

## Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4

### Ocena dopuszczająca

- wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej
- z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy folder i nadaje mu określoną nazwę
- Edytory grafiki:
  - o korzysta z programu Paint i jego wszystkich narzędzi
  - o osadza prosty tekst na rysunku
  - o samodzielnie wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw
  - o korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem)
  - o rysuje prosty obrazek w edytorze grafiki AutoDraw
  - o otwiera edytor grafiki online Fotoramio
  - o wgrywa obraz z dysku komputera
  - o z pomocą nauczyciela lub kolegi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka)
  - o z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje przetworzony obraz
  - o otwiera w programie Fotoramio obraz z dysku komputera
  - o korzysta z narzędzi dostępnych na karcie **Edytować**
- Edytor tekstu:
  - korzysta w podstawowym zakresie z programu Word
  - o wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery
  - o wprowadza poprawnie tekst w edytorze
  - o formatuje tekst w edytorze przy użyciu podstawowych formatów
  - o wstawia tabelę do dokumentu
  - o wypełnia tabelę tekstem
  - o wstawia obrazki do dokumentu
  - o wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji
- Korzystanie z Internetu:
  - o wyszukuje prostą grafikę w sieci
  - o z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu **Siaciaki.pl**
  - o zna adres WWW wyszukiwarki Google
  - o z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje informacje, posługując się wyszukiwarką Google
  - o korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą zadane teksty i obrazy
  - o odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze
  - o znajduje w sieci informacje zadane przez nauczyciela
  - o korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych wskazanych w podręczniku
- Prezentacje:
  - o z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji

- o tworzy jednoslajdową prezentację
- Kodowanie, programowanie:
  - o uruchamia stronę **code.org**
  - o uruchamia środowisko Scratch i próbuje tworzyć skrypty z bloków
  - o uruchamia środowisko Scratch i tworzy nowy projekt
  - o uruchamia środowisko Scratch i tworzy nowy projekt
  - o planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację
- Program Excel
  - o z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie
  - o pracuje z wykresem wstawionym w skoroszycie arkusza
  - o z pomocą nauczyciela przygotowuje siatkę kwadratów

**Ocena dostateczna - uczeń spełnia kryteria oceny dopuszczającej oraz:**

- samodzielnie tworzy i nazywa foldery
- Edytor grafiki
  - o niekiedy potrzebuje pomocy nauczyciela lub kolegi w zakresie doboru odpowiedniego narzędzia dla uzyskania pożądanego celu
- Edytor tekstu
  - o z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy prostą tabelę w edytorze Word
  - o samodzielnie wypełnia tekstem komórki tabeli
  - o z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze
  - o wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji
  - o ustawia rozmiary obrazu (szerokość, wysokość)
  - o formatuje wprowadzony tekst
  - o wstawia tabelę do tekstu
  - o z pomocą nauczyciela lub kolegi wstawia ilustracje do tekstu przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie
  - o wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu
  - o przygotowuje dokument do wydruku
  - o wstawia do tabeli ilustracje
  - o formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie
  - o wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w dokumencie za pomocą operacji **Kopiuj i Wklej**
  - o wybiera dla obrazków układ ramki
  - o stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony
  - o biegle porusza się po serwisie **Siaciaki.pl**
  - o kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu
  - o formatuje tekst i rozmieszcza w nim ilustracje

- o wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą poleceń z karty **Wstawianie**
- Prezentacje
  - o tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów, korzystając w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji
- Kodowanie, programowanie
  - o tworzy proste sekwencje poleceń
  - o stosuje bloki z grup **Ruch i Wygląd**
  - o wykorzystuje gotowe dźwięki
  - o uruchamia rozszerzenie **Pióro**
  - o rysuje koła z wykorzystaniem bloków Przyłóż pisak oraz Podnieś pisak
  - o realizuje pomysł na grę
- Excel
  - o odczytuje adres komórki arkusza
  - o wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje
  - o odczytuje adres komórki arkusza
  - o wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje
  - o tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu
  - o wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje
  - o wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi
  - o tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu
  - o z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej

### **Ocena dobra – uczeń spełnia kryteria oceny dostatecznej oraz:**

- swobodnie porusza się w systemie folderów na dysku
- samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki
- odnajduje we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie
- Edytor grafiki;
  - o wykonuje rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu
  - o samodzielnie potrafi zmieniać podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka)
  - o zapisuje przetworzony obraz
  - o potrafi zmieniać dostępny zestaw narzędzi przez przełączanie zakładek programu (**Edytować, Efekty, Tekstury, Ramki, Teksty i Cliparty**)
  - o samodzielnie dobiera i stosuje narzędzia dla uzyskania pożądanego celu
- o Edytor tekstu
  - o tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji
  - o tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku
  - o ustala orientację strony dokumentu
  - o ściąga akapit

