

Wymagania edukacyjne: INFORMATYKA - klasa 4 SP

Dział	Wymagania edukacyjne (ocena celująca)	Wymagania edukacyjne (ocena bardzo dobra)	Wymagania edukacyjne (ocena dobra)	Wymagania edukacyjne (ocena dostateczna)	Wymagania edukacyjne (ocena dopuszczająca)
Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym	<p>omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce;</p> <p>wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą</p> <p>omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;</p> <p>potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy;</p> <p>potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów</p>	<p>omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce</p> <p>wie, czym jest system operacyjny;</p> <p>samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów;</p> <p>wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych;</p> <p>korzysta z menu kontekstowego;</p> <p>zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe</p>	<p>wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce</p> <p>omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego;</p> <p>wykonuje operacje na oknie programu;</p> <p>omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów;</p> <p>samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu;</p> <p>zna wybrane skróty klawiaturowe</p>	<p>wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich</p> <p>wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce</p> <p>uruchamia programy z wykazu programów w menu Start;</p> <p>nazywa elementy okna programu;</p> <p>wykonuje niektóre operacje na oknie programu;</p> <p>według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu;</p> <p>wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie</p>	<p>wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym</p> <p>wymienia przynajmniej dwie podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze</p> <p>posługuje się myszą i klawiaturą;</p> <p>uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie;</p> <p>potrafi poprawnie zakończyć pracę programu;</p> <p>rozróżnia elementy okna programu;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu</p>
Praca z dokumentem komputerowym	<p>podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)</p>	<p>samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze;</p> <p>przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji</p>	<p>otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze;</p> <p>modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji</p>	<p>tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji</p>	<p>tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym</p>

<p>Pliki i foldery</p>	<p>swobodnie porusza się po strukturze folderów; rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach</p>	<p>zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem</p>	<p>otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu</p>	<p>wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi tworzyć własne foldery</p>	<p>z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je</p>
<p>Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi</p>	<p>omawia zasadę działania Schowka; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych</p>	<p>samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść</p>	<p>samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść</p>	<p>pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu</p>	<p>do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu)</p>
<p>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki</p>	<p>samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków</p>	<p>tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p>	<p>wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aeroğraf, Linia, Gumka); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p>	<p>omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aeroğraf, Linia, Gumka)</p>

<p>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</p>	<p>potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych</p>	<p>pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; stosuje podstawowe polecenia danego języka; stosuje powtarzanie tych samych czynności; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika; zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia; testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami; projektuje historyjki</p>	<p>tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności; zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek; modyfikuje programy; objaśnia przebieg działania programów</p>	<p>podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczanego do tworzenia programów komputerowych; tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); zapisuje program w pliku</p>	<p>pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczanego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)</p>
<p>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu</p>	<p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na temat e-booków</p>	<p>wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki</i>; wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines, justowanie</i>; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; stosuje listy wypunktowane i numerowane</p>	<p>wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, kursor tekstowy</i>; wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki</p>	<p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace</p>

<p>Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu</p>	<p>stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych</p>	<p>wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach</p>	<p>wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty)</p>	<p>wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej</p>	<p>wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu</p>
---	--	---	---	--	--