

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla uczniów klasy IV

INFORMATYKA

OCENA ŚRÓDROCZNA

Numer i temat lekcji	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
1. Dlaczego warto uczyć się informatyki?	• podaje, do czego mogą się przydać umiejętności informatyczne • wymienia zasady obowiązujące w pracowni komputerowej • stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni oraz podczas pracy na komputerze				
Rozdział I. Komputer i Ty					
2. W świecie urządzeń cyfrowych	• wyjaśnia, czym jest komputer • zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi	• podaje przykłady informacji, które przetwarza komputer • podaje przykłady urządzeń rozszerzających możliwości komputera • stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami cyfrowymi	• wyjaśnia, czym są urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia • podaje przykłady urządzeń wejścia i urządzeń wyjścia oraz takich, które są zarówno urządzeniami wejścia, jak i wyjścia • wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy	• stosuje zasady ekologicznego zachowania przy korzystaniu z urządzeń cyfrowych	• omawia wpływ technologii na środowisko
3. Moje zasady bezpiecznej pracy przy komputerze – projekt w programie Paint.	• z pomocą nauczyciela uruchamia program Paint i wykonuje prosty projekt • umieszcza w nim co najmniej jedną zasadę bezpiecznej pracy przy komputerze • korzysta z podstawowych narzędzi programu przy wsparciu nauczyciela.	• wykonuje prosty plakat zawierający kilka zasad bezpiecznej pracy przy komputerze • korzysta z podstawowych narzędzi Paint, m.in. wpisuje tekst, wybiera kolor i wykorzystuje proste figury	• samodzielnie tworzy czytelny plakat zawierający co najmniej 5 zasad bezpiecznej pracy • sprawnie korzysta z kilku narzędzi programu Paint, dobiera kolory i rozmieszcza elementy w sposób uporządkowany	• samodzielnie tworzy estetyczny i pomysłowy plakat • wykorzystuje różne narzędzia Paint, odpowiednio formatuje i rozmieszcza tekst oraz elementy graficzne, dba o czytelność i kompozycję pracy	• tworzy oryginalny, estetyczny i przemyślany projekt • samodzielnie i sprawnie wykorzystuje różnorodne narzędzia Paint, łączy tekst z własnymi elementami graficznymi oraz twórczo przedstawia zasady bezpiecznej pracy oraz stosuje własne rozwiązania
4. Programy, pliki i foldery	• podaje przykłady programów komputerowych • określa, jaki system	• wyjaśnia pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny, licencja, plik, folder</i>	• podaje przykłady systemów operacyjnych • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń	• porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery,	• podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne

	operacyjny jest zainstalowany na komputerze • odróżnia plik od folderu • uruchamia programy	• zna przeznaczenie systemu operacyjnego • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje w nim prace • przenosi plik we wskazane miejsce	• wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem • podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem pliku lub folderu • samodzielnie porządkuje zawartość folderu	zmienia ich nazwy • wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku	
5. Porządkujemy komputer – tworzenie folderów i zapisywanie plików.	• pomocą nauczyciela otwiera wskazaną lokalizację, tworzy folder i zapisuje w nim plik • rozpoznaje podstawowe elementy struktury plików i folderów	• tworzy folder według podanej instrukcji, zapisuje w nim plik i nadaje mu właściwą nazwę • potrafi otworzyć zapisany plik i odnaleźć go w odpowiednim folderze	• samodzielnie tworzy kilka folderów, nadaje im odpowiednie nazwy i zapisuje pliki we właściwych miejscach • potrafi przenieść lub skopiować plik oraz odnaleźć wcześniej zapisane dokumenty	• sprawnie i samodzielnie organizuje pliki i foldery zgodnie z podaną strukturą • poprawnie tworzy, nazywa, zapisuje, kopiuje i przenosi pliki oraz dba o ich uporządkowanie	• samodzielnie i bezbłędnie organizuje własną strukturę folderów i plików • potrafi zaproponować własny, logiczny sposób porządkowania danych • sprawnie wykonuje wszystkie poznane operacje i pomaga innym w rozwiązaniu problemu
6. Komputer i Ty – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 2. -5. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział II. Korzystanie z internetu					
7. Co warto wiedzieć o internecie?	• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa • podaje przykłady wykorzystania internetu	• wyjaśnia pojęcia: <i>router, wi-fi, internet</i>	• omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji	• wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech internetu	• charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia
8. Bezpieczni w cyfrowym świecie	• rozumie, że nie wszystkie kontakty w sieci są bezpieczne • wymienia, do kogo może się zwrócić w przypadku poczucia zagrożenia • zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci	• wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość • wyjaśnia pojęcia <i>fake news</i> i <i>deepfejk</i> • charakteryzuje cechy i cele fake newsów	• podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa • omawia, na co należy uważać przy przeglądaniu stron internetowych • podaje bezpieczne źródła plików • zna zasady tworzenia bezpiecznych haseł	• rozpoznaje przykłady wiadomości wyludających dane • omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu • tworzy bezpieczne hasła	• omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów

