Wymagania edukacyjne dla serii **„Informatyka w akcji”**

wiedza i umiejętności uczniów w klasie 4 są oceniane na podstawie następujących kryteriów szczegółowych:

1. Komputer i Ty (Bezpieczeństwo i obsługa systemu)

- **Ocena dopuszczająca:** Uczeń podaje, do czego przydają się umiejętności informatyczne. Wymienia zasady BHP i regulamin pracowni komputerowej. Z pomocą nauczyciela uruchamia i zamyka programy.
- **Ocena dostateczna:** Samodzielnie loguje się do systemu. Tworzy foldery i nadaje im określone nazwy. Rozróżnia podstawowe elementy zestawu komputerowego.
- **Ocena dobra:** Swobodnie zarządza plikami (kopiuje, przenosi, kasuje). Wyjaśnia rolę procesora, pamięci RAM i dysku twardego.
- **Ocena bardzo dobra:** Tworzy logiczną strukturę folderów dla swoich prac. Prawidłowo interpretuje komunikaty systemowe i potrafi samodzielnie rozwiązać proste problemy techniczne.
- **Ocena celująca:** Wykracza poza program – charakteryzuje zaawansowane parametry sprzętowe i potrafi skonfigurować podstawowe ustawienia systemu operacyjnego.

2. Grafika komputerowa

- **Ocena dopuszczająca:** Uruchamia edytor graficzny (np. Paint). Używa podstawowych narzędzi, takich jak ołówek, pędzel czy gumka.
- **Ocena dostateczna:** Tworzy proste rysunki z wykorzystaniem kształtów geometrycznych. Potrafi zapisać plik graficzny w wyznaczonym miejscu.
- **Ocena dobra:** Wykorzystuje zaawansowane narzędzia (np. selekcja, lupy, krzywe). Potrafi przekształcać obrazy (obracać, zmieniać rozmiar).
- **Ocena bardzo dobra:** Łączy grafikę z tekstem. Samodzielnie dobiera odpowiednie narzędzia do realizacji złożonego projektu plastycznego, dbając o kompozycję i estetykę.
- **Ocena celująca:** Wykonuje projekty graficzne z wykorzystaniem warstw (jeśli program na to pozwala) lub tworzy animacje, wykazując się dużą kreatywnością i oryginalnością.

3. Pisanie i redagowanie tekstów

- **Ocena dopuszczająca:** Przepisuje na klawiaturze krótki tekst bez formatowania. Używa klawiszy Shift, Caps Lock oraz wprowadza polskie znaki diakrytyczne.
- **Ocena dostateczna:** Korzysta z podstawowych opcji formatowania (zmiana wielkości, kroju i koloru czcionki).
- **Ocena dobra:** Poprawnie stosuje znaki interpunkcyjne (brak spacji przed kropką/przecinkiem). Potrafi skopiować i wkleić fragment tekstu.
- **Ocena bardzo dobra:** Wstawia do dokumentu tabele oraz ilustracje. Dba o poprawny układ dokumentu (wyśrodkowanie tytułów, akapity).
- **Ocena celująca:** Samodzielnie przygotowuje kilkustronicowy, spójny dokument (np. gazetkę szkolną lub zaproszenie), w pełni wykorzystując zaawansowane funkcje edytora.

4. Algorytmy i programowanie (np. Scratch)

- **Ocena dopuszczająca:** Rozumie, czym jest algorytm. Wie, że komputer wykonuje polecenia w określonej kolejności.
- **Ocena dostateczna:** Uruchamia środowisko Scratch. Potrafi zmienić wygląd duszka (kostium) lub wybrać gotowe tło sceny.
- **Ocena dobra:** Buduje proste skrypty liniowe sterujące ruchem duszka (np. idź, obróć się). Poprawnie łączy ze sobą bloki poleceń.

- **Ocena bardzo dobra:** Wykorzystuje instrukcje sterujące (np. pętlę "zawsze" lub "powtórz"). Tworzy projekt, w którym duszek reaguje na naciśnięcie klawiszy.
- **Ocena celująca:** Samodzielnie projektuje i programuje prostą grę zręcznościową lub interaktywną historyjkę. Potrafi znaleźć i naprawić błąd w niesprawnym skrypcie. [1]

5. Internet i bezpieczeństwo w sieci

- **Ocena dopuszczająca:** Wpisuje adres strony internetowej podany przez nauczyciela. Zna podstawowe ryzyka związane z siecią.
- **Ocena dostateczna:** Korzysta z wyszukiwarki internetowej do znalezienia prostych haseł. Zna i stosuje zasady netykiety.
- **Ocena dobra:** Potrafi bezpiecznie pobrać grafikę lub tekst z internetu na dysk komputera. Rozróżnia bezpieczne i niebezpieczne zachowania w sieci.
- **Ocena bardzo dobra:** Ocenia wiarygodność informacji znalezionych w sieci. Rozumie pojęcie praw autorskich i wie, że nie można przypisywać sobie cudzej pracy.
- **Ocena celująca:** Opracowuje w grupie lub samodzielnie poradnik cyfrowego bezpieczeństwa (np. klasowy kodeks korzystania z technologii) i potrafi przeprowadzić krótką prezentację na temat cyberzagrożeń.