

**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia  
śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki w kl. IV**

<b>Ocena dopuszczająca</b>	<b>Ocena dostateczna</b>	<b>Ocena dobra</b>	<b>Ocena bardzo dobra</b>	<b>Ocena celująca</b>
<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tworzy prosty dokument komputerowy, taki jak rysunek lub tekst. Pod nadzorem nauczyciela zapisuje dokument w pliku umieszczonym w domyślnym folderze. Z pomocą nauczyciela znajduje zapisane pliki i je otwiera.</li> <li>2. Do obsługi programów używa głównie myszki, klikając elementy wskazane przez nauczyciela, takie jak przyciski, ikony czy opcje menu.</li> <li>3. Pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, korzystając z podstawowych narzędzi, takich jak ołówek, pędzel, aerograf, linia i gumka.</li> <li>4. Korzystając z programu edukacyjnego, który służy do tworzenia programów komputerowych, tworzy</li> </ol>	<p>Ocenę „dostateczną” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dopuszczającą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tworzy dokument komputerowy, taki jak rysunek lub tekst, i zapisuje go w pliku w wybranej lokalizacji pod nadzorem nauczyciela.</li> <li>2. Rozumie funkcję folderu Kosz i potrafi usuwać pliki. Umie odpowiednio nazwać plik, znaleźć pliki w strukturze folderów oraz tworzyć własne foldery.</li> <li>3. Pracując z wybranym programem komputerowym, używa myszki oraz klawiszy do sterowania kursorem, z pomocą nauczyciela. Pod nadzorem nauczyciela korzysta ze Schowka do</li> </ol>	<p>Ocenę „dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dostateczną” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Otwiera istniejący dokument zapisany w pliku znajdującym się w określonym folderze, modyfikuje go, a następnie samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji.</li> <li>2. Otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w określonym folderze, rozumie strukturę folderów, rozróżnia foldery nadrzędne i podrzędne, oraz tworzy własne foldery przy użyciu odpowiednich opcji menu.</li> <li>3. Samodzielnie obsługuje programy, korzystając z myszy oraz klawiszy sterujących kursorem, używa</li> </ol>	<p>Ocenę „bardzo dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Samodzielnie otwiera istniejący dokument zapisany w pliku znajdującym się w określonym folderze, przegląda go, wprowadza zmiany i zapisuje ponownie pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji.</li> <li>2. Rozumie pojęcie „rozszerzenie pliku” i potrafi rozróżniać pliki tekstowe i graficzne na podstawie ich rozszerzeń. Umie zmienić nazwę istniejącego pliku oraz wybrać odpowiedni program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem.</li> </ol>	<p>Ocenę „celującą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „bardzo dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Opisuje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach, takich jak Paint czy Word.</li> <li>2. Sprawnie porusza się po strukturze folderów oraz rozróżnia pliki programów na podstawie ich rozszerzeń.</li> <li>3. Wyjaśnia działanie Schowka i potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych.</li> <li>4. Samodzielnie znajduje opcje menu programu w</li> </ol>

