

WYMAGANIA EDUKACYJNE INFORMATYKA – KLASA IV

I. Cele kształcenia – wymagania ogólne

1. Analizowanie, formułowanie i rozwiązywanie sytuacji problemowych z wykorzystaniem myślenia logicznego, abstrakcyjnego i komputacyjnego oraz z zastosowaniem różnych sposobów reprezentowania informacji.
2. Programowanie rozwiązań sytuacji problemowych z różnych dziedzin w środowiskach programistycznych.
3. Rozwiązywanie problemów oraz tworzenie, analizowanie, przetwarzanie i udostępnianie informacji w postaci tekstu, danych liczbowych, grafiki i multimediów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, także wspomaganych sztuczną inteligencją.
4. Rozwijanie umiejętności bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, w tym także narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, z uwzględnieniem ich ograniczeń oraz wpływu na człowieka i środowisko.
5. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia – uczniowie powinni przestrzegać praw autorskich dotyczących korzystania z oprogramowania i innych utworów, a podczas korzystania z sieci i pracy w chmurze stosować się do zasad netykiety.

II. Wymagania szczegółowe

1. Komputer i programy komputerowe

Uczeń: przestrzega zasad zachowania w pracowni komputerowej oraz zasad zdrowej pracy przy komputerze; zna podstawowe funkcje systemu operacyjnego; samodzielnie obsługuje programy przy użyciu myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; pracuje jednocześnie w dwóch oknach programów; korzysta z różnych menu programów oraz menu kontekstowego; stosuje podstawowe skróty klawiaturowe, m.in. do zapisywania, kopiowania i wklejania; wykorzystuje metodę „przeciągnij i upuść”; samodzielnie otwiera, przegląda, edytuje i zapisuje dokumenty w wybranej lokalizacji pod tą samą lub inną nazwą.

2. Edycja rysunków

Uczeń: tworzy i modyfikuje rysunki z wykorzystaniem figur geometrycznych, kolorów, napisów oraz różnych parametrów czcionki; analizuje problemy, korzysta z przykładowych rozwiązań, dzieli zadania na prostsze etapy i poszukuje sposobów ich rozwiązania; wykonuje operacje na fragmentach rysunku (zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie, wklejanie), wykorzystując również Schowek.

3. Programowanie

Uczeń; tworzy i modyfikuje proste programy w edukacyjnym języku programowania, stosując podstawowe polecenia oraz powtórzenia; projektuje historyjki, zapisuje sytuacje warunkowe i zdarzenia oraz dobiera odpowiednie polecenia do rozwiązania problemu; analizuje przykładowe rozwiązania, objaśnia działanie programów oraz testuje ich zgodność z przyjętymi założeniami.

4. Edycja tekstu

Uczeń; wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię, analizuje problem i przykład jego rozwiązania, samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu,

samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie, zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu, stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu

5. Korzystanie z technologii cyfrowych, w tym internetu i sztucznej inteligencji

Uczeń: wyjaśnia pojęcia adres internetowy i hiperłącze oraz zna podstawowe elementy okna przeglądarki internetowej; samodzielnie wyszukuje informacje w Internecie, korzysta z wyszukiwarek, encyklopedii multimedialnych i słowników oraz ocenia wiarygodność źródeł; zna zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu i stosuje zasady bezpiecznego oraz zdrowego korzystania z zasobów sieci, wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja, zna jej zastosowania oraz podaje przykłady modeli AI; zna zasady bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z AI, rozumie zjawisko halucynacji AI oraz wie, dlaczego ten sam prompt może generować różne wyniki; tworzy proste grafiki z wykorzystaniem narzędzi AI, w tym dodaje napisy do wygenerowanych obrazów.

III. Wymagania na poszczególne oceny

Ocena celująca (6) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga kolegom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Ocena bardzo dobra (5) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Ocena dobra (4) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

Ocena dostateczna (3) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

Ocena dopuszczająca (2) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

IV. Formy sprawdzania osiągnięć

Forma aktywności	Częstość formy aktywności	Uwagi
zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji	na każdej lekcji	oceniać należy przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem (np. czy funkcja utworzona przez ucznia daje właściwy wynik), mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania
praca na lekcji	na każdej lekcji	oceniać należy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie regulaminu pracowni
sprawdziany	po dziale	mogą mieć formę testu
przygotowanie do lekcji	w razie potrzeby	oceniać należy pomysły i materiały przygotowane do pracy na lekcji
udział w konkursach		nieobowiązkowa forma aktywności; przejście do kolejnych etapów powinno odpowiednio podwyższyć ocenę końcową

Wymagania edukacyjne zostały opracowane na podstawie podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz obowiązującego programu nauczania.