

INFORMATYKA
WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE
OCENY – KLASA 4

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<p>wyjaśnia, czym jest komputer</p> <p>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego</p> <p>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera</p> <p>określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze</p> <p>odróżnia plik od folderu</p> <p>wyjaśnia, czym jest internet</p> <p>wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci</p> <p>podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</p> <p>wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia</p>	<p>wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia</p> <p>wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia</p> <p>podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze</p> <p>wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny</p> <p>rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku</p> <p>z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość</p> <p>wymienia zastosowania internetu</p> <p>stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu</p> <p>odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej</p> <p>wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku</p> <p>wyjaśnia, czym są prawa autorskie</p> <p>przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</p>	<p>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia</p> <p>wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych</p> <p>wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych</p> <p>wyjaśnia różnice między plikiem i folderem</p> <p>rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń</p> <p>samodzielnie porządkuje zawartość folderu</p> <p>omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu</p> <p>wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych</p> <p>formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników</p>	<p>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer</p> <p>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera</p> <p>wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki</p> <p>dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi</p> <p>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym</p> <p>wysyła wiadomość e-mail z załącznikami</p> <p>opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo</p> <p>tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły</p> <p>wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale</p>

<p>wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa</p> <p>podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej</p> <p>wyjaśnia, czym jest netykieta</p> <p>wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej</p> <p>wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi</p> <p>przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer</p> <p>tworzy nowe pliki i foldery w chmurze</p> <p>ustawia wymiary obrazu</p> <p>tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa</p> <p>tworzy tło obrazu</p> <p>z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość</p> <p>dodaje tytuł plakatu</p> <p>wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z</p> <p>buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie</p> <p>uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie</p> <p>buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury</p> <p>usuwa duszki z projektu</p> <p>buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb</p>	<p>podaje przykłady zastosowań konta pocztowego</p> <p>przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej</p> <p>wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego</p> <p>omawia zasady współpracy w sieci</p> <p>edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,</p> <p>pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem</p> <p>używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków</p> <p>tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl</p> <p>tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia</p> <p>używa klawisza Shift podczas rysowania koła</p> <p>pracuje w dwóch oknach programu Paint</p> <p>dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu</p> <p>rozmieszcza elementy na plakacie</p> <p>wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki</p> <p>zmienia tło sceny</p> <p>zmienia wygląd i nazwę postaci</p> <p>zmienia wielkość duszków</p> <p>dostosowuje tło sceny do tematyki gry</p> <p>używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry</p> <p>tworzy zmienne i ustawia ich wartości</p>	<p>kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu</p> <p>wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy</p> <p>wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań</p> <p>porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze</p> <p>tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa</p> <p>stosuje opcje obracania obiektu</p> <p>tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca</p> <p>sprawnie przełącza się między otwartymi oknami</p> <p>wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików</p> <p>dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji</p> <p>stosuje opcje obracania obiektu</p> <p>usuwa zdjęcia i tekst z obrazu</p> <p>stosuje narzędzie Selektor kolorów</p> <p>stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń</p> <p>określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku</p> <p>stosuje bloki powodujące obrót duszka</p> <p>stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu</p>	<p>tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym</p> <p>dodaje do tytułu efekt cienia liter</p> <p>dodaje nowe duszki do projektu</p> <p>używa bloków określających styl obrotu duszka</p> <p>łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści</p> <p>objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu</p> <p>tworzy poprawnie sformatowane teksty</p> <p>ustawia odstępy między akapitami i interlinię</p> <p>tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu</p>
--	---	---	---

<p>stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu</p> <p>zapisuje menu w dokumencie tekstowym</p> <p>współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań</p>	<p>wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</p> <p>pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu</p> <p>wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów</p> <p>wstawia obiekt WordArt</p>	<p>stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka</p> <p>ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz</p> <p>określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych</p> <p>określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi</p> <p>stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”</p> <p>wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów</p> <p>stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania</p> <p>formatuje obiekt WordArt</p>
---	--	---