9. Jak szukać informacji?	• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci	• wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa • wyjaśnia pojęcie <i>hiperłącze</i> • wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych w podręczniku	• wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne • zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej	• weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności	• omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych • korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem
10. Wyszukuję informacje i tworzę krótką notatkę.	• z pomocą nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej i odnajduje wskazaną informację • potrafi przepisać lub umieścić wybrane informacje w dokumencie	• korzysta z wyszukiwarki, wpisuje proste hasła i odnajduje potrzebne informacje • tworzy krótką notatkę na podstawie znalezionych materiałów	• samodzielnie dobiera odpowiednie hasła do wyszukiwania i znajduje potrzebne informacje w internecie • tworzy uporządkowaną, krótką notatkę w programie Word	• prawnie wyszukuje informacje, wykorzystując odpowiednio dobrane słowa kluczowe • selekcjonuje najważniejsze wiadomości i tworzy samodzielną, czytelną oraz poprawnie sformatowaną notatkę	• samodzielnie i świadomie wyszukuje informacje z różnych źródeł, porównuje je i wybiera najbardziej przydatne • tworzy ciekawą, przejrzystą notatkę, prawidłowo wykorzystując informacje i dbając o ich wiarygodność
11. Komunikacja w internecie	• wymienia sposoby komunikacji w internecie • wyjaśnia, czym jest netykieta • podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci	• wyjaśnia wady i zalety różnych sposobów komunikacji w sieci • przestrzega zasad komunikacji obowiązujących w internecie	• dobiera sposób komunikacji do rodzaju przekazywanej wiadomości • wyjaśnia, czym jest hejt	• wyjaśnia różnice między informacją a opinią	• wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy
12. Korzystanie z internetu –podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 7.–11. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział III. Grafika komputerowa					
13. Wstęp do grafiki komputerowej	• wyjaśnia pojęcia <i>piksel</i> i <i>rozmiar obrazu</i> • ustawia szerokość i wysokość obrazu • tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi Ołówek i Pędzel	• wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu • tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli • korzysta z kształtów	• zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu	• projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na koszulkę), dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości	• wykonuje rysunki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły

