**Katalog wymagań programowych na poszczególne oceny szkolne**

**INFORMATYKA KLASA 4**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| Omówienie zasad bezpiecznej pracy  z komputerem. Przypomnienie  metod przechowywania  i przenoszenia danych. Wstawianie  i wypełnianie tabeli.  Wstawianie tekstu do rysunku, formatowanie tekstu.  Tworzenie listy za pomocą tabulatorów, rozbudowywanie tabeli,  zapisywanie tekstu w indeksie górnym.  Doskonalenie umiejętności. Określanie ustawień strony, wstawianie grafiki i ustawianie jej położenia względem tekstu, obramowywanie strony, drukowanie dokumentu.  Wprowadzenie do nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze  Ilustrowanie tekstu za pomocą czcionek graficznych i symboli.  Formatowanie tabeli, wstawianie ilustracji do tabeli.  Dzielenie strony na kolumny, przygotowanie dokumentu do wydrukowania.  Omówienie zasad korzystania z internetu oraz netykiety.  Wyszukiwanie danych w internecie.  Wyszukiwanie i kopiowanie tekstów w Internecie  Doskonalenie umiejętności. Łączenie tekstu i grafiki, ustawianie wielkości marginesu na oprawę.  Rysowanie prostych obrazków z wykorzystaniem gotowych wzorów, udostępnianie wykonanego obrazka w sieci.  Zmiana rozmiaru, jasności, kontrastu i kolorystyki obrazu.  Dodawanie do obrazu efektów artystycznych, ramek, tekstów i clipartów, nakładanie tekstury, tworzenie kolażu.  Tworzenie prezentacji.  Wprowadzenie do programowania.  Układanie prostego skryptu w środowisku programowania wizualnego Scratch.  Układanie skryptu z wykorzystaniem tekstu i dźwięku.  Rysowanie duszkiem, ustawianie właściwości pisaka, uruchamianie skryptu poprzez naciśnięcie wybranego klawisza.  Rysowanie figur złożonych z kół i okręgów.  Układanie skryptu z wykorzystaniem syntezy mowy i automatycznego tłumacza, duplikowanie duszków  Planowanie wspólnej pracy nad projektem, układanie skryptu z wykorzystaniem czujników.  Zbieranie, wprowadzanie i analizowanie danych.  Tworzenie i formatowanie wykresu słupkowego.  Formatowanie tabeli, tworzenie i formatowanie wykresu kolumnowego, obliczanie średniej arytmetycznej.  Stosowanie i kopiowanie formuł.  Porządkowanie danych w tabelach i na wykresach  Formatowanie komórek arkusza, tworzenie obrazków w arkuszu. | **2** | * wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej * z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy folder i nadaje mu określoną nazwę * pisze poprawnie prosty tekst w edytorze Word i formatuje go przy użyciu podstawowych formatów * wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji i wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery, wstawia tabelę do dokumentu i wypełnia tabelę tekstem * korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint, osadza prosty tekst na rysunku, wstawia obrazki do dokumentu * samodzielnie wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw * korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem) * rysuje prosty obrazek * z pomocą nauczyciela lub kolegi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) * z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje przetworzony obraz * wyszukuje prostą grafikę w sieci * z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu **Siaciaki.pl** * zna adres WWW wyszukiwarki Google - z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje informacje, , odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze * z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji i tworzy jednoslajdową prezentację * korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych * uruchamia stronę **code.org** * uruchamia środowisko Scratch i próbuje tworzyć skrypty z bloków, tworzy nowy projekt z nagranymi dźwiękami * uruchamia program Excel i z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie, pracuje z wykresem wstawionym w skoroszycie arkusza, z pomocą nauczyciela przygotowuje siatkę kwadratów |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * samodzielnie tworzy i nazywa foldery * z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy prostą tabelę w edytorze Word i wypełnia tekstem komórki tabeli * z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje wyniki pracy w odpowiednim folderze * wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji i formatuje wprowadzony tekst * z pomocą nauczyciela lub kolegi wstawia ilustracje do tekstu lub tabeli * wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu * formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie * wykonuje rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu, ustawia rozmiary obrazu (szerokość, wysokość) * przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie * wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w tabeli utworzonej w edytorze tekstu * wybiera dla obrazków układ ramki * stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony * biegle porusza się po serwisie **Siaciaki.pl** * dokonuje właściwego doboru słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w siec * kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu * wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą poleceń z karty **Wstawianie** * formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie * stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie * zna większość narzędzi programu i potrafi z nich korzystać * samodzielnie potrafi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) * zapisuje przetworzony obraz * potrafi zmieniać dostępny zestaw narzędzi przez przełączanie zakładek programu (**Edytować**, **Efekty**, **Tekstury**, **Ramki**, **Teksty** i **Cliparty**) * niekiedy potrzebuje pomocy nauczyciela lub kolegi w zakresie doboru odpowiedniego narzędzia dla uzyskania pożądanego celu * tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów, korzystając w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji * samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje z zadanej dziedziny * znajduje w serwisie edukacyjnym materiały o zadanej tematyce * tworzy proste sekwencje poleceń * stosuje bloki z grup **Ruch** i **Wygląd** * wykorzystuje gotowe dźwięki, nagrywa i poprawia dźwięki * uruchamia rozszerzenie **Pióro** * rysuje koła z wykorzystaniem bloków Przyłóż pisak oraz Podnieś pisak * tworzy skrypt zielonej flagi z blokami powiedz * uruchamia rozszerzenia **Tekst na Mowę** oraz **Tłumacz** * realizuje pomysł na grę * odczytuje adres komórki arkusza klkulacyjnego, wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi * tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy i kołowy w arkuszu * tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek * z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * swobodnie porusza się w systemie folderów na dysku, samodzielnie zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze * tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji i formatuje wprowadzony tekst * samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne * tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku * ustala orientację strony dokumentu * środkuje akapit * dba o estetykę wykonywanej pracy * rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie * poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu * próbuje pisać z wykorzystaniem