

KRYTERIA I WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4

Anna Gacek

Program nauczania: „Informatyka Europejczyka” (Wydawnictwo Helion)

I. Kryteria oceniania i ogólne poziomy wymagań

Ocena osiągnięć ucznia wynika ze stopnia opanowania umiejętności praktycznych, poziomu samodzielności podczas pracy przy komputerze oraz zaangażowania w proces lekcyjny:

- **Ocena dopuszczająca:** Uczeń wykonuje proste zadania z pomocą nauczyciela, zna podstawowe pojęcia i przestrzega zasad BHP.
- **Ocena dostateczna:** Uczeń samodzielnie wykonuje typowe zadania o niewielkim stopniu trudności, odwzorowując instrukcje krok po kroku.
- **Ocena dobra:** Uczeń sprawnie posługuje się aplikacjami, poprawnie stosuje terminologię informatyczną i samodzielnie rozwiązuje typowe problemy.
- **Ocena bardzo dobra:** Uczeń w pełni samodzielnie i kreatywnie rozwiązuje zadania problemowe, wyszukuje błędy w kodzie i optymalizuje swoje prace.
- **Ocena celująca:** Uczeń wykazuje wiedzę poza program klasy 4, samodzielnie wdraża innowacje (np. zaawansowane algorytmy, podstawy AI) lub odnosi sukcesy w konkursach informatycznych.

Dostosowanie wymagań: Przy ustalaniu oceny, brane są pod uwagę indywidualne możliwości psychofizyczne i edukacyjne ucznia, udzielone wsparcie, warunki realizacji zadania oraz zalecenia wynikające z opinii lub orzeczenia. Ocenie podlega osiągnięcie wymagania, a nie porównanie dziecka z innymi uczniami.

Formy pracy z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi:

- ☐ Pozostawianie więcej czasu na utrwalenie materiału.
- ☐ Podawanie poleceń w prostszej formie.
- ☐ Unikanie trudnych pojęć.
- ☐ Częste odwoływanie się do konkretnego.
- ☐ Unikanie pytań problemowych, przekrojowych.
- ☐ Wolniejsze tempo pracy.
- ☐ Odrębne instruowanie dziecka.
- ☐ Zadawanie do domu tyle, ile dziecko jest w stanie wykonać samodzielnie.

Lekcje informatyki z uczniem zdolnym:

- ☐ Rozpoczynając pracę z uczniem zdolnym, nauczyciel w miarę możliwości rozpoznaje jego potrzeby i ustala zgodny z nimi plan działania.
- ☐ Najważniejszym działaniem wspierającym ucznia uzdolnionego jest motywowanie go do twórczego i kreatywnego myślenia oraz rozwijanie jego wyobraźni i wrażliwości.
- ☐ Ważnym elementem motywującym uczniów uzdolnionych jest publiczna prezentacja ich

dokonań w formie wystaw szkolnych i pozaszkolnych, a także udział w konkursach.

□ Nauczyciel zachęca uczniów do wykonywania zadań i ćwiczeń dodatkowych, a także zaangażowania do pomocy słabszym uczniom.

II. Szczegółowe wymagania edukacyjne:

Ocena niedostateczna (1)

Uczeń:

- nie opanował podstawowych umiejętności wymaganych na ocenę dopuszczającą;
- mimo pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać prostych zadań;
- nie przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze;
- nie wykonuje ćwiczeń i nie wykazuje chęci uzupełnienia braków.

Ocena dopuszczająca (2)

Uczeń:

- zna regulamin pracowni komputerowej;
- poprawnie włącza i wyłącza komputer;
- loguje się do systemu;
- zapisuje plik we wskazanym miejscu;
- otwiera wskazany folder i dokument;
- tworzy prosty rysunek z wykorzystaniem podstawowych narzędzi graficznych;
- wpisuje krótki tekst i zapisuje dokument;
- zmienia krój i rozmiar czcionki;
- wyszukuje informacje według podanego adresu strony;
- uruchamia gotowy program w Scratchu;
- wykonuje zadania wyłącznie według instrukcji nauczyciela;
- zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.

Ocena dostateczna (3)

Uczeń:

- samodzielnie tworzy foldery i zapisuje w nich pliki;
- kopiuje, przenosi i usuwa pliki;
- tworzy rysunki z wykorzystaniem figur geometrycznych;
- wstawia tekst do grafiki;
- formatuje tekst (pogrubienie, kursywa, podkreślenie);
- wyrównuje akapity;
- wstawia obraz do dokumentu;
- tworzy listę punktową;
- korzysta z wyszukiwarki internetowej;
- potrafi wskazać bezpieczne i niebezpieczne zachowania w sieci;

- tworzy prosty program w Scratchu wykorzystujący ruch duszka;
- stosuje polecenia sekwencyjne;
- potrafi zapisać i odczytać projekt Scratch.

