

WYMAGANIA EDUKACYJNE INFORMATYKA

KLASA IV SZKOŁA PODSTAWOWA

I półrocze

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
 - biegło posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
 - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
 - stosuje zdobyte wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
 - wykorzystuje zdobytą wiedzę umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
 - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
 - spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą;
 - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej, poprzez udział w konkursach, redakcji gazetki szkolnej.

2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
 - opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
 - cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
 - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
 - chętnie prezentuje swoje zainteresowania informatyczne;
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - wymienia etapy rozwoju komputerów,
 - wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,
 - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,
 - wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,
 - tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,
 - tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,
 - pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,
 - tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,
 - spełnia wymagania podstawowe.

3. Ocenę dobłą otrzymuje uczeń, który:
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,
 - określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,
 - charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,
 - wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,
 - wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,
 - wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,
 - wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,
 - omawia różnice między plikiem i folderem,
 - tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,
 - rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,
 - tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,
 - stosuje opcje obracania obiektu,
 - pobiera kolor z obrazu,
 - sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,
 - wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,
 - tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,
 - spełnia wymagania podstawowe, na ocenę dostateczną.

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,
 - wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,
 - wyjaśnia pojęcia urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia
 - wymienia najczęściej spotykane urządzenia 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,
 - porządkuje zawartość folderu,
 - rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,
 - tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl,

- używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,
- pracuje w dwóch oknach programu Paint,
- wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,
- dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,

5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze,
- wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,
- wyjaśnia czym jest komputer,
- wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,
- podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,
- określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,
- odróżnia plik od folderu,
- wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie
- tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,
- ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,
- tworzy proste tło obrazu,
- tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,
- wkleja ilustracje na obraz,
- dodaje tekst do obrazu,

6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
- ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
- nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach komputerowych,
- mimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach, uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

II półrocze

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- biele posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
- korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- stosuje zdobyte wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
- wykorzystuje zdobytą wiedzę umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
- racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
- spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą;
- wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej, poprzez udział w konkursach, redakcji gazetki szkolnej.

2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
- cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
- potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
- chętnie prezentuje swoje zainteresowania informatyczne;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,
- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,
- dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,
- używa bloków określających styl obrotu duszka,
- łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,
- objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,
- sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty,
- ustawia odstępy między akapitami i interlinię,
- dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.
- łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,
- objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,
- sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty,
- ustawia odstępy między akapitami i interlinię,
- dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu;
- spełnia wymagania podstawowe.

3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,
 - 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,
 - stosuje bloki powodujące obrót duszka,
 - stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,
 - ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,
 - określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,
 - określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,
 - stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,
 - stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,
 - wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,
 - formatuje obiekt WordArt,
 - tworzy nowy styl do formatowania tekstu,
 - modyfikuje istniejący styl,
 - definiuje listy wielopoziomowe.
 - spełnia wymagania podstawowe, na ocenę dostateczną.
4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - wymienia zastosowania Internetu,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
 - odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,
 - wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,
 - wyjaśnia czym są prawa autorskie,
 - stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie,
 - zmienia tło sceny w projekcie,
 - tworzy tło z tekstem,
 - zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,
 - tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,
 - wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,
 - wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,
 - pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,
 - wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,
 - zmienia tekst na obiekt WordArt,
 - używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,
 - stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.
5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - wyjaśnia, czym jest internet,
 - wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,
 - 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,
 - buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,
 - uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,
 - buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,
 - buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,
 - usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch,
 - używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,
 - stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,
 - zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,
 - tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie.
6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
 - ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
 - nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach komputerowych,

- mimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach, uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Na informatyce uczeń otrzymuje oceny z:

- sprawdzianów wiadomości i testów obejmujących materiał z całego działu (zapowiedzianych),
- kartkówek obejmujących materiał z 3 ostatnich lekcji (niezapowiedzianych lub zapowiedzianych),
- odpowiedzi ustnych obejmujących wiadomości z 3 ostatnich lekcji,
- zadań praktycznych wykonywanych na zajęciach,
- prac oraz ćwiczeń wykonywanych na zajęciach,
- referatów;
- prac pozalekcyjnych (np. konkurs, projekt).

Ocena końcowa nie jest średnią arytmetyczną z ocen cząstkowych.

SPOSÓB UZYSKANIA OCENY	LICZBA OCEN W PÓŁROCZU
Odpowiedź ustna	0 – 1
Kartkówka	1 – 3
Sprawdziany i testy	1 – 3
Prace praktyczne	min. 3
Praca oraz ćwiczenia wykonywane za zajęciach	0 – 2

WARUNKI UZYSKANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ Z INFORMATYKI

- Nauczyciel ustala przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki na 14 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej .
- W terminie 3 dni od ustalenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej, rodzic (prawny opiekun) mogą złożyć do nauczyciela informatyki wniosek o ustalenie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- O ocenę wyższą niż przewidywana może ubiegać się uczeń, który:
 - otrzymał pozytywną ocenę klasyfikacyjną śródroczną z informatyki,
 - nie opuścił bez usprawiedliwienia żadnej godziny informatyki;
 - pisał w terminie wszystkie testy i sprawdziany, przez pierwszy termin rozumie się również pisanie w terminie ustalonym przez nauczyciela, jeżeli nieobecność spowodowana była dłuższą chorobą lub inną trudną do przewidzenia sytuacją;
 - wykonał i oddał do oceny wszystkie prace praktyczne wykonywane na informatyce, na których uczeń był obecny.
- Jeżeli nauczyciel uzna, iż wniosek jest zasadny, przeprowadza sprawdzian zawierający ćwiczenia praktyczne stosownie do wymagań edukacyjnych. Nauczyciel przygotowuje sprawdzian oraz ćwiczenia praktyczne zawierający treści programowe zgodne z wymaganiami edukacyjnymi. Nauczyciel wyznacza termin sprawdzianu i informuje o tym ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów). Podczas sprawdzianu oraz wykonywania ćwiczeń praktycznych pracę ucznia nadzoruje nauczyciel informatyki. Dopuszcza się możliwość udziału w sprawdzianie innego nauczyciela lub wychowawcy, w obecności nauczyciela nadzorującego sprawdzian.
- Uczeń otrzymuje wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki, zgodną z wymaganiami edukacyjnymi. Udział w sprawdzianie nie może powodować ustalenia oceny niższej niż przewidywana.
- Jeżeli uczeń nie przystąpi do sprawdzianu w wyznaczonym terminie, ocena przewidywana staje się ustaloną.

mgr inż. Zuzanna Wielkiewicz