

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4

Ocena dopuszczająca

- rozpoznaje komputer i niektóre podstawowe urządzenia cyfrowe;
- z pomocą nauczyciela uruchamia komputer i podstawowy program;
- zna wybrane zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze;
- dba o sprzęt komputerowy i korzysta z niego zgodnie z podstawowymi zasadami;
- rozpoznaje plik i folder;
- z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje plik;
- potrafi, korzystając z instrukcji, otworzyć wcześniej zapisany dokument;
- wie, do czego służy internet;
- zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu;
- wie, że nie należy udostępniać nieznany osobom danych osobowych i haseł;
- potrafi wykonać bardzo prosty rysunek komputerowy przy użyciu podstawowych narzędzi;
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu i wpisuje krótki tekst;
- przy pomocy nauczyciela wykonuje podstawowe formatowanie tekstu;
- uruchamia środowisko Scratch i rozpoznaje duszka oraz scenę;
- z pomocą nauczyciela układa prosty skrypt z gotowych bloków;
- podejmuje próby wykonania zadania i korzysta z udzielanych wskazówek.

Ocena dostateczna

- rozpoznaje podstawowe elementy stanowiska komputerowego i zna ich zastosowanie;
- zna podstawowe zasady bezpiecznej, higienicznej i odpowiedzialnej pracy;
- potrafi uruchomić i zamknąć program;
- rozpoznaje plik i folder oraz potrafi utworzyć folder według instrukcji;
- zapisuje plik w określonym miejscu i potrafi go ponownie otworzyć;
- zna podstawowe zastosowania internetu i korzysta z przeglądarki według instrukcji;
- potrafi skorzystać z wyszukiwarki, wpisując proste zapytanie;
- zna podstawowe zasady ochrony danych osobowych i prywatności;
- wie, jak zachować się w przypadku podejrzanego wiadomości lub sytuacji w internecie;
- wykonuje prosty rysunek za pomocą programu graficznego;
- korzysta z podstawowych narzędzi graficznych, takich jak ołówki, pędzel, gumka, wypełnienie lub kształty;
- otwiera edytor tekstu, wpisuje i poprawia tekst;
- z pomocą instrukcji zmienia podstawowe parametry czcionki i wyrównanie tekstu;
- wstawia ilustrację do dokumentu przy pomocy nauczyciela;
- rozpoznaje podstawowe elementy środowiska Scratch;
- układa i uruchamia prosty skrypt;
- potrafi wykonać podstawowe zadanie według dokładnej instrukcji.

Ocena dobra

- sprawnie korzysta z podstawowych urządzeń wejścia i wyjścia;
- stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze;
- samodzielnie uruchamia i zamyka programy;
- tworzy, zapisuje, otwiera, kopiuje, przenosi i usuwa pliki według poznanych zasad;
- tworzy foldery i porządkuje w nich pliki;
- korzysta z przeglądarki internetowej i wyszukiwarki;
- formułuje proste zapytania i wybiera wyniki związane z tematem;
- rozumie, że informacje znalezione w internecie mogą być niewiarygodne;
- zna zasady ochrony prywatności, danych osobowych i bezpiecznych haseł;
- stosuje zasady netykiety i kulturalnej komunikacji;
- samodzielnie wykonuje prostą pracę graficzną;
- korzysta z podstawowych narzędzi rysunkowych, zaznaczenia i kształtów;
- zna podstawową ideę pracy na warstwach i wykonuje proste ćwiczenia z ich wykorzystaniem;
- tworzy krótki dokument tekstowy i poprawnie go formatuje;
- wstawia ilustrację i dostosowuje jej położenie lub rozmiar;
- tworzy prosty projekt w Scratchu;
- wykorzystuje bloki ruchu, wyglądu i wypowiedzi;
- potrafi znaleźć i poprawić prosty błąd w skrypcie;

- wykonuje zadania samodzielnie, korzystając z niewielkiej pomocy nauczyciela.

Ocena bardzo dobra

- samodzielnie i sprawnie posługuje się komputerem oraz podstawowymi urządzeniami cyfrowymi;
- prawidłowo stosuje terminologię informatyczną poznaną w klasie 4;
- organizuje stanowisko pracy zgodnie z zasadami bezpieczeństwa i higieny;
- sprawnie zarządza plikami i folderami, w tym nadaje im nazwy, kopiuje, przenosi i usuwa dane;
- potrafi uporządkować materiały w logicznej strukturze folderów;
- sprawnie korzysta z przeglądarki i wyszukiwarki;
- formułuje trafne zapytania i potrafi porównać znalezione informacje;
- rozpoznaje podstawowe oznaki niewiarygodnego źródła;
- świadomie chroni dane osobowe, prywatność i hasła;
- przestrzega zasad netykiety oraz odpowiedzialnego korzystania z treści internetowych;
- tworzy estetyczne i przemyślane prace graficzne;
- sprawnie korzysta z poznanych narzędzi programu graficznego oraz warstw;
- tworzy czytelne i estetyczne dokumenty tekstowe zawierające tekst oraz ilustracje;
- stosuje odpowiednie formatowanie do przeznaczenia dokumentu;
- samodzielnie tworzy proste programy w Scratchu;
- łączy instrukcje w logiczną całość, przewiduje działanie skryptu i poprawia błędy;
- potrafi modyfikować gotowy projekt i dostosować go do własnego pomysłu;
- samodzielnie rozwiązuje zadania wymagające zastosowania kilku poznanych umiejętności.

