

INFORMATYKA – KL. 4

1. Oceniane obszary aktywności ucznia:

- organizacja pracy i przestrzeganie zasad BHP
- posługiwanie się terminologią informatyczną,
- praca z programem komputerowym,
- stosowanie wiedzy w sytuacjach praktycznych,
- zaangażowanie podczas lekcji, obowiązkowość i systematyczność,
- współpraca w grupie.

2. Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów:

- ćwiczenia praktyczne wykonywane podczas zajęć,
- wypowiedzi ustne,
- obserwacja postaw ucznia,
- sprawdziany wiadomości i umiejętności,
- kartkówki.

(W przypadku nauczania zdalnego wykonywanie ćwiczeń praktycznych, pisanie kartkówek i sprawdzianów podczas lekcji on-line.)

3. Formy oceny:

- ocena cyfrowa
- ocena graficzna (+,-); plusy i minusy można otrzymać za krótkie odpowiedzi ustne i pisemne, prace z podręcznikiem podczas lekcji, umiejętność logowania się do Librusa itp.; zgromadzone plusy i minusy zamieniane są na ocenę cyfrową w następujący sposób:

++++ bdb
+++- db
++-- dst
+--- dop
---- ndst

(Podczas nauczania zdalnego oceny wstawiane są również za terminowe odsyłanie zadań praktycznych poprzez e-dziennik oraz za zaangażowanie w pracę podczas udziału w lekcji on-line.)

4. Uczeń:

- musi na lekcji posiadać podręcznik oraz w staranny sposób prowadzić zeszyt,
- ma obowiązek systematycznie pracować na lekcji oraz zaliczyć sprawdzian w przypadku swojej nieobecności w terminie do 2 tygodni,
- ma obowiązek w ciągu 1 tygodnia nadrobić zaległości spowodowane nieobecnością na lekcji,
- ma prawo do jednokrotnej poprawy uzyskanej ze sprawdzianu oceny w terminie ustalonym przez nauczyciela.

5. W przypadku otrzymania w klasyfikacji śródrocznej oceny niedostatecznej z informatyki uczeń ma obowiązek wykonać w określonym przez nauczyciela terminie wyznaczone ćwiczenia praktyczne.

6. Warunki i tryb uzyskania oceny wyższej niż przewidywana roczna ocena:
- warunki i tryb reguluje zapis w Statucie Szkoły,
 - uczeń musi napisać sprawdzian zawierający wiadomości i umiejętności wymagane na określonej ocenę.
7. Wymagania dla uczniów z opinią PPP są dostosowywane w następujący sposób:
- podawanie poleceń w prostszej formie,
 - wydłużenie czasu na napisanie sprawdzianu, każdorazowo na sprawdzianie jest podawany jego czas trwania,
 - zmniejszenie ilości zadań wykonywanych podczas lekcji i podkreślanie rzeczy istotnych do zapamiętania,
 - kontrolowanie sposobu zrozumienia samodzielnie przeczytanych przez ucznia poleceń podczas wykonywania ćwiczeń, w razie konieczności udzielanie dodatkowych wyjaśnień,
 - w ocenianiu zwracanie uwagi na wysiłek włożony w wykonywanie ćwiczeń,
 - pozytywne motywowanie do pracy.

I semestr

ocena	wiadomości i umiejętności
dopuszczający	Uczeń: 1. Wymienia kilka podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym; wymienia kilka podstawowych zasad zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze. 2. Posługuje się myszą i klawiaturą; uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozróżnia elementy okna programu; wykonuje podstawowe operacje w oknie programu; do obsługi programów posługuje się głównie myszą. 3. Tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; zapisuje dokument w folderze domyślnym; odszukuje zapisane pliki i otwiera je; potrafi tworzyć własne foldery. 4. Omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie. Pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zaznacza fragment tekstu; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace. 5. Potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu.
dostateczny	Uczeń: 1. Wymienia podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; wymienia podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce.

