

Szczegółowe wymagania edukacyjne z informatyki dla uczniów klasy IV

Dopuszczający

Uczeń:

- wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej;
- uruchamia i wyłącza komputer;
- pisze prosty tekst w zaawansowanym edytorze tekstu.
- korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint;
- osadza prosty tekst na rysunku.
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu;
- wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery.
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu Writer;
- wypełnia dokument treścią.
- poprawnie wprowadza tekst w edytorze.
- wypełnia tabelę treścią.
- korzysta z programu Paint i jego narzędzi.
- korzysta z edytora tekstu w zakresie wprowadzania tekstu.
- z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji.
- z pomocą nauczyciela tworzy jednoslajdową prezentację
- korzysta w podstawowym zakresie z zaawansowanego edytora tekstu;
- formatuje wprowadzony tekst.
- korzysta z tabel i wbudowanej biblioteki obrazów w zaawansowanym edytorze tekstu (a w razie jej braku z serwisów zawierających kliparty);
- korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą obrazy w polecanych serwisach.
- z pomocą nauczyciela uruchamia stronę portalu Siaciaki.pl.
- zna adres internetowy wyszukiwarki Google;
- z pomocą nauczyciela znajduje wymagane informacje za pomocą wyszukiwarki Google.
- korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą zadane teksty i obrazy.
- odnajduje w folderze plik o podanej nazwie.
- wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.
- korzysta z rastrowego edytora grafiki.
- tworzy konto użytkownika w serwisie Scratcha;
- z pomocy nauczyciela uruchamia środowisko Scratch.
- otwiera przykładowy projekt w Scratchu;
- znajduje edytor kostiumów duszka.
- uruchomia środowisko Scratch i tworzy własny projekt.
- korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego.
- z pomocą nauczyciela uruchamia arkusz kalkulacyjny i z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie.

Dostateczny

Uczeń:

- zapisuje wyniki pracy w swoim folderze;
- zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.
- rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji;
- określa rozmiary obrazu (szerokość, wysokość).
- korzysta w podstawowym zakresie z zaawansowanego edytora tekstu;
- formatuje wprowadzony tekst.
- formatuje zawartość dokumentu w edytorze Writer.
- przygotowuje dokument do wydruku.
- wstawia tabelę do tekstu.
- wykonuje rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu, stosując narzędzie Lupa.
- wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji;
- poprawnie wstawia ilustracje do tekstu.
- umieszcza pola tekstowe na slajdzie;

- umieszcza elementy graficzne na slajdzie.
- korzysta w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji;
- tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów i dobiera czcionkę;
- przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje.
- wstawia tabelę do dokumentu, wypełnia ją tekstem, wstawia do niej ilustracje, formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie dokumentu;
- wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w tabeli
- uruchamia bezpieczną stronę WWW z katalogu serwisu Siaciaki.pl.
- znajduje pożądaną informację za pomocą wyszukiwarki Google.
- kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do edytora tekstu;
- formatuje tekst i rozmieszcza w nim ilustracje.
- wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą polecenia Wstawianie | Obraz;
- formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie.
- stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie.
- wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w dokumencie za pomocą operacji Kopiuj i Wklej, wybiera dla obrazków układ ramki;
- formatuje tekst, rozmieszcza tekst i obrazki na stronie dokumentu.
- rozróżnia ikony aplikacji, dokumentu i skrótu i wyjaśnia ich różnice funkcjonalne.
- loguje się do swojego konta i z pomocą nauczyciela uruchamia wybrany pokaz w środowisku Scratch.
- analizuje przykładowy projekt w Scratchu;
- posługuje się edytorem kostiumów duszka.
- układa skrypt wykorzystujący dźwięki.
- korzysta z bloków Scratcha do rysowania na scenie.
- odczytuje adres komórki arkusza;
- wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje.
- tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu.
- radzi sobie w środowisku nowego oprogramowania.
- korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego;
- korzystając z podręcznika, tworzy w arkuszu proste formuły.
- konstruuje tabele z danymi;
- z pomocą nauczyciela tworzy prosty wykres kołowy i opisuje go w arkuszu.

Dobry

Uczeń:

- zapisuje kopię pliku/folderu na pendrive w celu przeniesienia go na inny komputer.
- formatuje wprowadzony tekst;
- zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w folderze przeznaczonym na pliki graficzne.
- tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji;
- tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku.
- pobiera i instaluje pakiet ze wskazanej strony WWW.
- poprawia błędy popełnione podczas pisania – ręcznie oraz za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu.
- ustala orientację strony dokumentu;
- łączy akapit.
- potrafi przygotować rysunek do wydruku, nadając mu odpowiednie parametry;
- formatuje wprowadzony tekst.
- poprawnie rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie dokumentu.
- dba o zwięzłość wypowiedzi tekstowej.
- korzysta z różnych układów slajdów;
- odnajduje plik o podanej nazwie we wskazanym miejscu na dysku;
- ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów.
- używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu (Wstawianie | Symbol | Więcej symboli...);
- 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 tabelę.
- zna zasady netykiety i stosuje je w praktyce.

- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z zasobów internetu.
- stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie;
- przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje.
- zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego;
- poprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość.
- poprawnie rozmieszcza ilustracje na stronie, ustala wielkości obrazków;
- stosuje układ ramki dla ilustracji.
- korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu;
- stosuje układ ramki dla ilustracji.
- wypełnia tabelę rysunkami wstawianymi z pliku;
- środkuje w pionie i poziomie zawartość komórki tabeli.
- zadaje z góry wymagany rozmiar rysunku w edytorze grafiki;
- wykonuje rysunek w powiększeniu metodą edycji pojedynczych pikseli;
- dba o estetyczny wygląd wykonanego rysunku.
- korzysta z pokazów przygotowanych w serwisie Scratcha i wprowadza zmiany w przykładowym projekcie;
- zmienia kostium duszka.
- wyjaśnia działanie ułożonego skryptu w Scratch
- korzysta z bloków Scratcha do zmiany kolorów w odpowiednim zakresie;
- wykorzystuje do rysowania pętlę powtórz w Scratch.
- konstruuje tabele z danymi w arkuszu;
- dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego w niej tekstu;
- formatuje dane i dba o ich czytelność.
- zmienia nazwę arkusza;
- dba o poprawne sformatowanie danych i ich czytelność;
- sporządza wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela.
- czyta komunikaty programu i korzysta z wbudowanej pomocy.
- projektuje tabele z danymi;
- korzysta z funkcji Autosumowania do obliczania sumy liczb zapisanych w wielu komórkach.
- czytelnie formatuje dane;
- stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu.
- sortuje dane;
- sporządza wykres i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela;

Bardzo dobry

Uczeń:

aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP.

- przygotowuje dokument do wydruku;
- nie popełnia błędów podczas edycji tekstu.
- dba o estetykę utworzonego dokumentu.
- tworzy bezbłędną pracę.
- rozumie i potrafi wymienić zasady działania różnych licencji oprogramowania.
- korzysta z programu do szybkiego pisania na klawiaturze (np. Mistrz Klawiatury).
- zapisuje tekst w indeksie górnym;
- dba o estetykę wprowadzonego tekstu i czytelnie formatuje plan lekcji.
- odpowiednio dobiera parametry rysunku przeznaczonego do wydruku;
- poprawnie ustala parametry strony – marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu.
- stosuje obramowania strony.
- drukuje dokument.
- wykonuje prostą prezentację z efektami animacji.
- tworzy slajdy z dźwiękami, zdjęciami, tabelami i wykresami;
- dobiera kolory, rysunki, ułożenie obiektów na slajdach, tempo animacji.
- dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności.
- dba o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji zamieszczonych w tabeli, wygląd tabeli oraz właściwy dobór rysunków;
- dba o czytelność przygotowanego dokumentu.
- bezpiecznie korzysta z internetu.
- stosuje właściwy dobór słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci.
- opisuje zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb;
- opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym dokumencie;

- dba o estetyczny wygląd opracowywanego tekstu, dobór rysunków wstawionych do tekstu oraz sposób formatowania dokumentu w celu zwiększenia jego czytelności.
- zmienia rozmiar obrazków, wybiera dla nich układ ramki;
- świadomie i w odpowiednich miejscach stosuje układ ramki dla ilustracji.
- ustala wielkość marginesów na stronach w całym dokumencie;
- dzieli tekst na kolumny;
- używa niestandardowego rozmiaru czcionki;
- zamienia oryginalną ikonę pliku na własną, a następnie przywraca ikonę oryginalną;
- wyjaśnia znaczenie rozszerzenia jako identyfikatora pliku i powiązanie pliku z aplikacją za pomocą rozszerzenia.
- posługuje się środowiskiem Scratch i wprowadza w nim zmiany według własnych pomysłów;
- dodaje nowy kostium.
- układa skrypt naciśnięcia dowolnego klawisza, który realizuje w pętli powtórzyć rysowanie kwadratu lub innego prostego rysunku z wykorzystaniem zmiany grubości pisaka, koloru i odcienia koloru.
- analizuje proste dane na podstawie wykresu sporządzonego w arkuszu.
- wykonuje obrazki w arkuszu i zapisuje pliki.
- tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje;
- analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego.
- używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych.
- analizuje dane na podstawie wykresu kołowego sporządzonego w arkuszu i samodzielnie formatuje wykres.

Celujący

Uczeń:

- biegle posługuje się edytorem tekstu;
- biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji.
- biegle posługuje się edytorem grafiki.
- biegle posługuje się edytorem tekstu.
- biegle posługuje się klawiaturą.
- biegle posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując szczegóły obrazu.
- nie popełnia błędów edycyjnych w tekście;
- poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście.
- dba o estetyczny wygląd pracy.
- łączy wiele prezentacji w jedną;
- samodzielnie dochodzi do ciekawych rozwiązań.
- sprawnie prezentuje swoje prace na forum klasy.
- biegle posługuje się wyszukiwarką Google i wyszukuje w sieci teksty oraz ilustracje.
- dobiera rysunek do funkcji ikony;
- rozumie funkcjonalne różnice między typami ikon;
- skutecznie przeprowadza zamianę ikon (na własną i oryginalną).
- sprawnie posługuje się środowiskiem Scratch.
- rozwija przykładowy projekt w Scratchu, realizując własne pomysły;
- tworzy nowego duszka.
- analizuje projekty zamieszczone w serwisie Scratch.
- biegle posługuje się arkuszem kalkulacyjnym.
- modyfikuje obrazki w arkuszu, tworzy obrazki według własnych pomysłów.