

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI W KLASIE IV

K – konieczny – ocena dopuszczająca (2)

P – podstawowy – ocena dostateczna (3)

R – rozszerzający – ocena dobra (4)

D – dopełniający – ocena bardzo dobra (5)

W – wykraczający – ocena celująca (6)

PRZELICZNIK OCEN		OPISOWO
0-40%	niedostateczny	E – bardzo słabo lub brak pracy. Ocenę E otrzymuje uczeń, który nie opanował podstawowych umiejętności i wiadomości i braki te uniemożliwiają mu kontynuację nauki w klasie programowo wyższej .
41-55%	dopuszczający	D – słabo, musisz więcej pracować. Ocenę D trzymuje uczeń, który ma poważne braki w opanowaniu materiału nauczania, ale wykazuje elementarny poziom rozumienia wiadomości z zakresu podstawowych pojęć, terminów zasad działania. Braki te nie uniemożliwiają mu kontynuowania nauki w klasie programowo wyższej.
56-69%	dostateczny	C – nieźle, lecz z licznymi błędami, musisz bardziej się starać. Ocenę C otrzymuje uczeń, który opanował podstawy programowe pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień omawianych na lekcjach. Potrafi przedstawić wiadomości w innej formie, niż je zapamiętał, wytłumaczyć wiadomości, zinterpretować je, streścić i uporządkować /dokonać prostego wnioskowania/.
70-74%	+ dostateczny	
75-84%	dobry	B – dobrze wykonałeś zadanie, ale zrobiłeś parę błędów. Ocenę B otrzymuje uczeń, który posiada wiadomości umiejętności określone dla poziomu wymagań podstawowych, a ponadto: opanował umiejętności praktycznego posługiwania się wiadomościami według podanych wzorów, potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę do samodzielnego opanowywania zagadnień wskazanych przez nauczyciela, dokonuje analizy i syntezy zjawisk w odniesieniu do sytuacji typowych.
85-90%	+ dobry	
91-100%	bardzo dobry	A – wspaniale, bezbłędnie lub prawie bezbłędnie. Ocenę A otrzymuje uczeń, który posiada wiadomości i umiejętności określone dla poziomu wymagań podstawowych i rozszerzających, a ponadto sprawnie posługuje się wiadomościami, stosuje je do formułowania problemów, dokonuje analizy i syntezy nowych zjawisk, umie formułować plan działania, tworzy oryginalne rozwiązania, samodzielnie rozwiązuje problemy, szuka źródeł informacji, integruje wiedzę uzyskaną ze źródeł różnego typu.
WYMAGANIA WYKRACZAJĄCE (ocena celująca): stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, nietypowych, złożonych.		

7. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą = W obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający = K Uczeń:	Stopień dostateczny = P Uczeń:	Stopień dobry = R Uczeń:	Stopień bardzo dobry = D Uczeń:
- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze - określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce - wyjaśnia, czym jest komputer - wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego - podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera - określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze - odróżnia plik od folderu - wyjaśnia, czym jest internet - wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci - 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 - wyjaśnia, czym jest netykieta - wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia - wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia - podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze - wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny - rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku - z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość - wymienia zastosowania internetu - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu - odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej - wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku - wyjaśnia, czym są prawa autorskie - przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, - podaje przykłady zastosowań konta pocztowego - przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej - wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego - omawia zasady współpracy w sieci - edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,	- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia - wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych - wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych - wyjaśnia różnice między plikiem i folderem - rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń - samodzielnie porządkuje zawartość folderu - 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 - wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy - wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości - wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań - porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze	- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera - wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki - dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym - wysyła wiadomość e-mail z załącznikami - opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo - tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły - wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale - tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym - dodaje do tytułu efekt cienia liter - dodaje nowe duszki do projektu - używa bloków określających styl obrotu duszka - łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści - objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu - tworzy poprawnie sformatowane teksty

- wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi - przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer - tworzy nowe pliki i foldery w chmurze - ustawia wymiary obrazu - tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa - tworzy tło obrazu - z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość - dodaje tytuł plakatu - wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z - buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie - uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie - buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury - usuwa duszki z projektu - buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb - stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu - zapisuje menu w dokumencie tekstowym - współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań	- pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem - używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków - tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl - tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia - używa klawisza Shift podczas rysowania koła - pracuje w dwóch oknach programu Paint - dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu - rozmieszcza elementy na plakacie - wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki - zmienia tło sceny - zmienia wygląd i nazwę postaci - zmienia wielkość duszków - dostosowuje tło sceny do tematyki gry - używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry - tworzy zmienne i ustawia ich wartości - wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja - pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu - wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów - wstawia obiekt WordArt	- tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa - stosuje opcje obracania obiektu - tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca - sprawnie przełącza się między otwartymi oknami - wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików - dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji - stosuje opcje obracania obiektu - usuwa zdjęcia i tekst z obrazu - stosuje narzędzie Selektor kolorów - stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń - określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku - stosuje bloki powodujące obrót duszka - stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu - stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka - ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz - określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych - określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi - stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” - wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów - stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania - formatuje obiekt WordArt	- ustawia odstępy między akapitami i interlinię - tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu
--	---	---	--