Kryteria oceniania na lekcji informatyki w klasie 4

Na każdy wyższy stopień niezbędne jest opanowanie wymagań przypisanych do niższych stopni.

Wymagania ocena dopuszczająca Uczeń:	**Wymagania ocena dostateczna Uczeń:**	**Wymagania ocena dobra Uczeń:**	**Wymagania ocena bardzo dobra Uczeń:**	**Wymagania ocena celująca Uczeń:**
• wyjaśnia, czym jest komputer • zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi • odróżnia plik od folderu • uruchamia programy • wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa • podaje przykłady wykorzystania internetu • rozumie, że nie wszystkie kontakty w sieci są bezpieczne • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci • wymienia sposoby komunikacji w internecie • wyjaśnia, czym jest netykieta • podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci • wyjaśnia pojęcia *piksel* i *rozmiar obrazu* • ustawia szerokość i wysokość obrazu • tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi **Ołówek** i **Pędzel** • tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty **Owal** oraz **Krzywa** • wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym	• wyjaśnia pojęcia: *program komputerowy*, *system operacyjny*, *licencja*, *plik*, *folder* • zna przeznaczenie systemu operacyjnego • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • tworzy folder i zapisuje w nim pliki • przenosi plik we wskazane miejsce • wyjaśnia pojęcia: *router*, *wi-fi*, *internet* • wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość • wyjaśnia pojęcia *fake news* i *deepfejk* • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa - podaje ich przykłady • wyjaśnia pojęcie hiperłącze • wyszukuje informacje na stronach internetowych • korzysta z kształtów **Linia** i **Prostokąt** • stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane • rysuje poziome linie z użyciem klawisza **Shift** • tworzy rysunki z kilku warstw	• wyjaśnia, czym są urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia oraz podaje ich przykłady • wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy • podaje przykłady systemów operacyjnych • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem • podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem pliku lub folderu • samodzielnie porządkuje zawartość folderu • omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji • podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa • omawia, na co należy uważać przy przeglądaniu stron internetowych • wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne • zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej	• porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy • wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku • wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech internetu • rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudzających dane • omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu • tworzy bezpieczne hasła • podaje przykłady programów komputerowych • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze • weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności • projektuje wygląd przedmiotów, dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości • wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu	• podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne • charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia • omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów • omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych • korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem • wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy • wykonuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa) • tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć • tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu

• zmienia kolejność warstw w projekcie • duplikuje warstwy • zapisuje pracę jako projekt • posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki) • zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym i formatuje je • wyjaśnia pojęcia: *blok*, *skrypt*, *scena* • wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu • uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów • wskazuje bloki, które pozwalają wyświetlić na scenie myśl lub wypowiedź duszka • ustawia zachowanie duszka po kliknięciu w niego myszą • dodaje skrypt do sceny	• formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie **Czcionka** • stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych • tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów i kształtów • usuwa duszka z projektu • wstawia do projektu duszka i tło • zmienia nazwę duszka • tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek porusza się po scenie	• zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu • stosuje opcje obracania fragmentu obrazu • ustawia obszar po usunięciu tła jako przezroczysty i zapisuje obraz w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła • tworzy i formatuje dokumenty tekstowe • zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe • stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu • przycina obraz wstawiony do dokumentu • stosuje blok, dzięki któremu wybrane polecenia wykonają się określoną liczbę razy • ustawia zmianę tła w skrypcie • pokazuje lub ukrywa duszka na scenie • tworzy własne tło • ustawia zachowanie duszka, gdy dotknie on innego duszka	• importuje obrazy do projektu • tworzy proste kompozycje z kilku obrazów • dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji • tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon • tworzy skrypty według założeń zadania • samodzielnie tworzy proste projekty • dodaje efekty graficzne do duszka • duplikuje skrypty	• przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania • wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie • tworzy projekt o zadanej tematyce, uwzględniając przy tym własne pomysły • tworzy według własnego pomysłu grę, w której steruje się duszkiem za pomocą klawiatury