

## WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI DLA KLASY 4 DLA UCZNIÓW Z UPOSLĘDZENIEM LEKKIM.

<b>Zasady bezpiecznej pracy z komputerem.</b>	<b>2</b>	Rozumie podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej. Z pomocą nauczyciela samodzielnie uruchamia i wyłącza komputer.
	<b>3</b>	Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze. Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
	<b>4</b>	Z pomocą nauczyciela Zapisuje kopię swojego pliku/folderu na pendrivie w celu przeniesienia go na inny komputer. Z pomocą nauczyciela zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.
	<b>5</b>	Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer. Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
	<b>6</b>	Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP.
<b>Edytor graficzny.</b>	<b>2</b>	Z pomocą nauczyciela potrafi korzystać z podstawowych narzędzi programu Paint.
	<b>3</b>	Potrafi korzystać z podstawowych narzędzi programu Paint.
	<b>4</b>	Potrafi osadzić prosty tekst na rysunku. Z pomocą nauczyciela potrafi przygotować rysunek do wydruku, nadając mu odpowiednie parametry
	<b>5</b>	Samodzielnie wykonuje pracę na zadany temat. Z pomocą nauczyciela zapisuje efekty na dysku lub nośniku zewnętrznym.
	<b>6</b>	Samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne. Posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu
<b>Edytor tekstu.</b>	<b>2</b>	Uruchamia edytor tekstu z pomocą nauczyciela. Zna podstawowe zasady wprowadzania tekstu.
	<b>3</b>	Z pomocą nauczyciela zna zasady podstawowej obsługi edytora tekstu. oraz potrafi zastosować podstawowe zasady formatowania. Z pomocą nauczyciela w stawia tabelę do tekstu. Z pomocą nauczyciela stosuje podstawowe opcje układu strony.

	<b>4</b>	Z pomocą nauczyciela formatuje dokument tekstowy. Wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery. Samodzielnie wstawia tabelę do tekstu. Wprowadza treść do tabeli. Wie co to są symbole i gdzie je szukać. Z pomocą nauczyciela wstawia tabelę do dokumentu, wypełnia ją tekstem, wstawia do niej ilustracje, formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie dokumentu. Z pomocą nauczyciela kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu
	<b>5</b>	Potrafi wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji. Potrafi formatować wprowadzony tekst. Z pomocą nauczyciela potrafi przygotować dokument do wydruku. Potrafi w sposób podstawowy formatować tabelę. Z pomocą nauczyciela potrafi wyszukiwać i wstawiać symbole. Z pomocą nauczyciela ustala wielkość marginesów na stronach w całym dokumencie
	<b>6</b>	Dbą o estetykę wprowadzonego tekstu. Samodzielnie wykonuje zadane ćwiczenia. Używa zaawansowanych funkcji do formatowania tabeli.
<b>Tworzenie prezentacji.</b>	<b>2</b>	Uruchamia program do prezentacji. Z pomocą nauczyciela potrafi wstawiać slajdy i operować nimi.
	<b>3</b>	Potrafi samodzielnie wstawiać slajdy i operować nimi.
	<b>4</b>	Potrafi wstawiać tekst i grafikę do slajdu. Potrafi samodzielnie wybrać układ slajdu.
	<b>5</b>	Potrafi wstawić proste animacje. Z pomocą nauczyciela wstawia muzykę.
	<b>6</b>	Tworzy prostą spójną prezentację na zadany temat.
<b>Bezpieczeństwo i obsługa Internetu.</b>	<b>2</b>	Z pomocą nauczyciela uruchamia przeglądarkę internetową. Uruchamia stronę portalu sieciaki.pl z pomocą nauczyciela.
	<b>3</b>	Z pomocą nauczyciela uruchamia bezpieczną stronę WWW z katalogu serwisu sieciaki.pl.
	<b>4</b>	Rozumie zasady zachowania netykiety w Internecie. Z pomocą nauczyciela potrafi znaleźć pożądaną informację, posługując się wyszukiwarką Google.
	<b>5</b>	Rozumie zasady bezpiecznego Internetu. Zna adres internetowej wyszukiwarki Google. Potrafi z pomocą nauczyciela znaleźć wymagane informacje, posługując się wyszukiwarką Google.
	<b>6</b>	Potrafi właściwy dobór słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci.
<b>Programowanie- program Scratch.</b>	<b>2</b>	Uruchamia środowisko Scratch, korzystając z pomocy nauczyciela

	<b>3</b>	Przy pomocy nauczyciela tworzy konto użytkownika w Scratchu i loguje się. Przy pomocy nauczyciela otwiera przykładowe projekty.
	<b>4</b>	Samodzielnie tworzy konto na Scratchu i loguje się. Otwiera przykładowe projekty. Przy pomocy nauczyciela edytuje kostium duszka. Z pomocą nauczyciela potrafi dodawać dźwięki.
	<b>5</b>	Otwiera projekty scratcha i edytuje je. Rozpoznaje kostiumy duszków. Wprawia duszki w ruch. Z pomocą nauczyciela potrafi korzystać z bloków Scratcha do rysowania na scenie.
	<b>6</b>	Tworzy projekt wprawiający duszka w ruch.
<b>Arkusz kalkulacyjny.</b>	<b>2</b>	Rozumie do czego służy arkusz kalkulacyjny, potrafi poruszać się po komórkach.
	<b>3</b>	Odczytuje adres komórek. Z pomocą nauczyciela potrafi dokonać prostego adresowania komórek. Stara się wprowadzać tabele.
	<b>4</b>	Potrafi wykonać podstawowe działania matematyczne na dwóch komórkach. Z pomocą nauczyciela potrafi w podstawowy sposób sformatować komórki. Z pomocą nauczyciela wprowadza tabele.
	<b>5</b>	Potrafi samodzielnie sformatować komórki. Potrafi wykonać proste obliczenia na zasadzie adresowania. Sam wprowadza tabele do arkusza kalkulacyjnego.
	<b>6</b>	Rozwiązuje proste zadania z życia codziennego.