

Szczegółowe wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Przedmiot: *informatyka*
Klasa: *IV*
Nauczyciel: *Przemysław Potok*

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dlaczego warto uczyć się informatyki?	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						
1. W świecie urządzeń cyfrowych	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
2. Programy, pliki i foldery	3. Programy, pliki i foldery	• podaje przykłady programów komputerowych • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze • odróżnia plik od folderu • uruchamia programy	• wyjaśnia pojęcia: <i>program komputerowy</i>, <i>system operacyjny</i>, <i>licencja</i>, <i>plik</i>, <i>folder</i> • zna przeznaczenie systemu operacyjnego • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku	• podaje przykłady systemów operacyjnych • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem	• porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy • wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku	• podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne

			• z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje w nim prace • przenosi plik we wskazane miejsce	• podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem pliku lub folderu • samodzielnie porządkuje zawartość folderu		
Podsumowanie	4. Komputer i Ty – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 2. i 3. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział II. Korzystanie z internetu						
1. Co warto wiedzieć o internecie?	5. Co warto wiedzieć o internecie?	• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa • podaje przykłady wykorzystania internetu	• wyjaśnia pojęcia: <i>router</i>, <i>wi-fi</i>, <i>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
2. Bezpieczni w cyfrowym świecie	6. 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 wyłudających dane • omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu • tworzy bezpieczne hasła	• omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów
3. Jak szukać informacji?	7. Jak szukać informacji?	• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa	• wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa	• wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne	• weryfikuje znalezione wyniki pod względem	• omawia różnice w działaniu wybranych

		i wyszukiwarka internetowa • podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci	• wyjaśnia pojęcie <i>hipertączę</i> • wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych w podręczniku	• zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej	wiarygodności i aktualności	wyszukiwarek internetowych • korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem
4. Komunikacja w internecie	8. 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
Podsumowanie	9. Korzystanie z internetu – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 5.–8. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział III. Grafika komputerowa						
1. Wstęp do grafiki komputerowej	10. 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 Linia i Prostokąt	• 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
2. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	11. i 12. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	• tworzy proste rysunki, wykorzystując	• stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane	• stosuje opcje obracania fragmentu obrazu	• wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku	• wykorzystuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem

		kształty Owal oraz Krzywa	rysuje poziome linie z użyciem klawisza Shift		do utworzenia całego obrazu	wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa)
3. Obrazy z warstw	13. i 14. 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
Podsumowanie	15. Grafika komputerowa – podsumowanie rozdziału	wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 10.–14. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział IV. Edytor tekstu						
1. Tworzenie krótkiego dokumentu	16. 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
2. Formatowanie dokumentu	17. i 18. Formatowanie dokumentu	- omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu - wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>odstępy między akapitami</i>, <i>interlinia</i>	- zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit - stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu	- 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

		ustawia tekst względem marginesów	znaków przestankowych			
3. Dokument z ilustracjami	19. 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
Podsumowanie	20. Edytor tekstu – podsumowanie rozdziału	wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 16.–19. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział V. Programowanie w Scratchu						
1. Wprowadzenie do Scratcha	21. i 22. Wprowadzenie do Scratcha	- wyjaśnia pojęcia: <i>blok, skrypt, 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
2. Postać mówi i myśli	23. i 24. 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	dodaje efekty graficzne do duszka	przygotowuje według własnego pomysłu animację, w której zmienia się tło, a duszki

				• tworzy skrypt, który uruchamia się po zmianie tła		pojawiają się i ukrywają w czasie działania projektu
3. Sterowanie duszkiem	25. i 26. 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
Podsumowanie	27. Programowanie w Scratchu – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 21.–26. adekwatnie do wymaganej oceny				
Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne	28., 29. i 30. Klasowy kodeks korzystania z technologii – doświadczenie edukacyjne	• w grupie opracowuje zasady właściwego korzystania z technologii, przedstawia je w atrakcyjny sposób				

Dla uczniów posiadających opinię lub orzeczenie poradni psychologiczno-pedagogicznej dostosowuje się wymagania i formy ich sprawdzania zgodnie z zaleceniami.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia z informatyki

I. ZASADY DOKONYWANIA BIEŻĄCEJ OCENY WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI UCZNIÓW.

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami dokonywania bieżącej oceny wiedzy i umiejętności uczniów.
2. Ocenianiu podlegają wszystkie wskazane formy aktywności ucznia.
3. Obowiązkiem ucznia jest systematyczne i solidne przygotowanie się do każdej lekcji.
4. Na każdą lekcję uczeń przynosi zeszyt przedmiotowy oraz wskazane przez nauczyciela materiały.
5. Za pierwszy brak wymaganych pomocy uczeń otrzymuje odpowiedni wpis w dzienniku. Przy drugim braku poza wpisem nauczyciel przeprowadza z uczniem rozmowę wychowawczą celem przypomnienia zasad. Każdy kolejny brak skutkuje wpisaniem uwagi z zachowania dotyczącej wywiązywania się z obowiązków.
6. Oceniane zadania praktyczne oraz prace pisemne w tym również wskazane kartkówki są obowiązkowe.
7. Sprawdziany praktyczne i pisemne, obejmujące treści z całego działu zapowiadane są z tygodniowym wyprzedzeniem, jak również sygnalizowane wpisem do dziennika lekcyjnego.
8. Krótkie kartkówki obejmujące materiał z 2-3 ostatnich tematów, nie muszą być zapowiadane.
9. W przypadku nieobecności na sprawdzianie praktycznym, pisemnym i niektórych kartkówkach uczeń ma obowiązek przystąpić do sprawdzianu/kartkówki na następnej lekcji, na której jest obecny lub w terminie ustalonym przez nauczyciela (w szczególnych przypadkach, np. dłuższa nieobecność).
10. Każda ocena ucznia może być poprawiona. Poprawa jest dobrowolna i odbywa się w ciągu dwóch tygodni od dnia otrzymania oceny.
11. Każdy uczeń ma prawo do dodatkowych ocen za wykonanie prac nadobowiązkowych.
12. Na koniec okresu nie przewiduje się dodatkowych sprawdzianów zaliczeniowych.
13. Dla uczniów posiadających opinię lub orzeczenie poradni psychologiczno-pedagogicznej dostosowuje się wymagania i formy ich sprawdzania zgodnie z zaleceniami.

