

KLASA 4

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki:

1. Ocenianie

Zajęcia z informatyki są w ogromnej większości ćwiczeniami praktycznymi. Ćwiczenia te powinny się kończyć pewnym rezultatem. I ten rezultat pracy na lekcji powinien być oceniany. Oceniana jest zgodność rezultatu z postawionym zadaniem, przykładowo: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania.

W przypadku **niższych stopni** istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

- Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

Uczeń otrzyma ocenę dopuszczającą, jeżeli:

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy niektórych wykonywanych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Uczeń otrzyma ocenę dostateczną, jeżeli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą oraz: Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

Uczeń otrzyma ocenę dobrą, jeżeli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną oraz: Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

Uczeń otrzyma ocenę bardzo dobrą, jeżeli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą oraz: Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Uczeń otrzyma ocenę celującą, jeśli:

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą, bardzo dobrą oraz:

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach. Wszystkie zagadnienia dotyczące oceny celującej odnoszą się do wiedzy i umiejętności o podwyższonym stopniu trudności.

2. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:

Forma aktywności	Jak często?	Uwagi:
ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	w zasadzie na każdej lekcji	sprawdzamy wyniki pracy
praca na lekcji	na każdej lekcji	sprawdzamy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy
odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
prace domowe	czasami	nie wymagają użycia komputera
referaty, opracowania	głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji)	
przygotowanie do lekcji	wtedy, gdy potrzebne	zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji
udział w konkursach	nieobowiązkowo	wpływa na podniesienie oceny

KLASA 4**Uczeń otrzyma ocenę dopuszczającą, jeżeli:**

- Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Potrafi samodzielnie uruchamiać i wyłączać komputer.
- Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer.
- Formatuje wprowadzony tekst.
- Korzysta z tabel i wbudowanej biblioteki obrazów w programie Microsoft Word lub innym zaawansowanym edytorze tekstu. W razie jej braku, korzysta z serwisów zawierających kliparty i wyszukuje je w sieci.
- Potrafi osadzić prosty tekst na rysunku. Uruchamia edytor tekstu z pomocą nauczyciela.
- Wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery.
- Wypełnia tabelę treścią. Potrafi korzystać z programu Paint i jego wszystkich narzędzi.
- Uruchamia program do tworzenia prezentacji z pomocą nauczyciela. Tworzy poprawną prezentację z pomocą nauczyciela.
- Korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą obrazy w polecanych serwisach.

- Potrafi z pomocą nauczyciela znaleźć wymagane informacje, posługując się wyszukiwarką Google. Korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje zadane teksty i obrazy za jej pomocą.
- Uruchamia stronę portalu **siaciaki.pl** z pomocą nauczyciela. Zna adres internetowy wyszukiwarki Google.
- Odnajduje w folderze plik o podanej nazwie.
- Tworzy konto użytkownika w Scratchu, uruchamia środowisko Scratch, korzystając z pomocy nauczyciela. Otwiera przykładowy projekt w Scratchu.
- Uruchamia portal **scratch.mit.edu** z pomocą nauczyciela.
- Znajduje edytor kostiumów duszka. Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt.
- Uruchamia arkusz kalkulacyjny z pomocą nauczyciela. Wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela.

Uczeń otrzyma ocenę dostateczną, jeżeli:

- Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.
- Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.
- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera. Potrafi wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.
- Formatuje wprowadzony tekst w edytorze tekstu. Wstawia tabelę do tekstu. Przygotowuje dokument do wydruku.
- Potrafi wykonywać rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu, stosując narzędzie **Lupa**.
- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft PowerPoint lub innego programu do tworzenia prezentacji. Tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów. Potrafi umieszczać pola tekstowe i elementy graficzne na slajdzie.
- Samodzielnie potrafi znaleźć pożądaną informację, posługując się wyszukiwarką Google.
- Uruchamia bezpieczną stronę WWW z katalogu serwisu **siaciaki.pl**.
- Rozróżnia ikony aplikacji, dokumentu, skrótu i wyjaśnia ich różnice funkcjonalne.
- Loguje się do swojego konta, uruchamia z pomocą nauczyciela wybrany pokaz w środowisku Scratch.
- Otwiera i analizuje przykładowy projekt w Scratchu. Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu i ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki.
- Potrafi korzystać z bloków Scratcha do rysowania na scenie.
- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Excel lub innego arkusza kalkulacyjnego. Odczytuje adres komórki arkusza. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje.
- Tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu. Radzi sobie w środowisku nowego oprogramowania.
- Tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając z podręcznika. Wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
- Tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu.

Uczeń otrzyma ocenę dobrą, jeżeli:

- Zapisuje kopię swojego pliku/folderu na pendrivie w celu przeniesienia go na inny komputer. Potrafi formatować wprowadzony tekst.

- Samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne. Zadaje z góry wymagany rozmiar rysunku w edytorze grafiki. Wykonuje rysunek w powiększeniu metodą edycji pojedynczych pikseli. Dbą o estetyczny wygląd wykonanego rysunku.
- Pobiera i instaluje (w obecności osoby dorosłej) pakiet Apache OpenOffice ze wskazanej strony WWW. Poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu. Ustala orientację strony dokumentu. Potrafi wyśrodkować akapit. Używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu (za pomocą polecenia **Wstawianie | Symbol | Więcej symboli...**). Zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek. Poprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu. Poprawnie rozmieszcza ilustracje na stronie, ustala wielkości obrazków. Stosuje układ ramki dla ilustracji. Korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu.
- W prezentacji w Power Poincie korzysta z różnych układów slajdów, ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów.
- Zna zasady netykiety i stosuje je w praktyce. Stosuje zasady bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu
- Loguje się do swojego konta, korzysta z pokazów przygotowanych na stronie Scratcha. Otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i wprowadza w nim zmiany. Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu.
- Potrafi ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki i wyjaśnić jego działanie. Potrafi korzystać z bloków Scratcha do zmiany kolorów w odpowiednim zakresie. Wykorzystuje pętlę **powtórz** do rysowania. Konstruuje tabele z danymi w arkuszu.
- W arkuszu kalkulacyjnym formatuje dane i dba o ich czytelność. Zmienia nazwę arkusza.
- Sporządza wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela. Radzi sobie w środowisku nowego oprogramowania, czyta komunikaty programu i korzysta z wbudowanej pomocy. Projektuje tabele z danymi.
- Korzysta z funkcji **Autosumowanie** w arkuszu do obliczania sumy liczb zapisanych w wielu komórkach.
- Stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu. Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. Sortuje dane w arkuszu.

Uczeń otrzyma ocenę bardzo dobrą, jeżeli:

- Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP.
- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- Rozumie i potrafi wymienić zasady działania różnych licencji oprogramowania.
- Korzysta z programu do szybkiego pisania na klawiaturze (Mistrz Klawiatury lub inny).
- Nie popełnia błędów podczas edycji tekstu. Dbą o estetykę utworzonego dokumentu. Tworzy bezbłędną pracę. Potrafi zapisywać tekst w indeksie górnym. Poprawnie ustala parametry strony dokumentu, takie jak marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu na stronie. Potrafi stosować obramowania strony. Dzieli tekst na kolumny. Potrafi drukować dokument.
- Dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności. Dbą o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji zamieszczonych w tabeli, jej wygląd oraz właściwy dobór rysunków. Dbą o czytelność przygotowanego dokumentu. Opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie.
- Potrafi wykonywać prostą prezentację z efektami animacji. Tworzy slajdy z dźwiękami,

zdjęciami, tabelami i wykresami. Dbą o estetykę przygotowanej prezentacji – dobiera kolory, rysunki, ułożenie obiektów na slajdach, tempo animacji.

- Potrafi bezpiecznie korzystać z Internetu.
- Stosuje właściwy dobór słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci. Opisuje zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb.
- Zamienia oryginalną ikonę pliku na własną, a następnie przywraca ikonę oryginalną.
- Wyjaśnia znaczenie rozszerzenia jako identyfikatora pliku i powiązanie pliku z aplikacją za pomocą rozszerzenia.
- Potrafi samodzielnie się logować do konta w Scratchu i posługiwać się środowiskiem Scratch. Otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i wprowadza w nim zmiany wg własnych pomysłów. Potrafi zmienić kostium duszka i dodać nowy kostium. Potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu.
- Potrafi ułożyć skrypt naciśnięcia dowolnego klawisza, który realizuje w pętli **powtórz** rysowanie kwadratu lub innego prostego rysunku z wykorzystaniem zmiany grubości pisaka, koloru i odcienia koloru.
- Analizuje proste dane na podstawie wykresu sporządzonego w arkuszu. Analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego sporządzonego w arkuszu. Wykonuje obrazki w arkuszu OpenOffice Calc, zapisuje pliki. Tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje.
- Analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego.. Używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych.
- Analizuje dane na podstawie wykresu kołowego sporządzonego w arkuszu.
- Samodzielnie formatuje wykres.

Uczeń otrzyma ocenę celującą, jeżeli:

- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
- Biegłe posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.
- Biegłe pracuje z tekstem. Nie popełnia błędów edycyjnych w tekście. Poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście.
- Tworzy słownik w edytorze tekstu
- Biegłe posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu.
- Potrafi łączyć wiele prezentacji w jedną. Samodzielnie dochodzi do ciekawych rozwiązań. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
- Sprawnie prezentuje wykonaną pracę szerokiemu gronu odbiorców. Sprawnie prezentuje wykonane prace publicznie.
- Biegłe posługuje się wyszukiwarką Google.
- Skutecznie wyszukuje informacje w sieci. Sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na internetowych stronach.
- Sprawnie pracuje w grupie.
- Samodzielnie posługuje się środowiskiem Scratch, trzeba mu zadawać dodatkowe zadania. Otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i potrafi rozwinąć, realizując własne pomysły.
- Analizuje projekty z portalu Scratch.

