

**Wymagania edukacyjne**

**z informatyki**

**na rok szkolny 2023/2024**

**dla klasy IVa**

**Szkoły Podstawowej w Małomicach**

1. Zasady oceniania wynikają z przyjętego Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania i dotyczą uczniów, którzy odbywają zajęcia z przedmiotu "Informatyka".
  2. "Informatyka" jest przedmiotem o charakterze praktycznym. Formy oceniania opierają się na rozwiązywaniu problemów przez ucznia z wykorzystaniem komputera.
    - a) badanie kompetencji ucznia będzie odbywać się przy komputerze, uczeń wykonuje zadania korzystając z komputera i odpowiedniego oprogramowania,
    - b) zadania będą sprawdzały umiejętność:
      - ✓ rozwiązywania problemów przy pomocy komputera,
      - ✓ łączenia umiejętności praktycznej z wiedzą teoretyczną,
      - ✓ podstawowych metod pracy przy komputerze,
      - ✓ podstawowych pojęć i metod informatyki,
      - ✓ znajomości mechanizmów wspólnych dla różnych programów
    - c) Głównymi formami wiedzy i umiejętności ucznia z przedmiotu są:
      - ✓ prace wykonywane przez uczniów w toku lekcji - ocenianie bieżącej pracy ucznia na lekcji
      - ✓ uczniowie pracujący w dwuosobowych grupach wcale nie muszą otrzymać tej samej oceny, na ostateczną ocenę będzie się składać nie tylko końcowy efekt, ale też ich indywidualny wkład w wykonywanie pracy,
      - ✓ nauczyciel przy odbiorze pracy może zadać jeszcze kilka dodatkowych kontrolnych pytań uczniom lub zalecić powtórzenie pewnej czynności
      - ✓ zróżnicowanie ocen w zespole dwuosobowym jest możliwe wtedy gdy jeden z uczniów posiada lepsze umiejętności oraz wiedzę
      - ✓ w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach,
      - ✓ sprawdziany praktyczne, które odpowiadają założonym końcowym efektom:
        - ✓ **sprawdzian 1** - polegający na rozwiązywaniu praktycznego problemu przy użyciu komputera, sprawdzian jest zapowiedziany i obejmuje tematy związane z ostatnimi lekcjami, w niektórych przypadkach sprawdzian może przyjąć formę testu lub może mieć formę tradycyjną i być realizowany na kartkach,
        - ✓ **sprawdzian 2** - polegający na praktycznym sprawdzeniu wiedzy i umiejętności ucznia, obejmuje kilka problemów związanych z zamkniętym działem realizowanego programu,
- Sprawdziany są zapowiedziane z tygodniowym wyprzedzeniem.

- ✓ każdy uczeń ma prawo do otrzymania dodatkowych ocen, które może uzyskać wykonując i przygotowując referat na temat określony przez nauczyciela lub stworzy własny projekt pracy (po uzgodnieniu z nauczycielem).

d) Ogólne założenia:

- ✓ w każdym semestrze uczeń może zgłosić 2 nieprzygotowania do zajęć lekcyjnych,
- ✓ sprawdziany praktyczne są obowiązkowe,
- ✓ jeżeli z przyczyn losowych uczeń nie może uczestniczyć w sprawdzianie to powinien to uczynić w terminie dwutygodniowym od momentu oddania prac przez nauczyciela,
- ✓ uczeń może poprawić sprawdzian w terminie 2 tygodni od momentu otrzymania wyników prac,
- ✓ wszystkie oceny są jawne dla uczniów, przyjmuje się skalę przyjętą w Wewnętrzny Systemie Oceniania,
- ✓ bardzo ważną rolę przy wystawianiu oceny odgrywa umiejętność obsługi i wykorzystanie komputera podczas rozwiązywania problemów praktycznych.

**Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną z ocen cząstkowych.**

- ✓ nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny ze sprawowania),
- ✓ z postanowieniami wewnątrzprzedmiotowego systemu oceniania stosowanego w ramach przedmiotu nauczyciel zapoznaje uczniów na pierwszych zajęciach z tego przedmiotu.

### **Wymagania na poszczególne oceny**

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li> <li>wyjaśnia czym jest komputer,</li> <li>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li> <li>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> <li>określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</li> <li>odróżnia plik od folderu,</li> <li>wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</li> <li>tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li> <li>ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>tworzy proste tło obrazu,</li> <li>tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li> <li>wkleja ilustracje na obraz,</li> <li>dodaje tekst do obrazu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li> <li>wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i></li> <li>wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</li> <li>wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> <li>porządkuje zawartość folderu,</li> <li>rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li> <li>tworzy kopię obiektu z życiem klawisza <b>Ctrl</b>,</li> <li>używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li> <li>określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li> <li>charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li> <li>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</li> <li>wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>omawia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li> <li>rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> <li>tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia etapy rozwoju komputerów,</li> <li>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</li> <li>tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> <li>tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li> <li>tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,</li> <li>omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> <li>wyszukuje informacje</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,</li> <li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,</li> <li>• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</li> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li> <li>• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li> <li>• usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch,</li> <li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li> <li>• stosuje podstawowe opcje</li> </ul>	<p> pionowych linii,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <li>• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li> <li>• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li> <li>• wymienia zastosowania internetu,</li> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>• wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>• wyjaśnia czym są prawa autorskie,</li> <li>• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li> <li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li> <li>• tworzy tło z tekstem,</li> <li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li> </ul>	<p>Krzywa,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• pobiera kolor z obrazu,</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>• wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,</li> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,</li> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li> <li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li> <li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li> </ul>	<p>w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka,</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do</li> </ul>
--	--	--	--

<p>formatowania tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>,</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,</li> <li>• zmienia tekst na obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li> <li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li> <li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li> <li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li> <li>• formatuje obiekt WordArt,</li> <li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li> <li>• modyfikuje istniejący styl,</li> <li>• definiuje listy wielopoziomowe.</li> </ul>	<p>tworzonego dokumentu.</p>
---	--	---	------------------------------