		Linia i Prostokąt			
14. i 15. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	• tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty Owal oraz Krzywa	• stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane • rysuje poziome linie z użyciem klawisza Shift	• stosuje opcje obracania fragmentu obrazu	• wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu	• wykorzystuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa)
16. i 17. Obrazy z warstw	• wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym • zmienia kolejność warstw w projekcie • duplikuje warstwy • zapisuje pracę jako projekt	• tworzy rysunki z kilku warstw • usuwa tło i obiekt z obrazu	• ustawia obszar po usunięciu tła jako przezroczysty i zapisuje obraz w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła	• importuje obrazy do projektu • tworzy proste kompozycje z kilku obrazów • dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji	• tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć
18. Projektuję kartkę okolicznościową w programie Paint.	• z pomocą nauczyciela wykonuje prostą kartkę okolicznościową • korzysta z podstawowych narzędzi Paint i umieszcza na kartce krótki tekst	• wykonuje prostą kartkę zawierającą tekst i elementy graficzne • potrafi korzystać z podstawowych narzędzi programu Paint, takich jak pędzel, wypełnienie, figury i tekst.	• samodzielnie projektuje kartkę, odpowiednio łącząc tekst i elementy graficzne • dobiera kolory, wykorzystuje różne narzędzia Paint i dba o czytelne rozmieszczenie elementów	• tworzy estetyczną, pomysłową i starannie wykonaną kartkę • sprawnie wykorzystuje różne narzędzia programu, dobiera kolory i elementy dekoracyjne oraz zachowuje odpowiednią kompozycję	• tworzy oryginalną i kreatywną kartkę, wykorzystując w sposób twórczy różnorodne możliwości programu Paint • samodzielnie wykonuje większość elementów graficznych, dba o szczegóły, estetykę pracy • twórczo łączy tekst z elementami graficznymi oraz stosuje własne rozwiązania
19. Grafika komputerowa – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 13.–18. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział IV. Edytor tekstu					
20. Tworzenie krótkiego dokumentu	• posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki) • zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym	• formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie Czcionka	• tworzy dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem	• tworzy i formatuje krótkie dokumenty tekstowe według własnego pomysłu	• tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu

OCENA ROCZNA

Numer i temat lekcji	<u>Ocena dopuszczająca</u> Uczeń:	<u>Ocena dostateczna</u> Uczeń:	<u>Ocena dobra</u> Uczeń:	<u>Ocena bardzo dobra</u> Uczeń:	<u>Ocena celująca</u> Uczeń:
21. i 22. Formatowanie dokumentu	- omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu - wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>odstęp między akapitami</i>, <i>interlinia</i> - ustawia tekst względem marginesów	- zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit - stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych	- dzieli tekst na akapity i je formatuje - zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe	- wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie - tworzy poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe	przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania
23 i 24. Dokument z ilustracjami	wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu tekstowego	- zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów wstawionych do dokumentu - tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	- stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu - przycina obraz wstawiony do dokumentu	projektuje i tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	przedstawia w dokumencie tekstowym wybraną scenę, np. rozmowę dwóch osób, wstawia do tego dokumentu odpowiednie teksty, obrazy i kształty
25. Moje hobby – tworzę dokument z tekstem i ilustracją.	- z pomocą nauczyciela tworzy krótki dokument dotyczący swojego hobby - wprowadza kilka zdań tekstu i umieszcza w dokumencie ilustrację	- tworzy prosty dokument zawierający tytuł, krótki tekst oraz ilustrację - wykorzystuje podstawowe możliwości formatowania tekstu	- samodzielnie tworzy uporządkowany dokument o swoim hobby - stosuje tytuł, odpowiednio formatuje tekst, wstawia ilustrację i prawidłowo rozmieszcza ją w dokumencie	- tworzy estetyczny i przejrzysty dokument - sprawnie formatuje tekst, wyróżnia najważniejsze informacje, prawidłowo wstawia i rozmieszcza ilustrację oraz dba o uporządkowanie treści	- samodzielnie i bezbłędnie tworzy dokument - sprawnie wykorzystuje poznane funkcje edytora tekstu - twórczo łączy tekst z ilustracjami - stosuje własne rozwiązania oraz wykorzystuje dodatkowe możliwości programu
26. Edytor tekstu – podsumowanie rozdziału	wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 20.–25. adekwatnie do wymaganej oceny				

