

Wymagania edukacyjne

z informatyki

na rok szkolny 2023/2024

dla klasy IV b

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

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

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