

Szczegółowe wymagania edukacyjne
dla uczniów Szkoły Podstawowej nr 1 w Proszowicach
z przedmiotu **informatyka**
klasa 4

Ocena	Wymagania edukacyjne
celujący	Uczeń spełnia wszystkie wymagania edukacyjne na ocenę bardzo dobrą. Ponadto stale rozwija swoje umiejętności z przedmiotu ponad program, wykonuje dodatkowe prace, inspiruje i motywuje innych. Uzyskuje czołowe miejsca w konkursach informatycznych na etapie rejonowym i wyżej.
bardzo dobry	Bezpiecznie posługuje się komputerem i zna zagrożenia wynikające z jego korzystania. Zna i opisuje poznane na lekcji zastosowania komputerów w otoczeniu. Zna grupy klawiszy na klawiaturze i przeznaczenie wszystkich przycisków oraz używa poznanych skrótów klawiaturowych. Korzysta z menu kontekstowego. Umie rozróżnić okno programu, komunikatów i dialogowe. Zna budowę okna programu. Wykonuje operacje na oknach programu. Posługuje się ikonami i menu w programie. Samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów. Wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych. Omawia jak zbudowany jest komputer i rozróżnia rodzaje komputerów. Zna kilka systemów operacyjnych. Dzieli urządzenia peryferyjne na wejścia i wyjścia, umie je wymienić, omówić i podać ich zadania. Posługuje się poznanym do klasy 4 tej słownictwem informatycznym. Umie samodzielnie zapisać plik w wybranej lokalizacji, umie samodzielnie dopisać do pliku, skopiować plik lub usunąć plik. Szanuje pracę swoją i innych nie niszcząc ich. Samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze. Przegląda dokument, zmienia i ponownie samodzielnie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji. Samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu. Samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść. Poznaje okno edytora tekstu. Samodzielnie się po nim porusza. Tworzy i formatuje dokument tekstowy na zadany temat. Stosuje spacje i akapity. Tworzy listy wypunktowane i numerowane. Samodzielnie zmienia punktory. Samodzielnie uatrakcyjnia dokument dodatkami. Samodzielnie wstawia grafikę do tekstu. Uruchamia wybraną przeglądarkę internetową. Wie co to adres i strona internetowa. Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki. Podaje ich nazwy. Korzysta z tych narzędzi samodzielnie poszukując potrzebnych informacji. Umie znaleźć i korzystać ze słowników i encyklopedii w sieci. Korzysta z map Google znajdując samodzielnie potrzebne miejsce oraz swój dom. Zna i opisuje zasady Netykiety i świadczy o tym swoim zachowaniem. Sprzeciwia się cyberprzemocy. Rozwija myślenie algorytmiczne i logiczne podczas zadań z programowania. Pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania.

	Samodzielnie stosuje podstawowe polecenia danego języka. Stosuje powtarzanie tych samych czynności, potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania. Zapoznaje się z przykładowym problemem i samodzielnie analizuje sposób jego rozwiązania. Racjonalnie wykorzystuje czas pracy na lekcji, oddaje prace w terminie. Prawidłowo organizuje stanowisko pracy przestrzegając zasad higieny pracy. Zgodnie współpracuje podczas pracy grupowej.
dobry	Bezpiecznie posługuje się komputerem i zna większość zagrożeń wynikających z jego korzystania. Zna i opisuje większość poznanych na lekcji zastosowań komputerów w otoczeniu. Zna grupy klawiszy na klawiaturze i przeznaczenie wszystkich przycisków oraz używa wybranych skrótów klawiaturowych. Korzysta z menu kontekstowego. Umie rozróżnić okno programu, komunikatów i dialogowe. Zna budowę okna programu. Wykonuje operacje na oknach programu. Posługuje się ikonami i menu w programie. Pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów. Wymienia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych. Wymienia elementy budowy komputera i rozróżnia typy komputerów. Wymienia kilka systemów operacyjnych. Dzieli urządzenia peryferyjne na wejścia i wyjścia, umie je wymienić i podać ich zadania. Posługuje się poznanym do klasy 4 tej słownictwem informatycznym. Umie samodzielnie zapisać plik w wybranej lokalizacji, umie samodzielnie dopisać do pliku, usunąć plik. Szanuje pracę swoją i innych nie niszcząc ich. Otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze. Przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji. Samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu. Samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść. Poznaje okno edytora tekstu i się po nim porusza. Tworzy i formatuje dokument tekstowy na zadany temat. Stosuje spacje i akapity. Tworzy listy wypunktowane i numerowane. Zmienia punktory. Uatrakcyjniła dokument dodatkami. Wstawia grafikę do tekstu. Uruchamia wybraną przeglądarkę internetową. Wie co to adres i strona internetowa. Odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki. Zna ich nazwy. Korzysta z tych narzędzi samodzielnie poszukując potrzebnych informacji. Umie znaleźć i korzystać ze słowników i encyklopedii w sieci. Korzysta z map Google znajdując samodzielnie potrzebne miejsce oraz swój dom. Zna Netykietę i świadczy o tym swoim zachowaniem. Sprzeciwia się cyberprzemocy.