Ocena celująca

- bardzo sprawnie i twórczo wykorzystuje komputer oraz urządzenia cyfrowe;
- samodzielnie planuje sposób rozwiązania problemu przed rozpoczęciem pracy;
- potrafi dobrać właściwe narzędzia i uzasadnić sposób ich wykorzystania;
- sprawnie organizuje pliki i foldery oraz potrafi zaproponować logiczny sposób przechowywania danych;
- świadomie i odpowiedzialnie korzysta z internetu, ocenia wiarygodność informacji i dba o prywatność;
- potrafi samodzielnie wyjaśnić podstawowe zagrożenia cyfrowe i zaproponować sposób bezpiecznego postępowania;
- tworzy oryginalne, estetyczne i funkcjonalne prace graficzne oraz dokumenty tekstowe;
- twórczo wykorzystuje poznane możliwości edytora grafiki i edytora tekstu;
- samodzielnie tworzy i rozwija projekty w Scratchu;
- potrafi przewidzieć działanie programu, wykryć błąd i samodzielnie go usunąć;
- potrafi rozłożyć problem na mniejsze części i zaplanować kolejność działań;
- wykorzystuje poznane wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach;
- wykazuje inicjatywę, podejmuje dodatkowe zadania i proponuje własne rozwiązania;
- potrafi zaprezentować swoją pracę i wyjaśnić sposób jej wykonania;
- aktywnie i odpowiedzialnie współpracuje w zadaniach zespołowych.

Wymagania na ocenę wyższą obejmują również wymagania na oceny niższe.

Szczegółowe wymagania według obszarów tematycznych

Komputer i urządzenia cyfrowe

- rozpoznawanie podstawowych urządzeń cyfrowych i określanie ich zastosowania;
- rozróżnianie urządzeń wejścia i wyjścia;
- prawidłowe korzystanie z klawiatury, myszy i podstawowych urządzeń;
- przestrzeganie zasad ochrony sprzętu oraz ergonomii pracy.

Pliki i foldery

- rozpoznawanie plików i folderów;
- tworzenie, nazywanie i porządkowanie folderów;
- zapisywanie, otwieranie, kopiowanie, przenoszenie i usuwanie plików;
- odnajdywanie zapisanych materiałów.

Internet i bezpieczeństwo

- korzystanie z przeglądarki i wyszukiwarki;
- formułowanie prostych zapytań;
- ocenianie podstawowej wiarygodności informacji;
- ochrona danych osobowych, haseł i prywatności;
- stosowanie netykiety;

- rozpoznawanie podejrzanych wiadomości i zachowań.

Grafika komputerowa

- korzystanie z podstawowych narzędzi rysunkowych;
- tworzenie, modyfikowanie i zapisywanie ilustracji;
- stosowanie kształtów, kolorów i zaznaczeń;
- wykorzystanie warstw w prostych projektach;
- dbałość o estetykę pracy.

Edytor tekstu

- wprowadzanie i poprawianie tekstu;
- zaznaczanie fragmentów;
- formatowanie czcionki i akapitów;
- wstawianie ilustracji;
- tworzenie czytelnych i estetycznych dokumentów.

Programowanie w Scratchu

- rozpoznawanie elementów środowiska Scratch;
- tworzenie prostych skryptów;
- sterowanie duszkiem;
- wykorzystywanie bloków ruchu, wyglądu i wypowiedzi;
- ustalanie kolejności instrukcji;
- testowanie i poprawianie programu;
- modyfikowanie oraz tworzenie własnych prostych projektów.

Myślenie komputacyjne

- dzielenie problemu na mniejsze części;
- ustalanie kolejności czynności;
- tworzenie prostych instrukcji;
- przewidywanie efektu działania;
- sprawdzanie rozwiązania i poprawianie błędów.

Sposoby sprawdzania osiągnięć

Sposobami sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów są:

- ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Przy ocenianiu brana jest pod uwagę:
 - poprawność – czy zadanie zostało wykonane zgodnie z poleceniem,
 - samodzielność – czy uczeń potrafił wykonać zadanie bez pomocy lub z niewielką pomocą,
 - umiejętność wykorzystania narzędzi – czy uczeń prawidłowo wykorzystuje poznane funkcje programu,
 - estetykę i czytelność – szczególnie w przypadku dokumentów, grafik i prezentacji,
 - organizację pracy – czy uczeń potrafi zaplanować kolejne etapy działania,
 - rozwiązywanie problemów – czy uczeń potrafi reagować na pojawiające się trudności,
 - bezpieczeństwo – czy uczeń przestrzega zasad bezpiecznego korzystania z technologii,
 - kreatywność – szczególnie w zadaniach, w których uczeń ma możliwość wyboru sposobu rozwiązania,
 - współpracę – w przypadku projektów realizowanych w parach lub grupach,
- sprawdziany,
- kartkówki (z trzech ostatnich lekcji),
- przygotowanie do zajęć.

Uczeń musi poprawiać na bieżąco ocenę niedostateczną ze sprawdzianu w ciągu 2 tygodni od powrotu do szkoły po dłuższej nieobecności lub 2 tygodnie od uzyskania tej oceny, po wcześniejszym ustaleniu terminu z nauczycielem. Ocena z odpowiedzi ustnej może być poprawiona po uzgodnieniu z nauczycielem. Inne oceny bieżące uczeń może poprawiać jeden raz, o ile nauczyciel nie zdecyduje inaczej. Uczeń na bieżąco uzupełnia braki, w tym pisze zaległe prace pisemne. Uczeń ma prawo do dwóch nieprzygotowań w semestrze bez podania przyczyny.

Opracowała:
Lucyna Zabagło