

Przedmiotowy system oceny w klasie 4 z informatyki

Klasa 4 informatyka

Wymagania na poszczególne oceny

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji 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 zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowejstosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerzeokreśla, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatycewyjaśnia, czym jest komputerwymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowegopodaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputeraokreśla, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerzeodróżnia plik od folderuwyjaśnia, czym jest internetwymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników siecipodaje zasady bezpiecznego korzystania z internetuwymienia osoby i instytucje, do	<ul style="list-style-type: none">wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputerwyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjściawymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjściapodaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerzewyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjnyrozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy plikuz pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartośćwymienia zastosowania internetustosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetuodróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowejwyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręcznikuwyjaśnia, czym są prawa autorskieprzestrzega zasad wykorzystywania	<ul style="list-style-type: none">wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputerwymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjściawymienia nazwy trzech systemów operacyjnychwskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnychwyjaśnia różnice między plikiem i folderemrozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeńsamodzielnie porządkuje zawartość folderuomawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetuwymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowychformułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników	<ul style="list-style-type: none">wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputerklasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputerawskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiednikidba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymiwyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowymwysyła wiadomość e-mail z załącznikamiopisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywotworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóływykonuje grafikę ze starannością

<p>których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 	<p>materiałów znalezionych w internecie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 	<p>i dbałością o detale</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • ustawia odstępy między akapitami i interlinię • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu
--	--	---	--

<p>wykonanie mnożenia dwóch liczb</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu • zapisuje menu w dokumencie tekstowym • współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>umieszczonych w jego wnętrzu</p> <ul style="list-style-type: none"> • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • 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” • stosuje blok określający powtarzanie poleceń • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania • formatuje obiekt WordArt 	
--	---	--	--