	Rozwija myślenie algorytmiczne i logiczne podczas zadań z programowania. Píše proste programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania. Stosuje podstawowe polecenia danego języka. Potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania zadania. Zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania. Racjonalnie wykorzystuje czas pracy na lekcji, oddaje prace w terminie. Prawidłowo organizuje stanowisko pracy przestrzegając zasad higieny pracy. Zgodnie współpracuje podczas pracy grupowej.
dostateczny	Wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich. Wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce. Uruchamia programy z wykazu programów w menu Start. Zna grupy klawiszy na klawiaturze i przeznaczenie niektórych przycisków oraz używa kilku skrótów klawiaturowych. Nazywa elementy okna programu. Wykonuje niektóre operacje na oknie programu. Według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu. Ma problem aby rozróżnić okno programu, komunikatów i dialogowe Wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie. Pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela. Pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu. Wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu. Porusza się po tekście za pomocą kursora myszy. Wyjaśnia pojęcia: wiersz tekstu, kursor tekstowy; wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu. Usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete. Wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki. Wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa. Podaje i omawia przykłady usług internetowych. Otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce. Pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej Podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera. Korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych. Tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo). Zapisuje program w pliku. Myli urządzenia peryferyjne: wejścia i wyjścia, umie wymienić kilka z nich. Posługuje się kilkoma słowami poznanymi do klasy 4 tej z zakresu słownictwa informatycznego. Szanuje pracę swoją i innych nie niszcząc ich. Pod opieką nauczyciela korzysta ze słowników i encyklopedii w sieci. Pod opieką nauczyciela korzysta z map Google znajdując potrzebne miejsce

	oraz swój dom. Zna niektóre zapisy Netykiety. Wie, że cyberprzemoc jest zjawiskiem negatywnym. Pod opieką nauczyciela otwiera program do nauki programowania. Wykonuje tylko wskazane przez nauczyciela polecenia i to pod jego opieką. Ma trudności w opanowaniu podstaw danego języka programowania. Traci czas na czynności okołodaniowe (przygotowywanie stanowiska pracy, wielokrotne dopytywanie o szczegóły, sprawdzanie stopnia zaangażowania innych osób siedzących w pobliżu) na lekcji. Nie oddaje prac w terminie. Nieprawidłowo organizuje stanowisko pracy mając problem z przestrzeganiem zasad higieny pracy. Czasem zgodnie współpracuje w grupie.
dopuszczający	Nie opanował zasad bezpiecznego posługiwania się komputerem więc nie zawsze je stosuje. Nie umie wymienić najprostszych zastosowań komputerów w otoczeniu. Poznał klawiaturę i przeznaczenie niektórych przycisków specjalnych ale cały czas myli ich znaczenie, nie zna skrótów klawiaturowych. Myli okno programu, komunikatów i dialogowe. Wykazuje problemy w wykonaniu najprostszych operacji na oknach programu. Posługuje się tylko ikonami, nie korzysta z menu programu. Nie wie jak zbudowany jest komputer nie wymieni żadnej nazwy. Myli rodzaje komputerów. Zna tylko system operacyjny, na którym pracuje. Zna podstawowe urządzenia peryferyjne, ale nie potrafi przyporządkować do nich zadania i określić czy należy do wejściowych czy wyjściowych. Nie stosuje poznanego słownictwa informatycznego. Nie potrafi samodzielnie zapisać żadnego pliku. Pracuje tylko w obecności i z pomocą nauczyciela. Teoretycznie szanuje pracę swoją i innych, praktycznie nie panuje nad organizacją pracy. Nie potrafi otworzyć okna edytora tekstu. Podejmuje próby stworzenia dokumentu tekstowego ale ma problemy z napisaniem prostego tekstu. Pisze wolno i z ciągłymi błędami. Nie umie sformatować najprostszego pliku. Nie potrafi bez pomocy nauczyciela dodać najprostszego dodatku do tekstu. Nie umie wstawić grafiki do tekstu i dopasować do dokumentu. Wie co to adres i strona internetowa. Myli przeglądarkę z wyszukiwarką. Korzysta z tych narzędzi przy pomocy nauczyciela. Zna niektóre zasady Netykiety. Wie jak postępować w necie etycznie ale nie widać tego w jego zachowaniu. Nie sprzeciwia się cyberprzemocy. Nie umie korzystać ze słowników i encyklopedii w sieci. Nie podejmuje się wykonywania żadnego zadania z programowania, najprostsze z nich stanowi wielka trudność. Nie umie wykorzystać racjonalnie czasu pracy na lekcji, nie oddaje prac w terminie.

	Stanowisko pracy nie jest prawidłowo utrzymane, ma problemy z przestrzeganiem zasad higieny pracy. Nie umie uszanować czyjegoś zdania podczas współpracy w grupie.
--	--