

WYMAGANIA EDUKACYJNE INFORMATYKA KLASA 4

I PÓŁROCZE:

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami, korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia, stosuje rozwiązania nietypowe, racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach;
- spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą;
- omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich;
- omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce;
- wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą;
- omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego;
- potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy;
- wskazuje podobieństwa strukturalne i funkcjonalne w interfejsach różnych systemów;
- swobodnie porusza się po strukturze folderów;
- potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych;
- podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word);
- samodzielnie tworzy rysunki, korzystając z wybranych narzędzi programu Paint;
- odszukuje potrzebne opcje programu Paint;
- projektuje rysunki według własnego pomysłu;
- zapisuje rysunek w pliku w wybranym folderze;
- pisze dłuższy tekst w edytorze tekstu;
- potrafi samodzielnie usunąć błędnie napisane znaki;
- zna dwa sposoby usuwania znaków w tekście;
- omawia zasadę działania Schowka;
- zna i stosuje w praktyce podstawowe skróty klawiaturowe;
- tworzy zaawansowane kompozycje graficzne na konkursy przedmiotowe;
- samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania);
- stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych;
- samodzielnie weryfikuje informacje w Internecie;
- samodzielnie ocenia wiarygodność cyfrowych źródeł informacji i autorów publikacji;
- angażuje się w pracy nad projektem w grupach;
- wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracę nad redagowaniem gazetki szkolnej.

2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- pracuje systematycznie i wykonuje zadania poprawnie pod względem merytorycznym;
- odpowiednio organizuje swoje stanowisko pracy i zachowuje podstawowe zasady bezpieczeństwa;
- opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
- omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich;
- omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce;
- wie, czym jest system operacyjny;
- samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów;
- pracuje wydajnie na dwóch jednocześnie uruchomionych oknach programów;
- swobodnie posługuje się Schowkiem systemowym oraz metodą „przeciągnij i upuść”;
- rozkłada złożony problem graficzny na części przy użyciu myślenia komputacyjnego;
- stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków;
- kopiuje fragmenty grafiki pomiędzy dwoma różnymi plikami;
- pisze dłuższy tekst w edytorze tekstu;
- potrafi samodzielnie usunąć błędnie napisane znaki;
- zna dwa sposoby usuwania znaków w tekście

- omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej;
 - potrafi sprawdzić, czy strona jest wiarygodna oraz kim jest autor strony;
 - stosuje zasady zdrowego korzystania z Internetu, spędzając czas również poza komputerem i Internetem;
 - samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach;
 - rozpoznaje podejrzane wiadomości, linki on-line i dba o ochronę danych;
 - opanował wymagania podstawowe, na ocenę dostateczną oraz dobrą.
3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:
- wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich;
 - wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce;
 - omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego;
 - wykonuje operacje na oknie programu;
 - omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego;
 - samodzielnie zmienia rozmiar, położenie i minimalizuje okna programów;
 - rozumie, czym jest struktura folderów;
 - rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny;
 - tworzy własne foldery;
 - otwiera, modyfikuje i ponownie zapisuje istniejące pliki.
 - wypełnia kolorem obszary zamknięte i dobiera barwy niestandardowe.
 - dodaje napisy do rysunku i formatuje czcionkę (rozmiar, kolor, krój).
 - pisze dłuższy tekst w edytorze tekstu;
 - potrafi samodzielnie usunąć błędnie napisane znaki;
 - wyjaśnia, czym jest adres internetowy;
 - wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej;
 - wymienia zagrożenia ze strony Internetu;
 - weryfikuje informacje w sieci poprzez porównanie ich w dwóch źródłach;
 - opanował wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną).
4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:
- wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich;
 - uruchamia programy z menu Start i nazywa główne elementy ich okien;
 - wykonuje niektóre operacje na oknie programu;
 - potrafi tworzyć własne foldery;
 - zapisuje plik we wskazanej przez nauczyciela lokalizacji;
 - rysuje w edytorze grafiki proste figury (prostokąt, elipsa, okrąg);
 - kopiuje, wycina i wkleja fragmenty rysunku w obrębie jednego pliku;
 - pisze prosty tekst, korzystając z edytora tekstu;
 - zapisuje wielkie litery i polskie znaki diakrytyczne;
 - z pomocą nauczyciela poprawia tekst;
 - wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa;
 - podaje i omawia przykłady usług internetowych;
 - wie, na czym polega weryfikowanie informacji w Internecie;
 - wyszukuje proste informacje za pomocą wyszukiwarki internetowej.
5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:
- wymienia 3 podstawowe zasady BHP w pracowni i ich przestrzega m.in. dba o porządek na stanowisku pracy przy komputerze;
 - włącza komputer i uruchamia program za pomocą ikony na pulpicie;
 - rozróżnia elementy okna programu;
 - pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu;
 - tworzy prosty plik graficzny i zapisuje go w folderze domyślnym;
 - stosuje w edytorze grafiki narzędzia: Ołówek, Pędzel, Gumka, Linia;

