

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki dla klasy IV

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze,
- wymienia nazwę pierwszego cyfrowego komputera,
- podaje definicje komputera i zestawu komputerowego,
- podaje definicje folderu/katalogu i pliku,
- rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym i domowym komputerze,
- tworzy foldery we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku,
- przenosi pliki do wskazanych przez nauczyciela folderów,
- kopiuje foldery i pliki,
- wyjaśnia, do czego służy internet,
- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu,
- zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa,
- tworzy (przy pomocy nauczyciela) prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,
- tworzy w programie Paint proste rysunki, korzystając z pędzli i kolorów,
- tworzy w programie Paint rysunki, korzystając z opcji odbicia i obrotu wybranego fragmentu obrazu,
- korzysta z narzędzia Tekst w programie Paint,
- zapisuje prace wykonane w programie Paint w formacie png,
- wyjaśnia pojęcie poczta elektroniczna, • loguje się (z pomocą nauczyciela) na swoje konto poczty elektronicznej,
- odczytuje e-maile i odpowiada na nie,
- podaje definicję netykiety,
- zna przynajmniej trzy zasady netykiety i stosuje je w praktyce,
- podaje przykłady wykorzystania kalendarza online dostępnego na koncie poczty elektronicznej.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera,
- wymienia elementy zestawu komputerowego,
- wymienia trzy dowolne elementy budowy komputera,
- wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie system operacyjny,
- rozróżnia pliki i foldery,
- porządkuje (z pomocą nauczyciela) swój folder na szkolnym komputerze,
- podaje przykłady zastosowania internetu w życiu codziennym,
- odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej,
- znajduje proste hasła i strony wskazane w podręczniku za pomocą wyszukiwarki google.pl,
- wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z internetu,
- wyszukuje zdjęcia w internecie,
- tworzy prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,
- korzysta z serwisu maps.google.pl w celu rozwiązania danego zadania,
- tworzy rysunki w programie Paint, korzystając z podstawowych narzędzi tego programu,

- tworzy rysunki w programie Paint, korzystając z narzędzia Krzywa,
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je do innego obrazu programu Paint,
- tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem efektu cienia,
- pracując w grupie, tworzy w programie Paint elementy obrazu,
- wyjaśnia, z jakich elementów składa się adres e-mail,
- dodaje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej,
- pisze e-maile i wysyła je,
- podaje kilka przykładów emotikonów,
- stosuje zasady netykiety w komunikacji elektronicznej,
- zna procedurę wstawiania załączników do e-maili,
- wymienia zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa,
- kontaktuje się z innymi uczniami za pomocą czatu,
- tworzy wpisy w kalendarzu online dostępnym na jego koncie pocztowym,
- importuje do swojego konta kalendarz klasowy.

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- wymienia (z uwzględnieniem przedziałów czasowych) najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera,
- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,
- wyjaśnia zastosowanie trzech dowolnych elementów budowy komputera,
- wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia,
- podaje po trzy przykłady systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym,
- wyjaśnia różnicę między plikiem a folderem,
- samodzielnie porządkuje swój folder na szkolnym komputerze,
- wyjaśnia (w prosty sposób) pojęcie internet,
- wymienia podstawowe fakty z historii powstania internetu,
- podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych,
- wyszukuje konkretne informacje, korzystając z wyszukiwarek internetowych,
- korzysta (krytycznie) z usługi Tłumacza Google w celu przetłumaczenia podanych słów,
- korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwania zdjęć przez wyszukiwarkę google.pl,
- wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z internetu,
- tworzy w edytorze tekstu notatkę wzbogaconą o materiały znalezione w internecie,
- kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu tekstowego
- sprawnie korzysta z wielu narzędzi programu Paint w celu stworzenia rysunku,
- edytuje i dodaje własne kolory w programie Paint,
- sprawnie wykorzystuje narzędzie Krzywa w celu stworzenia rysunku w programie Paint,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do nowego dokumentu programu Paint z zastosowaniem obrotu obiektów,
- tworzy w programie Paint tekst i wzbogaca go o efekt cienia oraz dodaje do niego tło,
- wyjaśnia pojęcia: użytkownik konta pocztowego, serwer poczty elektronicznej,
- wymienia zasady tworzenia bezpiecznego hasła konta poczty elektronicznej,
- komunikuje się z innymi osobami za pomocą poczty elektronicznej,
- grupuje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej,
- dodaje nowe kontakty do grup kontaktów na koncie poczty elektronicznej,
- załącza pliki do e-maili, • dodaje do e-maili emotikony,
- wysyła i akceptuje zaproszenia do swoich kontaktów poczty elektronicznej,
- tworzy cykliczne wpisy w kalendarzu online na swoim koncie poczty elektronicznej.

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera oraz zna ich zastosowanie,
- wyjaśnia zastosowanie pięciu wybranych elementów budowy komputera,
- wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie programowanie,
- wymienia po kilka przykładów systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- podaje przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników, wyjaśnia ogólnie, czym się różnią,
- opisuje korzyści płynące z korzystania z internetu,
- opisuje historię powstania internetu,
- trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania,
- podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych w życiu codziennym,
- wyjaśnia pojęcie licencja Creative Commons,
- tworzy notatkę w edytorze tekstu wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do materiałów multimedialnych w internecie,
- korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu w programie Paint,
- tworzy staranne prace w programie Paint, dbając o szczegóły rysunku,
- samodzielnie wykonuje rysunki w programie Paint, korzystając z opcji zwielokrotniania i przekształcania obiektów,
- tworzy w programie Paint tekst z efektem 3D i starannie rysuje efektowne tło tekstu,
- zakłada z pomocą nauczyciela konto pocztowe,
- opisuje interfejs konta pocztowego,
- swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, używając pojedynczych kontaktów oraz grup,
- formatuje e-maile,
- korzysta w bezpieczny sposób z czatu, szanując innych użytkowników,
- tworzy wpisy w kalendarzu klasowym online,
- z pomocą nauczyciela korzysta z aplikacji SkyDrive (lub innej usługi w chmurze).

5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.