

## PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

### 1. Ocenie podlegają:

- **Ćwiczenia praktyczne** - obejmują zadania, które uczeń wykonuje podczas lekcji (ocena uwzględnia wykonanie zadania zgodnie z poleceniem, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia oraz samodzielność, **staranność i estetykę**, końcowy efekt pracy),
- **Odpowiedź ustna**,
- **Kartkówka** (obejmuje zakres materiału maksymalnie z trzech ostatnich lekcji),
- **Sprawdzian** (zapowiedziany z tygodniowym wyprzedzeniem), planowany na zakończenie działu w formie pracy pisemnej lub na komputerze,
- **Aktywność i praca ucznia na lekcji**
  - ✓ przygotowanie do lekcji, aktywny udział w zajęciach – zdobywanie plusów (4 plusy = bdb.),
  - ✓ nieprzygotowanie do lekcji (w tym również brak podręcznika, zeszytu), brak zadania domowego – odnotowane, jako minus (4 minusy = ndst.),
- **Zadanie domowe**,
- **Praca dodatkowa** obejmuje dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji.

### 2. Zasady poprawy ocen:

- Można poprawić każdą ocenę ze sprawdzianu, kartkówki i ustnej odpowiedzi do dwóch tygodni od otrzymania niezadowolającej oceny po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem,
- W e-dzienniku zostają zapisane obie oceny i brane pod uwagę przy klasyfikacji.

3. W przypadku nieobecności ucznia na lekcji należy uzupełnić braki w terminie do dwóch tygodni od powrotu do szkoły.

4. Jeżeli uczeń zapomni odrobić zadanie domowe, ale zgłosi ten fakt na początku lekcji, otrzymuje brak zadania – wpis w e-dzienniku „-”. Jeśli tego nie zrobi, a w trakcie lekcji okaże się, że uczeń nie ma zadania domowego, otrzymuje ocenę niedostateczną.

Nauczyciel informatyki:  
**Joanna Hrapkowicz**

## **WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY IV** (na podstawie materiałów ze strony [www.nowaera.pl](http://www.nowaera.pl))

Program nauczania: Program nauczania informatyki w szkole podstawowej Lubię to!, Nowa Era

Nauczyciel realizujący ten program w Szkole Podstawowej Towarzystwa Ewangelickiego w Cieszynie:  
Klasa 4 – Joanna Hrapkowicz

Podręcznik obowiązujący w SPTE:  
Podręcznik do informatyki dla klasy 4 Lubię to!, Michał Kęska

### **Wymagania edukacyjne**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

1. **Wymagania konieczne** (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. **Wymagania podstawowe** (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. **Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. **Wymagania dopełniające** (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. **Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych

Zagadnienia	Ocena			
	Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li> <li>wyjaśnia, czym jest komputer,</li> <li>wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li> <li>podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> <li>określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</li> <li>odróżnia plik od folderu,</li> <li>wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie,</li> <li>tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li> <li>wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>wyjaśnia pojęcia urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia,</li> <li>wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</li> <li>wyjaśnia pojęcia program komputerowy i system operacyjny,</li> <li>rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li> <li>określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li> <li>charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li> <li>wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</li> <li>wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>omawia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li> <li>rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia etapy rozwoju komputerów,</li> <li>wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</li> <li>tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> </ul>
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia wielkość obrazu,</li> <li>tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,</li> <li>tworzy proste tło obrazu,</li> <li>tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li> <li>wkleja ilustracje na obraz,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li> <li>tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl,</li> <li>używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,</li> <li>stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>pobiera kolor z obrazu,</li> <li>sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li> <li>tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tekst do obrazu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <li>• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li> <li>• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li> <li>• wymienia zastosowania internetu,</li> </ul>	<p>miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,</li> </ul>	
Internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,</li> <li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</li> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li> <li>• wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>• wyjaśnia, czym są prawa autorskie,</li> <li>• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,</li> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li> <li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li> <li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li> </ul>
Programowanie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li> <li>• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li> <li>• usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li> <li>• tworzy tło z tekstem,</li> <li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li> <li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,</li> <li>• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych,</li> <li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li> <li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka,</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> </ul>
Praca z dokumentem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do forma-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas</li> </ul>

tekstowym	<p>zapisywania,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,</li> <li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie.</li> </ul>	<p>towania tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li> <li>• wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów,</li> <li>• zamienia tekst na obiekt WordArt,</li> <li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li> <li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li> <li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li> <li>• formatuje obiekt WordArt,</li> <li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li> <li>• modyfikuje istniejący styl,</li> <li>• definiuje listy wielopoziomowe.</li> </ul>	<p>pracy z dokumentem,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> </ul>
-----------	---	--	---	---