- o formatuje wprowadzony tekst
- o dba o estetykę wykonywanej pracy
- o rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie
- o poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu
- o próbuje pisać z wykorzystaniem wszystkich palców
- o używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu
- o stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie
- o zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek
- o rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym
- o korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu
- o stosuje inteligentne kopiowanie, pozbywając się formatów pochodzących ze stron źródłowych
- o stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie
- o przygotowuje dokument do wydruku
- o sprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość
- o stosuje różnorodne pozycjonowanie grafiki w tekście
- o ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie
- Prezentacje
  - o tworzy slajdy ze zdjęciami
  - o ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów
  - o wyszukuje pliki audio w internecie
- Kodowanie Programowanie
  - o rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj (...) razy
  - o wczytuje tło sceny
  - o korzysta z bloku zapytaj (...) i czekaj z grupy **Czujniki** do komunikacji z użytkownikiem
  - o układa proste skrypty rysowania na scenie
  - o zmienia kolor i rozmiar pisaka
  - o rysuje pawie oczka, korzystając z opisu w podręczniku
  - o dobiera duszki oraz tła sceny
  - o wykonuje prostą animację duszka
  - o tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia **Tekst na Mowę**
- Excel
  - o zmienia nazwę arkusza
  - o dba o prawidłowe sformatowanie danych i ich czytelność

- o wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela
- o projektuje tabele z danymi
- o oblicza średnią arytmetyczną, korzystając z wbudowanej funkcji
- o czytelnie formatuje dane
- o stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu
- o sortuje dane w arkuszu
- o wykonuje wykres i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela
- o przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków
- o korzysta z **Malarza formatów**

### **Ocena bardzo dobra - uczeń spełnia kryteria oceny dobrej**

- aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP
- Edytor grafiki;
  - o potrafi skalować rysunek i obracać go
  - o pobiera plik z obrazem na dysk
  - o wie, w jakim formacie graficznym należy zapisywać zdjęcia, a w jakim rysunki
  - o swobodnie przełącza się między modułami programu Fotoramio (**Edytor, Kolaż i Art Foto**)
  - o samodzielnie stosuje tekstury, ramki, dodaje teksty do obrazu
  - o samodzielnie tworzy kolaże kolaż według wybranego szablonu
- 
- Edytor tekstu
  - o samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word
  - o nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu
  - o dba o stronę estetyczną wykonanej pracy
  - o zapisuje tekst w indeksie górnym
  - o czytelnie formatuje plan lekcji
  - o dba o estetyczny wygląd tekstu
  - o korzysta z programu do nauki szybkiego pisania na klawiaturze
  - o wprowadza tekst i formatuje go przy użyciu podstawowych formatów
  - o wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu
  - o dba o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji
  - o dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności
  - o poprawnie i sprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków
  - o używa znaków podziału kolumny, przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego
  - o dba o czytelność przygotowanego dokumentu
  - o wymienia i uzasadnia zasady netykiety

- o wymienia i uzasadnia zasady bezpiecznego korzystania z sieci
- o dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, czytelność przygotowanego dokumentu
- o zmienia rozmiar obrazków, pozycjonuje je świadomie i w odpowiednich miejscach
- o właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu
- Internet
  - o wyszukuje obrazy w sieci i zapisuje je na dysku
  - o opisuje i stosuje w praktyce zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb
  - o opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie
  - o dba o estetyczny wygląd tekstu
  - o samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje
  - o potrafi rozszerzyć zakres poszukiwań o kolejne, zbieżne zagadnienia
  - o korzysta z serwisów edukacyjnych do samodzielnej pracy
  - o dba o dobór obrazów wstawionych do tekstu oraz sposób sformatowania dokumentu w celu zwiększenia czytelności
- Prezentacje
  - o tworzy slajdy z dźwiękami i tabelami
  - o dba o estetykę przygotowanej prezentacji – dobór kolorów, rysunków, właściwe ułożenie obiektów na slajdach, dobór tempa animacji
- Kodowanie Programowania
  - o rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj aż, jeśli i jeśli (...)
  - o testuje swoje rozwiązania i poprawia usterki w kodzie
  - o znajduje optymalne rozwiązania problemu
  - o kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze
  - o łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie **Wyrażenia**)
  - o kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na dysku
  - o samodzielnie korzysta z bloku powtarzania
  - o samodzielnie wykorzystuje blok kiedy klawisz (...) naciśnięty
  - o samodzielnie układa skrypty rysowania figur złożonych z kół
  - o tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia **Tłumacz**
  - o duplikuje duszki
  - o samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, dodając grafikę znaną w sieci
  - o wykorzystuje interakcje duszków (blok dotyka (...)) w grupie **Czujniki**
  - o kończy i zapisuje projekt w chmurze
  - o udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom
- Excel
  - o analizuje proste dane na podstawie tabeli i wykresu

- o pracuje z wykresem wstawionym w skoroszybie arkusza
- o analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego
- o przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi
- o tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje
- o analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego
- o używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych
- o samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu
- o generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując matryce złożoną z kwadratów

### Ocena celująca - uczeń spełnia kryteria oceny bardzo dobrej

- o biegle posługuje się narzędziami wszystkich wykorzystywanych programów
- o biegle pracuje z pierwszym tekstem
- o biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji
- o wszystkie czynności wykonuje samodzielnie i bezbłędnie
- o nie popełnia błędów edycyjnych w tekście
- o poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście
- o ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie
- o wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
- o jest aktywny na lekcji i pomaga innym
- o bezpiecznie korzysta z sieci
- o biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie
- o omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkownika pobranych z sieci obrazów
- o zmienia nazwę pliku z obrazem
- o przenosi pracę z folderu **Pobrane** do folderu przeznaczonego na rysunki
- o aktywnie i sprawnie prezentuje zgromadzone informacje
- o wyszukuje na stronie **code.org** inne aktywności
- o sprawnie korzysta ze środowiska **code.org**
- o rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły
- o rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły
- o eksperymentuje, dobierając inne parametry projektów
- o analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch
- o zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu
- o eksperymentuje z innymi językami