II. KRYTERIA OCENIANIA POSZCZEGÓLNYCH FORM AKTYWNOŚCI.

ODPOWIEDŹ USTNA

Ocenie podlega:

- wykazanie się wiadomościami i umiejętnościami w odniesieniu do wymagań edukacyjnych,
- zawartość rzeczowa, stopień trudności,
- posługiwanie się językiem przedmiotowym.

OCENA ZADAŃ PRAKTYCZNYCH, SPRAWDZIANÓW I KARTKÓWEK

- 1) Zadania praktyczne oraz prace pisemne są opracowywane w odniesieniu do wymagań edukacyjnych na poszczególne oceny.
- 2) Ocena, którą otrzymuje uczeń ustalana jest na podstawie spełnienia przez niego następującego warunku: uczeń wykazał się wszystkimi sprawdzanymi wiadomościami i umiejętnościami na daną ocenę (z uwzględnieniem wymagań na oceny niższe).
- 3) W uzasadnionych przypadkach prace pisemne mogą być punktowane. Wtedy ocenę ustala się w następujący sposób:
uczeń otrzymuje z pracy pisemnej ocenę:
 - niedostateczną – gdy uzyskał 29% punktów lub mniej
 - dopuszczającą – gdy uzyskał od 30% do 49% punktów
 - dostateczną – gdy uzyskał od 50% do 69% punktów
 - dobrą – gdy uzyskał od 70% do 89% punktów
 - bardzo dobrą – gdy uzyskał od 90% do 96% punktów
 - celującą – gdy uzyskał od 97% do 100% punktów.

Przy górnej granicy progu punktowego nauczyciel może ustalić ocenę ze znakiem „+”.

WYTWORY PRACY UCZNIA:

- ocenie podlega stopień zaangażowania, wkład pracy, estetyczność, prawidłowość i efektywność wykonywanej pracy.

III. OCENA ŚRÓDROCZNA I ROCZNA.

1. Ocenę śródroczną (roczną) proponuje nauczyciel przed konferencją klasyfikacyjną w terminie zgodnym ze Statutem.
2. Przy ustalaniu ocen klasyfikacyjnych śródrocznych i rocznych bierze się pod uwagę wszystkie oceny otrzymane przez ucznia.
3. Nauczyciel bierze również pod uwagę:
 - rozwój ucznia, czyli jakie czyni postępy w danym okresie,
 - wkład pracy i postępy jakie poczynił uczeń w stosunku do zdolności.
4. Przy ustalaniu oceny rocznej bierze się pod uwagę wszystkie oceny uzyskane przez ucznia w czasie roku szkolnego.

WARUNKI I TRYB UZYSKANIA OCENY WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA

1. Uczeń ma możliwość uzyskania z poszczególnych zajęć edukacyjnych wyższej rocznej oceny klasyfikacyjnej niż przewidywana. W takim przypadku uczeń lub jego rodzic, w terminie 2 dni roboczych od dnia uzyskania informacji o przewidywanej rocznej ocenie klasyfikacyjnej, może zgłosić nauczycielowi prowadzącemu dane zajęcia edukacyjne chęć uzyskania wyższej oceny.
2. W przypadku zgłoszenia przez ucznia lub jego rodzica chęci uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej nauczyciel określa sposób i termin sprawdzenia wiadomości i umiejętności ucznia, z uwzględnieniem wymagań edukacyjnych niezbędnych do uzyskania oceny, o którą uczeń się ubiega.
3. Przy ustalaniu warunków uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej nauczyciel uwzględnia w szczególności:
 - dotychczasowe osiągnięcia i oceny bieżące ucznia;
 - stopień opanowania przez ucznia wiadomości i umiejętności określonych w wymaganiach edukacyjnych, przy czym w szczególności bierze się pod uwagę, czy około połowa ocen bieżących uzyskanych przez ucznia z odpowiedzi ustnych, zadań praktycznych i prac pisemnych odpowiada poziomowi oceny, o którą uczeń się ubiega, lub jest od niej wyższa;
 - systematyczne uczestniczenie ucznia w obowiązkowych formach sprawdzania wiedzy i umiejętności;
 - podejmowanie przez ucznia działań umożliwiających uzupełnienie braków w wiadomościach i umiejętnościach oraz poprawę ocen bieżących.
4. Przy ustaleniu wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia może obejmować w szczególności formy stosowane przez nauczyciela w bieżącym ocenianiu oraz inne formy odpowiednie do specyfiki danych zajęć edukacyjnych.