<p>prosty program składający się z kilku poleceń oraz steruje obiektem na ekranie (przemieszczając go w przód, w prawo lub w lewo).</p> <p>5. Pisze krótki tekst, używając zarówno wielkich, jak i małych liter oraz polskich znaków diakrytycznych. Porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących. Zaznacza fragmenty tekstu, zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki oraz usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace.</p> <p>6. Wymienia różne źródła informacji i przykłady usług internetowych. Potrafi uruchomić przeglądarkę internetową i wymienia niektóre zagrożenia związane z Internetem.</p>	<p>kopiowania, wycinania i wklejania plików, obrazów oraz tekstu lub ich fragmentów.</p> <p>4. Wyjaśnia funkcję edytora grafiki i tworzy rysunki w prostym edytorze grafiki, używając podstawowych narzędzi malarskich, takich jak ołówki, pędzel, aerograf, linia i gumka. Rysuje figury geometryczne, takie jak prostokąty, elipsy i okręgi, oraz wprowadza napisy w obszarze rysunku pod kierunkiem nauczyciela. Wykonuje operacje na fragmentach rysunku, takie jak zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie ich w inne miejsce na tym samym rysunku, również z pomocą nauczyciela.</p> <p>5. Podaje przykłady problemów, które można rozwiązać przy użyciu komputera. Korzysta z programu edukacyjnego do tworzenia programów komputerowych, tworzy program, który steruje</p>	<p>Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania plików, obrazów lub ich fragmentów, tekstów lub ich fragmentów, oraz stosuje metodę przeciągnij i upuść na polecenie nauczyciela.</p> <p>4. Tworzy rysunki z figur geometrycznych, takich jak prostokąty, elipsy i okręgi. Wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykładowe rozwiązania, takie jak krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie i podkreślenie tekstu. Wykonuje operacje na fragmentach rysunku, takie jak zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie w inne miejsce na tym samym rysunku, oraz rozwiązuje problemy, korzystając z przykładowych rozwiązań.</p> <p>5. Tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady programowania komputerowego. Korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące</p>	<p>3. Rozumie pojęcie „rozszerzenie pliku”, potrafi rozróżniać pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach, zmieniać nazwę pliku oraz wybierać program do jego otwierania. Samodzielnie obsługuje programy, korzystając z myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych. Używa Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania plików, obrazów lub ich fragmentów oraz tekstów lub ich fragmentów, a także stosuje metodę przeciągnij i upuść.</p> <p>4. Samodzielnie wykonuje operacje na fragmentach rysunku, takie jak zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie do innego rysunku. Analizuje problemy i przykłady ich rozwiązań, szuka sposobów rozwiązania wybranych problemów oraz stosuje poznane metody rysowania komputerowego do tworzenia i modyfikowania rysunków.</p>	<p>celu wykonania określonych czynności, formułuje problemy i je rozwiązuje, oraz przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne.</p> <p>5. Potrafi samodzielnie znaleźć rozwiązanie podanego problemu oraz tworzy bardziej skomplikowane programy. Poszukuje sposobów rozwiązania zadań, projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je w wybranym środowisku programowania. Uczestniczy w konkursach informatycznych.</p> <p>6. Samodzielnie wykonuje operacje na fragmentach tekstu, takie jak zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie do innych dokumentów. Formułuje problemy i je rozwiązuje, pisze teksty zgodnie z poznanymi zasadami redagowania, oraz wyszukuje informacje na temat e-booków, korzystając z Internetu i innych źródeł.</p>
---	---	--	---	---

	<p>obiektem na ekranie (przemieszczając go w przód, w prawo lub w lewo) i zapisuje go w pliku.</p> <p>6. Wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu. Porusza się po tekście za pomocą kursora myszy, rozumie pojęcia takie jak wiersz tekstu i cursor tekstowy. Wie, jak tworzyć akapity w edytorze tekstu, usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete, wyrównuje akapity do lewej, prawej lub środka, oraz zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki.</p>	<p>obiektem na ekranie, takie jak ruch w przód, w lewo, w prawo oraz zmienia położenie obiektu o dowolny kąt. Używa odpowiednich poleceń do powtarzania wybranych czynności, zapisuje pomysły na historyjki w wizualnym języku programowania, modyfikuje programy i objaśnia ich działanie. Wypełnia kolorem zamknięte obszary i stosuje kolory niestandardowe.</p> <p>6. Wyjaśnia pojęcia takie jak akapit, wcięcie w tekście i parametry czcionki. Wspólnie z nauczycielem analizuje problemy i przykładowe rozwiązania, rozwiązuje problemy, korzystając z przykładowych rozwiązań, i poprawnie stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych. Wyjaśnia pojęcia takie jak strona dokumentu tekstowego, marginesy i justowanie, a także justuje akapity. Wykonuje operacje na fragmentach tekstu, takie jak</p>	<p>5. Pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania i podstawowych poleceń tego języka. Stosuje powtarzanie czynności i dobiera odpowiednie polecenia do rozwiązania zadań. Analizuje przykładowe problemy i sposób ich rozwiązania, korzystając z podręcznika, zapisuje sytuacje warunkowe i zdarzenia w wizualnym języku programowania, testuje programy na komputerze pod kątem zgodności z założeniami oraz projektuje historyjki.</p> <p>6. Wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię. Analizuje problemy i przykłady ich rozwiązań, samodzielnie szuka sposobów rozwiązania wybranych problemów oraz wykonuje operacje na fragmentach tekstu, takie jak zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie w inne miejsce w tym samym</p>	
--	--	--	--	--

		<p>zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie w inne miejsce w tym samym dokumencie, stosuje listy wypunktowane i numerowane oraz ustala parametry czcionki.</p>	<p>dokumencie. Zna i stosuje zasady poprawnego redagowania tekstu podane w podręczniku oraz używa opcji menu do kopiowania formatu.</p>	
--	--	--	---	--