

Wymagania na poszczególne oceny – klasa 4

Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, wyjaśnia czym jest komputer, wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, odróżnia plik od folderu, wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, tworzy proste tło obrazu, tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, wkleja ilustracje na obraz, dobija tekst do obrazu, wyjaśnia, czym jest internet, wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, usuwa postaci z projektu tworzonych w programie Scratch, używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia</i> wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy i system operacyjny</i>, rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku, porządkuje zawartość folderu, rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl, używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, pracuje w dwóch oknach programu Paint, wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, dobija teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, wymienia zastosowania internetu, stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, wyjaśnia czym są prawa autorskie, stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, zmienia tło sceny w projekcie, tworzy tło z tekstem, zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja</i>, pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, zmienia tekst na obiekt WordArt, używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych, omawia różnice między plikiem i folderem, tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, stosuje opcje obracania obiektu, pobiera kolor z obrazu, sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu, wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych, formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, korzysta z internetowego tłumacza, kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, stosuje bloki powodujące obrót duszka, stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania, formatuje obiekt WordArt, tworzy nowy styl do formatowania tekstu, modyfikuje istniejący styl, definiuje listy wielopoziomowe. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwoju komputerów, wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, dobija do projektu programu Scratch nowe duszki, używa bloków określających styl obrotu duszka, łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, tworzy poprawnie sformatowane teksty, ustawia odstępy między akapitami i interlinię, dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu, łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, tworzy poprawnie sformatowane teksty, ustawia odstępy między akapitami i interlinię, dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.