

Wymagania edukacyjne z informatyki

klasa 4

Lekcje z aplikacjami

Ocena	Wymagania
2 (dopuszczająca)	Zna podstawowe zasady pracy w pracowni komputerowej, potrafi uruchomić prosty program.
3 (dostateczna)	Potrafi wykonać proste zadania w edytorze tekstu i grafiki.
4 (dobra)	Tworzy wizytówkę, autoportret, stosuje podstawowe funkcje edytora.
5 (bardzo dobra)	Łączy tekst z grafiką, formatuje dokumenty, stosuje zasady estetyki.
6 (celująca)	Samodzielnie tworzy złożone projekty graficzno-tekstowe, wykorzystuje różne aplikacje.

Lekcje w sieci

Ocena	Wymagania
2 (dopuszczająca)	Zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu.
3 (dostateczna)	Potrafi wyszukiwać informacje w sieci.
4 (dobra)	Korzysta z wyszukiwarki, ocenia wiarygodność źródeł.
5 (bardzo dobra)	Tworzy proste publikacje internetowe, zna zasady netykiety.
6 (celująca)	Samodzielnie tworzy materiały edukacyjne online, przestrzega zasad bezpieczeństwa.

Lekcje z grafiką

Ocena	Wymagania
2 (dopuszczająca)	Potrafi otworzyć edytor grafiki i wykonać prosty rysunek.
3 (dostateczna)	Stosuje podstawowe narzędzia edytora grafiki.
4 (dobra)	Tworzy i modyfikuje obrazy, dodaje tekst.
5 (bardzo dobra)	Poprawia i przetwarza obrazy, stosuje efekty graficzne.
6 (celująca)	Samodzielnie projektuje złożone grafiki, wykorzystuje zaawansowane funkcje

	edytora.
--	----------

Lekcje z prezentacją

Ocena	Wymagania
2 (dopuszczająca)	Zna pojęcie prezentacji komputerowej.
3 (dostateczna)	Tworzy prostą prezentację z tekstem.
4 (dobra)	Dodaje grafikę i animacje do prezentacji.
5 (bardzo dobra)	Tworzy wielosłajdową prezentację z efektami przejścia.
6 (celująca)	Samodzielnie projektuje prezentacje multimedialne na wybrany temat.

Lekcje ze Scratchem

Ocena	Wymagania
2 (dopuszczająca)	Zna pojęcie programowania wizualnego.
3 (dostateczna)	Tworzy proste skrypty w Scratchu.
4 (dobra)	Tworzy animacje i interakcje między duszkami.
5 (bardzo dobra)	Projektuje gry i quizy w Scratchu.
6 (celująca)	Samodzielnie tworzy złożone projekty programistyczne, wykorzystuje zmienne i pętle.

Lekcje z arkuszem kalkulacyjnym

Ocena	Wymagania
2 (dopuszczająca)	Zna pojęcie komórki i arkusza kalkulacyjnego.
3 (dostateczna)	Wprowadza dane do arkusza, tworzy proste zestawienia.
4 (dobra)	Tworzy wykresy i analizuje dane.
5 (bardzo dobra)	Stosuje formuły i funkcje w arkuszu.
6 (celująca)	Samodzielnie projektuje arkusze kalkulacyjne do analizy danych.