WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKA
DLA KLASY IV SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń który:

- podaje, do czego mogą się przydać umiejętności informatyczne
- wymienia zasady obowiązujące w pracowni komputerowej
- stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni oraz podczas pracy na komputerze
- wyjaśnia, czym jest komputer
- zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi
- podaje przykłady programów komputerowych
- określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze
- odróżnia plik od folderu
- uruchamia programy
- podaje przykłady wykorzystania internetu
- rozumie, że nie wszystkie kontakty w sieci są bezpieczne
- wymienia, do kogo może się zwrócić w przypadku poczucia zagrożenia
- zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci
- podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych
- wymienia sposoby komunikacji w internecie
- podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci
- wyjaśnia pojęcia pikseli i rozmiar obrazu
- ustawia szerokość i wysokość obrazu
- tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi Ołówek i Pędzel
- tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty Owal oraz Krzywa
- wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym
- zmienia kolejność warstw w projekcie, duplikuje warstwy
- zapisuje pracę jako projekt
- posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki)
- zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym
- wyjaśnia pojęcia: akapit, odstępy między akapitami, interlinia
- ustawia tekst względem marginesów
- wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu tekstowego
- wyjaśnia pojęcia: blok, skrypt, scena
- wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu
- uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów
- wskazuje bloki, które pozwalają wyświetlić na scenie myśl lub wypowiedź duszka
- ustawia zachowanie duszka po kliknięciu w niego myszą
- dodaje skrypt do sceny

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę dopuszczająca, ponadto:

- podaje przykłady informacji, które przetwarza komputer
- podaje przykłady urządzeń rozszerzających możliwości komputera
- stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami cyfrowymi
- wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, system operacyjny, licencja, plik, folder
- zna przeznaczenie systemu operacyjnego
- rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku
- z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje w nim prace
- przenosi plik we wskazane miejsce
- wyjaśnia pojęcia: router, wi-fi, internet
- wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość
- wyjaśnia pojęcia fake newsi deepfejk
- charakteryzuje cechy i cele fake newsów
- wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa
- wyjaśnia pojęcie hiperłącze
- wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych w podręczniku
- wyjaśnia wady i zalety różnych sposobów komunikacji w sieci
- przestrzega zasad komunikacji obowiązujących w internecie
- wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu
- tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli
- korzysta z kształtów Linia i Prostokąt
- stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane
- rysuje poziome linie z użyciem klawisza Shift
- tworzy rysunki z kilku warstw
- usuwa tło i obiekt z obrazu
- formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie Czcionka
- zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit
- stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych
- zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów wstawionych do dokumentu
- tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon
- usuwa duszka z projektu
- wstawia do projektu duszka i tło
- zmienia nazwę duszka
- tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek porusza się po scenie
- tworzy projekt, w którym duszki przeprowadzają ze sobą krótką rozmowę
- stosuje blok z napisem „zawsze”
- stosuje blok losujący liczby
- tworzy skrypt, który uruchomi się po naciśnięciu określonego klawisza

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę dostateczną, ponadto:

- wyjaśnia, czym są urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia
- podaje przykłady urządzeń wejścia i urządzeń wyjścia oraz takich, które są zarówno urządzeniami wejścia, jak i wyjścia
- wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy
- podaje przykłady systemów operacyjnych
- rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń
- wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem
- podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem pliku lub folderu
- samodzielnie porządkuje zawartość folderu
- omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji
- podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa
- omawia, na co należy uważać przy przeglądaniu stron internetowych
- podaje bezpieczne źródła plików
- zna zasady tworzenia bezpiecznych haseł
- wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne
- zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej
- dobiera sposób komunikacji do rodzaju przekazywanej wiadomości
- wyjaśnia, czym jest hejt
- zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu
- stosuje opcje obracania fragmentu obrazu
- ustawia obszar po usunięciu tła jako przezroczysty i zapisuje obraz w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła
- tworzy dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem
- dzieli tekst na akapity i je formatuje
- zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe
- stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu
- przycina obraz wstawiony do dokumentu
- stosuje blok, dzięki któremu wybrane polecenia wykonają się określoną liczbę razy
- ustawia zmianę tła w skrypcie
- pokazuje lub ukrywa duszka na scenie
- tworzy skrypt, który uruchamia się po zmianie tła
- tworzy własne tło
- ustawia zachowanie duszka, gdy dotknie on innego duszka
- tworzy projekt, w którym duszkiem steruje się za pomocą klawiatury

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę dobrą, ponadto:

- stosuje zasady ekologicznego zachowania przy korzystaniu z urządzeń cyfrowych
- porządkuje pracę zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy
- wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku
- wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech internetu
- rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudzających dane
- omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu
- tworzy bezpieczne hasła
- weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności
- wyjaśnia różnice między informacją a opinią
- projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na koszulkę), dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości
- wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu
- importuje obrazy do projektu
- tworzy proste kompozycje z kilku obrazów
- dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji
- tworzy i formatuje krótkie dokumenty tekstowe według własnego pomysłu
- wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie
- tworzy poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe
- projektuje i tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon
- tworzy skrypty według założeń zadania
- samodzielnie tworzy proste projekty
- dodaje efekty graficzne do duszka
- duplikuje skrypty

Ocenę celującą otrzymuje uczeń który spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, ponadto:

- omawia wpływ technologii na środowisko
- podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne
- charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia
- omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów

- omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych
- korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem
- wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy
- wykonuje rysunki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
- wykorzystuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa)
- tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć
- tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu
- przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania
- przedstawia w dokumencie tekstowym wybraną scenę, np. rozmowę dwóch osób, wstawia do tego dokumentu odpowiednie teksty, obrazy i kształty
- tworzy projekt o zadanej tematyce, uwzględniając przy tym własne pomysły
- przygotowuje według własnego pomysłu animację, w której zmienia się tło, a duszki pojawiają się i ukrywają w czasie działania projektu
- tworzy według
- własnego pomysłu grę, w której steruje się duszkiem za pomocą klawiatury.