

Wymagania edukacyjne dla klasy 4 szkoły podstawowej zgodne z programem nauczania „Lubię to!”

Ucznia ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się obowiązują wymagania i kryteria ocen określone w wymaganiach edukacyjnych dla wszystkich uczniów.

Tytuł w podręczniku	Wymagania na ocenę dopuszczającą Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną obejmują wymagania na ocenę dopuszczającą oraz uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą obejmują wymagania na ocenę dostateczną oraz uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą obejmują wymagania na ocenę dobrą oraz uczeń:	Wymagania na ocenę celującą obejmują wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz uczeń:
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wieści z krainy komputerów					
1.1. Zapoznanie z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne oceny, sposobami sprawdzania osiągnięć edukacyjnych, warunkami i trybem otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych.	- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze, - zna zasady oceniania na lekcji informatyki, - określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce				

1.2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	• wyjaśnia, czym jest komputer • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera	• wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze	• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia	• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera	• podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych
1.3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach	• określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym komputerze • odróżnia plik od folderu	• wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość	• wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu	• wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki	• przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux

Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z internetu					
2.1. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	• wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia	• wymienia zastosowania internetu • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu	• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu	• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi	• wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
2.2. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie	• wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej	• odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie	• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników • korzysta z internetowego tłumacza • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu	• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek	• tworzy prezentację na temat wybranego tematu wykorzystując materiały znalezione w internecie

2.3. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	• wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	• podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego	• wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości	• zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami	• przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety
2.4. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	• wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi • przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, Dysk Google i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer • tworzy nowe pliki i foldery w chmurze	• omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, • pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem	• wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze	• opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo	• wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami • tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych
Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint					
3.1. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	• ustawia wymiary obrazu • tworzy prosty rysunek bez wykorzystania kształtu Krzywa	• używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl	• tworzy rysunek z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa • stosuje opcje obracania obiektu	• tworzy rysunek ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły	• przygotowuje rysunek składający się z kilku obiektów

3.2. W poszukiwaniu nowych łądów. Praca w dwóch oknach	• tworzy tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja utworzone wcześniej obiekty na obraz i zmienia ich wielkość	• tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint	• tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu	• wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie	• przygotowuje złożony obraz na wybrany/wskazany temat
3.3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	• dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z	• dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki	• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów	• dodaje do tytułu efekt cienia liter	• tworzy zaproszenie, np. na uroczystość szkolną
3.4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	• w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz				
Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu					
4.1. Pierwsze koty za płoty.	• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie	• zmienia tło sceny	• stosuje blok powodujący	• dodaje nowe duszki do projektu	• tworzy program, w którym duszki

Wprowadzenie do programu Scratch	uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie	zmienia wygląd i nazwę postaci	powtarzanie poleceń - określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku - stosuje bloki powodujące obrót duszka		przeprowadzają rozmowę
4.2. Małpie figle. O sterowaniu postacią	- buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury - usuwa duszki z projektu	- zmienia wielkość duszków - dostosowuje tło sceny do tematyki gry	- stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu - określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku - stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka - ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz	używa bloków określających styl obrotu duszka	tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły
4.3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb	- używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry - tworzy zmienne i ustawia ich wartości	- określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych - określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami	łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści	tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb

			zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” • stosuje blok określający powtarzanie poleceń	• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu	podanych przez użytkownika
Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu					
5.1. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu	• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu	• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania	• tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię	• opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu
5.2. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	• zapisuje menu w dokumencie tekstowym	• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt	• formatuje obiekt WordArt	• tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu	• opracowuje plan przygotowań do podróży
5.3. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	• w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań				

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:

Uczeń oceniany jest za:

- odpowiedzi ustne (z trzech ostatnich tematów),
- kartkówki (zapowiedziane lub niezapowiedziane z trzech ostatnich tematów)
- sprawdziany (po każdym rozdziale lub z wyznaczonej partii materiału, termin podawany jest z tygodniowym wyprzedzeniem),
- bieżąca praca na lekcji (karty pracy, rozwiązywanie zadań)

Punkty uzyskane z prac klasowych i sprawdzianów przeliczane są na oceny zgodnie ze Statutem Szkoły. Poprawić można tylko ocenę ze sprawdzianu oraz jest tylko jedna szansa poprawy, w ciągu dwóch tygodni, w terminie ustalonym przez nauczyciela po konsultacji z uczniem. Uczeń ma prawo zgłosić przed lekcją nieprzygotowanie nie częściej niż dwa razy w półroczu.

Wagi ocen:

waga 3 – sprawdziany

waga 2 – kartkówka

waga 1 – ocena bieżąca (odpowiedź ustna, praca na lekcji, ćwiczenie, zadanie, karty pracy).

Uwagi: Jeśli uczeń nie był obecny w szkole, a nieobecność jest usprawiedliwiona nie może być pytany przez jedną kolejną lekcję. W przypadku nieobecności podczas sprawdzianu lub kartkówki uczeń nadrabia zaległości w dodatkowym terminie wyznaczonym przez nauczyciela w ciągu dwóch tygodni od powrotu do szkoły.

3) Warunki i tryb otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych.

Przewidywaną ocenę roczną nauczyciel ustala na podstawie skali zawartej w Statucie Szkoły i sugeruje się średnią ważoną ocen ucznia. W przypadku zastrzeżeń do oceny, uczeń ma prawo do jej podwyższenia. W pierwszej kolejności nadrabia zaległości w ocenach, jeśli takie z różnych przyczyn się pojawiły. Ponadto ma prawo do poprawy wybranych ocen ze sprawdzianów. Nauczyciel decyduje, które sprawdziany należy poprawić. Gdy uczeń uzyska średnią ważoną wymaganą na ocenę, o którą ubiega się uczeń, wtedy podczas klasyfikacji rocznej nauczyciel ustala daną, wyższą niż przewidywana ocenę roczną.