

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

Klasa 4 Szkoły Podstawowej (Program „Informatyka w akcji”)

Zasady oceniania i konstrukcja wymagań

Przedmiotowy System Oceniania (PSO) ma charakter bieżący, wspierający i motywujący. Ocenianie kształtujące i jasne kryteria sukcesu mają za zadanie wzmacnianie motywacji do pracy oraz informowanie o stopniu opanowania umiejętności. Wymagania edukacyjne mają charakter narastający (hierarchiczny) – osiągnięcie wyższego stopnia szkolnego zakłada opanowanie umiejętności z poziomów niższych.

Dostosowanie wymagań edukacyjnych dla uczniów ze SPE

Dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi program zakłada odpowiednie dostosowanie organizacji pracy, form aktywności oraz stopnia trudności zadań:

- **Różnicowanie zadań i tempa pracy:** Praca w indywidualnym tempie, możliwość podziału zadań na etapy i różnicowanie form realizacji (tekstowa, graficzna).
- **Wsparcie wizualne i instrukcje:** Stosowanie instrukcji krok po kroku oraz metod wizualnych.
- **Specyficzne trudności w uczeniu się:** Indywidualne ustawienia oprogramowania wspierające ucznia; docenianie wkładu pracy i pomysłu, a nie tylko bezbłędności wykonania.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
2 – dopuszczający (poziom zapamiętywania / odtwarzania)	Uczeń z pomocą nauczyciela poznaje narzędzia cyfrowe i wykonuje proste zadania: • uruchamia komputer, loguje się do systemu i prawidłowo zamyka pracę urządzenia, • posługuje się myszą i klawiaturą (rozpoznaje podstawowe klawisze), • wymienia podstawowe zasady bezpiecznej pracy przy komputerze, • otwiera i zamyka wskazane programy (np. edytor tekstu, edytor grafiki), • z pomocą rysuje proste kształty i linie w edytorze grafiki, • wpisuje krótkie teksty (słowa, proste zdania) w edytorze tekstu bez uwzględniania formatowania, • podejmuje próby sterowania obiektem na ekranie lub na macie edukacyjnej według podanej instrukcji krok po kroku.
3 – dostateczny (poziom rozumienia)	Uczeń rozumie podstawowe zasady korzystania z technologii i samodzielnie wykonuje typowe, proste zadania: • przestrzega zasad bezpiecznej pracy i dbałości o prawidłową postawę przy komputerze, • zapisuje plik we wskazanym folderze i odnajduje go z niewielką pomocą, • tworzy proste rysunki z użyciem kilku narzędzi w programie graficznym (wypełnianie, kształty, pędzel), • wpisuje tekst w edytorze używając polskich znaków i znaków interpunkcyjnych, z zachowaniem podstawowych zasad (spacja po kropce i przecinku), • korzysta z przeglądarki internetowej do wyszukania prostej informacji (np. obrazka) z zachowaniem ostrożności, • wykonuje sekwencje prostych poleceń (algorytmy liniowe) do sterowania obiektem w środowisku wizualnym lub grze edukacyjnej, • zauważa różnicę między światem wirtualnym a rzeczywistym.

Ocena śródroczna / roczna	Wymagania edukacyjne (poziom działań ucznia)
4 – dobry <i>(poziom zastosowania)</i>	Uczeń sprawnie wykorzystuje zdobyte wiadomości do tworzenia prac i rozwiązywania prostych problemów: • samodzielnie porządkuje i zapisuje pliki we własnych folderach oraz korzysta z nośników danych lub prostych narzędzi chmurowych, • tworzy rysunki tematyczne, łącząc i modyfikując różne elementy w edytorze grafiki, • formatuje krótki tekst w edytorze (zmienia rodzaj, wielkość i kolor czcionki, wyróżnia fragmenty tekstu), • tworzy prostą prezentację z kilku slajdów (tekst i grafika), • świadomie korzysta z internetu do znalezienia potrzebnych informacji lub obrazów, pamiętając o podstawowych zasadach bezpieczeństwa i autorstwa, • tworzy w wizualnym środowisku programistycznym (np. Scratch) krótkie skrypty poruszające duszkiem z wykorzystaniem pętli powtarzaj, • samodzielnie układa plan działania (algorytm) rozwiązania prostego problemu.
5 – bardzo dobry <i>(poziom analizy i rozwiązywania problemów)</i>	Uczeń dobiera metody pracy, swobodnie tworzy materiały cyfrowe i angażuje się w zadania: • projektuje i tworzy estetyczne grafiki, dokumenty tekstowe i prezentacje multimedialne z elementami animacji i przejść, • analizuje proste problemy algorytmiczne i buduje poprawne programy w środowisku wizualnym używając różnorodnych klocków (sterowanie zdarzeniami, dźwięk), • poszukuje, weryfikuje (np. z pomocą nauczyciela) i pobiera informacje z internetu na wybrany temat na zajęcia, • potrafi współtworzyć (np. "klasowy kodeks bezpieczeństwa") proste projekty współpracując w zespole, • rozpoznaje zagrożenia cyfrowe, zachowuje zasady netykiety oraz ograniczenia czasowe przed ekranem, • wykonuje zadania rozwijające myślenie komputacyjne (np. wyodrębnienie najważniejszych cech).
6 – celujący <i>(poziom tworzenia i ewaluacji)</i>	Uczeń wykazuje się samodzielnością, twórczą postawą i rozwija własne pasje informatyczne: • tworzy własne, ponadprogramowe projekty graficzne, prezentacje, a w szczególności ciekawe gry i historyjki w wizualnych językach programowania, • bezbłędnie rozwiązuje problemy i zadania, wykorzystując analityczne i komputacyjne myślenie do odnalezienia błędu i zoptymalizowania swoich rozwiązań, • chętnie udziela pomocy innym uczniom podczas zajęć, pełni rolę "eksperta", • poszerza swoją wiedzę z zakresu obsługi komputera i internetu poza obowiązkowy materiał z klasy 4, np. interesuje się prostymi narzędziami AI odpowiednimi do wieku, • przestrzega wysokich standardów etyki cyfrowej, angażuje się w dodatkowe doświadczenia edukacyjne czy konkursy.