- pisze krótki tekst, używając wielkich liter i polskich znaków;
- usuwa błędne znaki za pomocą klawisza Backspace;
- wymienia przykłady różnych źródeł informacji;
- podaje przykłady niektórych usług internetowych;
- uruchamia przeglądarkę internetową i wymienia 2 zagrożenia w sieci.

II PÓŁROCZE:

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- pracuje systematycznie,
- wykonuje wszystkie zadania samodzielnie, a także starannie i poprawnie pod względem merytorycznym,
- opanował wymaganą wiedzę i umiejętności na ocenę bardzo dobrą;
- wykazuje się dużym zaangażowaniem na lekcji;
- biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
- korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- stosuje rozwiązania nietypowe,
- samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania);
- tworzy optymalne, autorskie algorytmy rozwiązujące zadania matematyczne;
- pełni rolę lidera grupy podczas realizacji chmurowych projektów zespołowych;
- pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu;
- samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu;
- wyjaśnia podstawowe ograniczenia AI;
- tworzy zaawansowane prompty graficzne i tekstowe według własnego pomysłu;
- wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracy nad redagowaniem gazetki szkolnej.

2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania;
- stosuje podstawowe polecenia danego języka;
- stosuje powtarzanie tych samych czynności;
- potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania;
- testuje program, wykrywa w nim błędy logiczne i je samodzielnie poprawia;
- projektuje wielopoziomowe gry blokowe z dodanym dźwiękiem i narracją;
- wkleja grafikę do tekstu przez Schowek i zarządza jej otaczaniem;
- zna i stosuje zasady poprawnego redagowania tekstu;
- stosuje w edytorze tekstu wcięcia akapitów, interlinię oraz justowanie.
- omawia zasady, których należy przestrzegać, korzystając z AI;
- tworzy grafikę z wykorzystaniem AI i umieszcza na niej napis, korzystając z narzędzi dostosowanych dla ucznia klasy 4;
- definiuje zjawisko halucynacji AI i krytycznie ocenia wyniki algorytmów.
- opanował wymagania na ocenę dobrą oraz dostateczną.

3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych;
- tworzy program blokowy realizujący prostą, ruchomą historijkę.
- stosuje polecenia warunkowe oraz zdarzenia w środowisku wizualnym.
- wstawia do tekstu listy wypunktowane, numerowane i proste tabele.
- prawidłowo stosuje reguły interpunkcyjne (np. spacja po znaku).
- rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania;
- wie, czym jest sztuczna inteligencja;
- omawia zastosowania AI;
- podaje nazwy przynajmniej trzech modeli AI;

- wymienia przynajmniej trzy zasady korzystania z AI;
- generuje prostą grafikę za pomocą dedykowanych narzędzi AI.
- opanował wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną).

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- 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 stworzony algorytm/program blokowy w pliku;
- stosuje pętle (polecenia iteracyjne) według instrukcji z podręcznika;
- wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu;
- porusza się po tekście za pomocą kursora myszy;
- wyjaśnia pojęcia: wiersz tekstu, kursor tekstowy;
- wyrównuje akapity tekstu do lewej, prawej oraz do środka;
- zmienia parametry czcionki w edytorze tekstu;
- tworzy proste prompty tekstowe dla AI pod kontrolą nauczyciela.

5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- steruje obiektem na ekranie za pomocą komend: w przód, w lewo, w prawo;
- tworzy krótki program w środowisku blokowym z pomocą nauczyciela;
- pisze krótki tekst, używając wielkich liter i polskich znaków;
- usuwa błędne znaki za pomocą klawisza Backspace;
- wie, co to jest prompt;
- pisze proste prompty z kontrolą nauczyciela;
- podaje jedno praktyczne zastosowanie sztucznej inteligencji (AI).