

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4

1. W zakresie analizowania, formułowania i rozwiązywania sytuacji problemowych z wykorzystaniem logicznego, abstrakcyjnego i komputacyjnego myślenia oraz z zastosowaniem różnych sposobów reprezentowania informacji uczniów:
 - 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 uczniów:
 - 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, uczniów:
 - tworzy ilustracje w edytorze grafiki i łączy je w spójne kompozycje,
 - tworzy i formatuje dokumenty tekstowe zgodnie z zasadami formatowania,
 - stosuje elementy formatowania odpowiednio 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 uczniów:
 - 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 uczniów:
 - 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.

Wymagania na poszczególne oceny

1. Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który:
 - opanował podstawę programową w 100 %,
 - zdobytą wiedzę stosuje w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych,
 - samodzielnie i twórczo dobiera stosowne rozwiązanie w nowych, nietypowych sytuacjach problemowych,
 - chętnie podejmuje prace dodatkowe, służy pomocą innym, pomaga w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.
2. Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który:
 - opanował wiedzę i umiejętności określone w programie nauczania przedmiotu obowiązującego w danej klasie,
 - potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,
 - samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
 - wie, jak poprawić ewentualne błędy,
 - sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.
3. Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który:
 - dobrze opanował wiadomości określone programem nauczania,
 - korzystając ze wskazówek nauczyciela rozwiązuje zadania i problemy,
 - potrafi samodzielnie projektować algorytmy rozwiązań,
 - zna podstawowe pojęcia i właściwą terminologię z przedmiotu,
 - czasem popełnia błędy, ale potrafi je wskazać i poprawić.
4. Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który:
 - opanował podstawowe treści programowe określone programem nauczania danej klasy,
 - posiadał umiejętności typowe i wykonuje zadania o średnim stopniu trudności,
 - umie opisać przebieg wykonania zadania i rozumie sens jego rozwiązania,
 - potrafi posługiwać się podstawowymi programami użytkowymi i wykonywać zadania o niewielkim stopniu trudności,
5. Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:
 - niewystarczająco opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie,
 - rozumie pojęcia informatyczne,
 - ma trudności z obsługą systemu operacyjnego i podstawowych programów użytkowych,

- stosuje posiadane wiadomości tylko z pomocą nauczyciela,
 - ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.
6. Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:
- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania danej klasy,
 - braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają kontynuację dalszej nauki z zakresu przedmiotu,
 - nie potrafi wykonać zadań o podstawowym stopniu trudności, nawet z pomocą nauczyciela.

Szczegółowe zasady klasyfikacji semestralnej i rocznej określone są w statucie szkoły.