Rozdział V. Programowanie w Scratchu

27. i 28. Wprowadzenie do Scratcha	• wyjaśnia pojęcia: <i>blok</i>, <i>skrypt</i>, <i>scena</i> • wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu • uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów	• usuwa duszka z projektu • wstawia do projektu duszka i tło • zmienia nazwę duszka • tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek porusza się po scenie	• stosuje blok, dzięki któremu wybrane polecenia wykonają się określoną liczbę razy	• tworzy skrypty według założeń zadania • samodzielnie tworzy proste projekty	• tworzy projekt o zadanej tematyce, uwzględniając przy tym własne pomysły
29. i 30. Postać mówi i myśli	• wskazuje bloki, które pozwalają wyświetlić na scenie myśl lub wypowiedź duszka	• tworzy projekt, w którym duszki przeprowadzają ze sobą krótką rozmowę	• ustawia zmianę tła w skrypcie • pokazuje lub ukrywa duszka na scenie • tworzy skrypt, który uruchamia się po zmianie tła	• dodaje efekty graficzne do duszka	• przygotowuje według własnego pomysłu animację, w której zmienia się tło, a duszki pojawiają się i ukrywają w czasie działania projektu
31. i 32. Sterowanie duszkiem	• ustawia zachowanie duszka po kliknięciu w niego myszą • dodaje skrypt do sceny	• stosuje blok z napisem „zawsze” • stosuje blok losujący liczby • tworzy skrypt, który uruchomi się po naciśnięciu określonego klawisza	• tworzy własne tło • ustawia zachowanie duszka, gdy dotknie on innego duszka • tworzy projekt, w którym duszkiem steruje się za pomocą klawiatury	• duplikuje skrypty	• tworzy według własnego pomysłu grę, w której steruje się duszkiem za pomocą klawiatury
33. Programowanie w Scratchu – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 27.– 32. adekwatnie do wymaganej oceny				
34., 35. i 36. Klasowy kodeks korzystania z technologii – doświadczenie edukacyjne	• w grupie opracowuje zasady właściwego korzystania z technologii, przedstawia je w atrakcyjny sposób				

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych:

1. Praca praktyczna przy komputerze – wykonanie określonego zadania w programie Paint, Word lub Scratch, zgodnie z podanymi wymaganiami (przynajmniej 2 oceny w półroczu).
2. Kartkówka w formie krótkiego zadania praktycznego (10–15 min) – samodzielne wykonanie prostego zadania sprawdzającego umiejętności z maksymalnie trzech ostatnich lekcji (przynajmniej 1 ocena w półroczu).
3. Projekt / praca projektowa – samodzielne lub zespołowe wykonanie rozbudowanego zadania, wymagającego wykorzystania poznanych wiadomości i umiejętności (przynajmniej 1 ocena w półroczu).
4. Aktywność na lekcji – zaangażowanie w wykonywanie ćwiczeń, samodzielność, udział w dyskusjach i podejmowanie prób rozwiązywania problemów.
5. Prezentacja i omówienie wykonanej pracy.
6. Dodatkowa ocena za udział i osiągnięcia w konkursach szkolnych lub pozaszkolnych.

Uczeń ma prawo zgłosić na początku lekcji, że jest nieprzygotowany jeden raz w ciągu półrocza, zapis ten nie dotyczy zapowiedzianych kartkówek i nie obowiązuje na dwa tygodnie przed końcem półrocza i końcem roku.

Uczeń ma możliwość poprawy oceny z pracy praktycznej, kartkówki w formie zadania praktycznego oraz projektu w terminie do dwóch tygodni w terminie wyznaczonym przez nauczyciela. Poprawa oceny jest możliwa tylko raz.

Stopień uzyskany podczas poprawy wpisuje się do dziennika lekcyjnego obok pierwszego stopnia i jest on decydujący przy ustalaniu oceny śródrocznej i rocznej.

Tryb i warunki ubiegania się o wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną

1. Uczeń, starający się o uzyskanie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z danych zajęć edukacyjnych, pisemnie informuje o tym nauczyciela tych zajęć (ze wskazaniem stopnia, o jaki się ubiega) nie później niż następnego dnia po zapoznaniu uczniów z ocenami przewidywanymi.
2. Uczeń może się starać o uzyskanie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z danych zajęć edukacyjnych, jeżeli skutecznie korzystał z możliwości poprawy ocen bieżących w ciągu roku szkolnego.
3. Uzyskanie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej odbywa się w drodze rozmowy ucznia z nauczycielem w obecności jego rodziców nad poziomem spełnienia przez ucznia kryteriów na ocenę przewidywaną lub wyższą, która może być uzupełniona wykonaniem przez ucznia wskazanych przez nauczyciela zadań.
4. Ustalona w tym trybie przez nauczyciela roczna ocena klasyfikacyjna z zajęć edukacyjnych jest ostateczna.