

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocenach klasyfikacyjnych z informatyki w klasie czwartej, wynikających z realizowanego programu nauczania „Sposób na informatykę”.

OCENA DOPUSZCZAJĄCA

Uczeń potrafi przy pomocy nauczyciela wykonać najprostsze zadania:

- Bezpiecznie uruchamia i wyłącza komputer oraz przestrzega zasad BHP w pracowni.
- Wskazuje podstawowe elementy komputera (monitor, jednostka centralna, mysz, klawiatura).
- Zna pojęcia „plik” i „folder”, potrafi otworzyć wskazany folder.
- Otwiera programy Paint i edytor tekstu; rysuje proste kształty ołówkiem lub pędzlem; wpisuje pojedyncze słowa na klawiaturze.
- Wie, czym jest internet, otwiera przeglądarkę i potrafi wymienić 2-3 podstawowe zagrożenia w sieci.
- Uruchamia program Scratch; odróżnia duszka, scenę i bloki z kodem.

OCENA DOSTATECZNA

Uczeń samodzielnie wykonuje typowe, proste zadania:

- Samodzielnie tworzy nowy folder w wyznaczonym miejscu i potrafi zapisać w nim swoją pracę pod odpowiednią nazwą.
- Korzysta z narzędzi takich jak wielokąt, lupa, linia oraz wypełnienie kolorem; potrafi dobrać barwy w programie Paint.
- Samodzielnie wpisuje tekst; używa polskich znaków i klawiszy funkcyjnych (*Enter*, *Shift*, *Backspace*, *Caps Lock*); potrafi zmienić wielkość i kolor czcionki.
- Wpisuje proste hasła w wyszukiwarce; zna i stosuje podstawowe zasady netykiety (kulturalnego zachowania w sieci); wie, jak chronić swoje dane osobowe.
- Układa w programie Scratch krótki, liniowy kod, który porusza duszkiem lub wydaje dźwięk.

OCENA Dобра

Uczeń sprawnie, poprawnie i w większości samodzielnie posługuje się poznanymi programami:

- Swobodnie posługuje się skrótami klawiszowymi; poprawnie stosuje podstawową terminologię (np. pendrive, pamięć, procesor).
- Modyfikuje rysunki za pomocą zaznaczania, kopiowania, wklejania, obracania i rozciągania elementów graficznych.
- Formatuje cały dokument (zmienia rodzaj czcionki, stosuje pogrubienie, kursywę, wyrównuje tekst do środka lub lewej strony, tworzy proste punktory).

- Bezpiecznie pobiera i zapisuje grafikę lub informacje ze stron www na dysk komputera; potrafi ocenić, które strony są dla niego bezpieczne (np. *Sieciaki.pl*).
- Tworzy w Scratchu skrypty wykorzystujące pętle (np. blok *Zawsze* lub *Powtórz*) oraz programuje zdarzenia (np. reakcję duszka na kliknięcie lub klawisz spacji).

OCENA BARDZO DOBRA

Uczeń w pełni opanował materiał, pracuje sprawnie, logicznie i samodzielnie rozwiązuje problemy:

- Swobodnie porusza się po strukturze folderów komputera; potrafi bezbłędnie kopiować, przenosić i zmieniać nazwy wielu plików jednocześnie.
- Potrafi połączyć pracę w kilku programach – np. kopiuje wykonany przez siebie rysunek z Painta lub pobrany obrazek z Internetu i wkleja go w odpowiednie miejsce w dokumencie tekstowym.
- Samodzielnie tworzy estetyczny dokument (stosuje akapity, wstawia i formatuje tabele, potrafi podzielić tekst na kolumny).
- Rozumie pojęcie praw autorskich; potrafi podać źródło, z którego pobrał materiały z internetu; odróżnia wiarygodne informacje w sieci od fałszywych.
- Tworzy w Scratchu rozbudowane projekty (np. prostą animację z kilkoma współdziałającymi ze sobą duszkami, które prowadzą dialog); potrafi sam znaleźć i poprawić błąd we własnym kodzie.

OCENA CELUJĄCA

Uczeń wykazuje się wiedzą i umiejętnościami:

- Rozwiązuje nietypowe problemy technologiczne bez pomocy nauczyciela; wykazuje się dużą kreatywnością w tworzeniu własnych projektów.
- Tworzy w pełni funkcjonalne, autorskie gry zręcznościowe lub edukacyjne w Scratchu, wykorzystując trudniejsze bloki.