

Ogólne wymagania na poszczególne oceny z informatyki klasa 4

- **Celujący (6):** Uczeń opanował materiał w stopniu wykraczającym poza program, samodzielnie rozwiązuje nietypowe problemy, pomaga innym, tworzy estetyczne i zaawansowane projekty oraz wzorowo przestrzega zasad bezpieczeństwa.
- **Bardzo dobry (5):** Uczeń bezbłędnie i samodzielnie wykonuje wszystkie polecenia z podstawy programowej, sprawnie posługuje się poznanymi programami, zna i stosuje zasady bezpieczeństwa w pracowni.
- **Dobry (4):** Uczeń poprawnie wykonuje większość standardowych zadań, czasem potrzebuje drobnej wskazówki nauczyciela, zna podstawowe pojęcia i poprawnie posługuje się sprzętem.
 - **Dostateczny (3):** Uczeń opanował tylko podstawowe wiadomości i umiejętności; proste zadania wykonuje z pomocą nauczyciela lub z błędami, które potrafi jednak poprawić po nasunięciu rozwiązania.
 - **Dopuszczający (2):** Uczeń wykazuje minimalną znajomość wymagań; z dużą pomocą nauczyciela potrafi wykonać najprostsze czynności (np. włączyć komputer, uruchomić program).
 - **Niedostateczny (1):** Uczeń nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą, nie wykazuje chęci współpracy ani aktywności, a brak umiejętności uniemożliwia mu dalszą naukę.

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie analizowania, formułowania i rozwiązywania sytuacji problemowych z wykorzystaniem logicznego, abstrakcyjnego i komputacyjnego myślenia oraz z zastosowaniem różnych sposobów reprezentowania informacji uczeń:
 - rozwiązuje sytuacje problemowe z otoczenia, stosując przy tym podejście komputacyjne,
 - planuje zachowanie obiektu na ekranie zmierzające do osiągnięcia przez niego celu.
2. W zakresie programowania rozwiązań sytuacji problemowych z różnych dziedzin w środowiskach programistycznych uczeń:
 - projektuje, tworzy i zapisuje pomysły historyjek w wybranym środowisku programistycznym,
 - programuje ruch obiektu na ekranie,
 - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - sprawdza, czy program działa zgodnie z oczekiwaniami, poprawia zauważone błędy,
 - uzasadnia sposób rozwiązania problemu, objaśnia działanie wybranych instrukcji w programie.
3. W zakresie rozwiązywania problemów oraz tworzenia, analizowania, przetwarzania i udostępniania informacji w postaci tekstu, danych liczbowych, grafiki i multimediów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, także wspomaganych sztuczną inteligencją, uczeń:
 - tworzy ilustracje w edytorze grafiki i łączy je w spójne kompozycje,
 - tworzy i formatuje dokumenty tekstowe zgodnie z zasadami formatowania,
 - stosuje elementy formatowania odpowiednie do treści dokumentu,

- wkleja ilustracje do dokumentu,
 - tworzy treści z wykorzystaniem prostych narzędzi opartych na sztucznej inteligencji,
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu.
4. W zakresie rozwijania umiejętności bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, w tym także z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, z uwzględnieniem ich ograniczeń oraz wpływu na człowieka i środowisko uczeń:
- korzysta w sposób celowy i bezpieczny z urządzeń cyfrowych, w tym z zestawu komputerowego,
 - właściwie interpretuje komunikaty urządzeń cyfrowych i prawidłowo na nie reaguje,
 - porządkuje zasoby na komputerze i innych urządzeniach cyfrowych,
 - omawia wpływ technologii na środowisko i stosuje zasady oszczędzania energii elektrycznej,
 - wyjaśnia funkcjonowanie sieci komputerowej w kontekście komunikacji i dostępu do informacji,
 - rozpoznaje podejrzane treści online i podejmuje podstawowe działania obronne.
5. W zakresie rozwijania umiejętności krytycznej oceny informacji oraz kształtowania kompetencji społecznych w środowisku cyfrowym, w tym komunikacji i współpracy, a także kształtowania postaw związanych z ochroną danych osobowych oraz przestrzeganiem zasad etycznych i prawnych uczeń:
- wyszukuje informacje na różnych stronach internetowych i ocenia wiarygodność znalezionych informacji,
 - pracuje w grupie, także z wykorzystaniem programu do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams,
 - komunikuje się w środowisku cyfrowym zgodnie z zasadami netykiety oraz regulaminami platform cyfrowych,
 - wymienia zagrożenia cyfrowe oraz wskazuje sposoby reagowania na nie,
 - wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się po pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
 - chroni swoje dane w sieci,
 - przestrzega praw autorskich podczas korzystania z materiałów pobranych z internetu.