wszystkich palców * używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu * stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie * zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek * drukuje dokument z tabelą * rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym * korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu * wymienia niektóre zasady netykiety * wymienia niektóre zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu * stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania informacji w sieci * stosuje inteligentne kopiowanie, pozbywając się formatów pochodzących ze stron źródłowych * zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego * sprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość * stosuje różnorodne pozycjonowanie grafiki w tekście * ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie * świadomie korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania * zmienia rozmiar obrazu * samodzielnie dobiera i stosuje narzędzia dla uzyskania pożądanego celu * wyszukuje pliki audio w internecie * odnajduje we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie * tworzy slajdy ze zdjęciami * ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów * sprawnie wyszukuje zadane informacje w sieci, potrafi korzystać z różnorodnych źródeł i porównywać je * sprawnie i samodzielnie korzysta z materiałów zawartych w serwisach edukacyjnych * rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj (…) razy * wczytuje tło sceny * wykonuje prostą animację duszka * korzysta z bloku zapytaj (…) i czekaj z grupy **Czujniki** do komunikacji  z użytkownikiem * układa proste skrypty rysowania na scenie * zmienia kolor i rozmiar pisaka * rysuje pawie oczka, korzystając z opisu * tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia **Tekst na Mowę** * dobiera duszki oraz tła sceny * konstruuje tabele z danymi * dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu * formatuje dane i dba o ich czytelność * zmienia nazwę arkusza * dba o prawidłowe sformatowanie danych i ich czytelność * wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela * oblicza średnią arytmetyczną, korzystając z wbudowanej funkcji * stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu * sortuje dane w arkuszu * wykonuje wykres i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela * przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków * korzysta z **Malarza formatów** |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP * samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word * nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu * dba o stronę estetyczną wykonanej pracy * zapisuje tekst w indeksie górnym * czytelnie formatuje plan lekcji * dba o estetykę pracy * ustala parametry strony dokumentu – marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu * stosuje obramowania strony * drukuje dokument * korzysta z programu do nauki szybkiego pisania na klawiaturze * dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności * poprawnie i sprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków * używa znaków podziału kolumny, przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego * dba o czytelność przygotowanego dokumentu * wymienia i uzasadnia zasady etykiety oraz zasady bezpiecznego korzystania z sieci * wyszukuje obrazy w sieci i zapisuje je na dysku * opisuje i stosuje w praktyce zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb * opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie * dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, czytelność przygotowanego dokumentu * zmienia rozmiar obrazków, pozycjonuje je świadomie i w odpowiednich miejscach * właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu * potrafi skalować rysunek i obracać go * pobiera plik z obrazem na dysk * wie, w jakim formacie graficznym należy zapisywać zdjęcia, a w jakim rysunki * swobodnie przełącza się między modułami programu Fotoramio (**Edytor**, **Kolaż** i **Art Foto**) * samodzielnie stosuje tekstury, ramki, dodaje teksty do obrazu * samodzielnie tworzy kolaż według wybranego szablonu * tworzy slajdy z dźwiękami i tabelami, dba o estetykę przygotowanej prezentacji – dobór kolorów, rysunków, właściwe ułożenie obiektów na slajdach, dobór tempa animacji * samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje * potrafi rozszerzyć zakres poszukiwań o kolejne, zbieżne zagadnienia * korzysta z serwisów edukacyjnych do samodzielnej pracy * rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj aż, jeśli i jeśli (…) w przeciwnym razie (…) * testuje swoje rozwiązania i poprawia usterki w kodzie, znajduje optymalne rozwiązania problemu * kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze * łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie **Wyrażenia**) * samodzielnie korzysta z bloku powtarzania, blok kiedy klawisz (…) naciśnięty * samodzielnie układa skrypty rysowania figur złożonych z kół * tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia **Tłumacz** * duplikuje duszki * samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, dodając grafikę znalezioną w sieci * wykorzystuje interakcje duszków (blok dotyka (…) ? w grupie **Czujniki**) * udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom * analizuje proste dane na podstawie tabeli i wykresu słupkowego, kołowego i kolumnowego * przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi * tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje * używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych * formatuje i przekształca samodzielnie wykres * samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu * generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując matryce złożoną z kwadratów |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji * wszystkie czynności wykonuje samodzielnie i bezbłędnie * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania * biegle posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu * nie popełnia błędów edycyjnych w tekście * poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście * bezpiecznie korzysta z sieci * biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie * omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkowania pobranych z sieci obrazów * sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na stronach * sprawnie pracuje w grupie, jest aktywny na lekcji i pomaga innym * sprawnie prezentuje prace publicznie * przenosi wykonaną pracę z folderu **Pobrane** do folderu przeznaczonego na rysunki * zmienia nazwę pliku z obrazem * biegle koryguje podstawowe parametry obrazu * dba o wysoki poziom estetyczny swoich prac * wyszukuje na stronie **code.org** inne aktywności * sprawnie korzysta ze środowiska * rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły * eksperymentuje, dobierając inne parametry projektów * analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch * eksperymentuje, tworząc bardziej rozbudowane projekty rysowania figur złożonych z kół * zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu * eksperymentuje z innymi językami * weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego * samodzielnie przygotowuje oryginalne prace graficzne w arkuszu |