	2. Uruchamia programy z wykazu programów w menu Start; nazywa elementy okna programu; wykonuje większość operacji na oknie programu; wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie; podczas pracy z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu. 3. Tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; zapisuje dokument we wskazanej lokalizacji; potrafi odpowiednio nazwać plik; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; odszukuje pliki w strukturze folderów. 4. Wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie; tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych; wprowadza napisy w obszarze rysunku; wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce w tym samym rysunku. Wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu</i>, <i>kursor tekstowy</i>; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete. 5. Wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; m.in. wie, że nie należy podawać prywatnych informacji bez zapytania dorosłego.
dobry	Uczeń: 1. Wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce. 2. Omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego; pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; zna wybrane skróty klawiaturowe; obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; stosuje metodę przeciągnij i upuść. 3. Otwiera istniejący dokument zapisany w określonym folderze; modyfikuje dokument i zapisuje go w wybranej lokalizacji; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny. 4. Stosuje własne rozwiązania podczas tworzenia rysunków; stosuje kolory niestandardowe; wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w innym rysunku. Prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych podczas pracy w edytorze tekstu. 5. Wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty).
bardzo dobry	Uczeń: 1. Omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce. 2. Wie, czym jest system operacyjny; wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych; potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy; korzysta z menu kontekstowego; zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe (m.in. do zapisywania pliku, kopiowania i wklejania fragmentu rysunku czy tekstu z wykorzystaniem Schowka). 3. Otwiera istniejący dokument zapisany w określonym folderze; przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą

	w wybranej lokalizacji; zna pojęcie <i>rozszerzenie pliku</i>; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi wybrać program do otwierania danego pliku; swobodnie porusza się po strukturze folderów. 4. Stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków. 5. Wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; stosuje zasady zdrowego korzystania z Internetu.
celujący	Uczeń: 1. Wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą. 2. Omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów; omawia zasadę działania Schowka; potrafi korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych. 3. Podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word). 4. Odszukuje opcje menu edytora grafiki i edytora tekstu w celu wykonania konkretnej czynności. 5. Odnosi sukcesy w konkursach informatycznych.

II semestr

ocena	wiedomości i umiejętności
dopuszczający	Uczeń: 1. Korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); zapisuje program. 2. Zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki. 3. Wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu. 4. Podaje przynajmniej jedno zastosowanie AI; wie, co to jest prompt; pisze proste prompty.
dostateczny	Uczeń: 1. Podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo). 2. Wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie w tekście</i>, <i>parametry czcionki</i>; wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka.

	- Wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; wie, na czym polega weryfikowanie informacji w Internecie; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; korzysta z wyszukiwarki internetowej; m.in. wie, że nie należy podawać prywatnych informacji bez zapytania dorosłego. - Objaśnia schemat działania modelu sztucznej inteligencji; wymienia przynajmniej jedną nazwę modelu AI; pisze prosty prompt generujący grafikę.
dobry	Uczeń: - Tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności; zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek; modyfikuje programy; objaśnia przebieg działania programów. - Wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego</i>, <i>margines</i>, <i>justowanie</i>; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; stosuje listy wypunktowane i numerowane. - Wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; potrafi weryfikować informacje znalezione w Internecie; korzysta z wyszukiwarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty). - Wie, czym jest sztuczna inteligencja; omawia zastosowania AI; podaje nazwy modeli AI; wymienia zasady korzystania z AI; tworzy prostą grafikę z wykorzystaniem AI.
bardzo dobry	Uczeń: - Pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia; testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami; projektuje historyjki. - Wie, jak ustawić interlinię; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w innym dokumencie; stosuje własne style list wypunktowanych i numerowanych; zna i stosuje zasady poprawnego redagowania tekstu. - Wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; potrafi sprawdzić, czy strona jest wiarygodna; stosuje zasady zdrowego korzystania z Internetu, spędzając czas również poza komputerem i Internetem; korzysta z wyszukiwarki internetowej wyszukując hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach. - Rozumie, czym są halucynacje AI; omawia zasady, których należy przestrzegać, korzystając z AI; rozumie, dlaczego dla takiego samego promptu AI generuje inne obrazy; tworzy grafikę z wykorzystaniem AI i umieszcza na niej napis.

celujący	Uczeń: 1. Potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; tworzy trudniejsze programy; projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania. 2. Píše własny tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na temat e-booków. 3. Stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; weryfikuje informacje podane na stronach internetowych; dyskutuje na temat bezpieczeństwa w Internecie. Wyjaśnia podstawowe ograniczenia AI; pisze prompty tworzące grafikę według własnego pomysłu; określa zastosowanie modeli AI. 4. Odnosi sukcesy w konkursach informatycznych.
----------	---