Ocena dobra (4)

Uczeń:

- sprawnie organizuje pliki i foldery;
- samodzielnie dobiera narzędzia graficzne do wykonania pracy;
- przekształca rysunki (kopiuje, obraca, zmienia rozmiar);
- tworzy estetyczny dokument tekstowy;
- wstawia tabele do dokumentu;
- stosuje listy numerowane i punktowane;
- przygotowuje krótką prezentację składającą się z kilku slajdów;
- wyszukuje informacje i zapisuje je w dokumencie;
- podaje przykłady zagrożeń internetowych;
- tworzy programy zawierające instrukcje warunkowe „jeżeli – to”;
- wykorzystuje pętle powtórzeń;
- samodzielnie poprawia błędy w prostym programie;
- wyjaśnia działanie stworzonego programu.

Ocena bardzo dobra (5)

Uczeń:

- samodzielnie planuje sposób wykonania zadania;
- tworzy rozbudowane rysunki z wykorzystaniem wielu narzędzi;
- wykonuje dokument zawierający tekst, obrazy, tabele i listy;
- tworzy prezentację z animacjami i przejściami;
- potrafi korzystać z podstawowych funkcji arkusza kalkulacyjnego (suma, średnia);
- formatuje komórki arkusza;
- tworzy wykres na podstawie danych;
- samodzielnie wyszukuje i selekcionuje informacje;
- przestrzega zasad prawa autorskiego;
- tworzy programy zawierające zdarzenia, warunki i pętle;
- testuje program i poprawia błędy;
- potrafi wyjaśnić zastosowany algorytm.

Ocena celująca (6)

Uczeń:

- posiada pełną wiedzę i umiejętności przewidziane programem klasy 4;
- samodzielnie wykonuje zadania wykraczające poza materiał;
- tworzy własne projekty w Scratchu (gry, quizy, animacje);

- stosuje zmienne lub bardziej zaawansowane elementy programowania;
- przygotowuje rozbudowane prezentacje i projekty multimedialne;
- samodzielnie rozwiązuje problemy informatyczne różnymi metodami;
- pomaga innym uczniom podczas zajęć;
- bierze udział w konkursach informatycznych lub realizuje dodatkowe projekty;
- wykazuje szczególną aktywność i kreatywność.

III. Sposoby sprawdzania i oceniania osiągnięć uczniów

Ocena bieżąca oraz końcowa formułowana jest na podstawie różnorodnych form aktywności ucznia:

1. **Ćwiczenia praktyczne przy komputerze:** Bieżąca praca na lekcji, realizacja zadań z podręcznika Helion.
2. **Projekty indywidualne i zespołowe:** Samodzielne tworzenie rozbudowanych prac (np. autorska gra w Scratch, plakat w edytorze).
3. **Sprawdziany praktyczne:** Zadania kontrolne weryfikujące stopień opanowania konkretnego oprogramowania.
4. **Krótkie testy wiedzy:** Kartkówki lub testy multimedialne na platformie Helion sprawdzające znajomość teorii i pojęć informatycznych.
5. **Zaangażowanie i postawa:** Ocena aktywności, dbałości o powierzony sprzęt komputerowy oraz pomocy rówieśniczej w ramach pracy zespołowej.

Zasady poprawiania ocen bieżących (w trakcie roku)

- **Prawo do poprawy:** Uczeń ma prawo poprawić każdą ocenę niesatysfakcjonującą ze sprawdzianu wiedzy bądź zadania praktycznego.
- **Termin:** Zgłoszenie chęci poprawy oraz sama poprawa powinny odbyć się w terminie **do 2-3 tygodni** od dnia oddania i omówienia pracy.
- **Forma poprawy:** Poprawa polega na ponownym wykonaniu określonego zadania na komputerze lub uzupełnieniu brakujących prac projektowych.

Warunki ubiegania się o wyższą ocenę niż przewidywana:

Aby nauczyciel dopuścić ucznia do procedury podwyższenia oceny, uczeń musi spełniać kryteria systematyczności:

1. **Oceny cząstkowe:** Co najmniej połowa ocen cząstkowych uzyskanych w ciągu roku musi być na poziomie oceny, o którą uczeń się ubiega, lub wyższym
2. **Prace obowiązkowe:** Przystąpienie do wszystkich przewidzianych w rozkładzie materiału sprawdzianów, testów i zadań praktycznych przy komputerze.

3. **Frekwencja:** Minimum 80% obecności na informatyce
4. **Aktywność i zaangażowanie:** Pozytywny stosunek do przedmiotu oraz brak zaległości w oddawaniu ćwiczeń i projektów.

Procedura krok po kroku:

- **Wniosek:** Uczeń lub jego rodzic musi złożyć **pisemny wniosek** do nauczyciela przedmiotu, **nie później niż 2 dni** po otrzymaniu informacji o ocenie przewidywanej.
- **Weryfikacja:** Nauczyciel sprawdza, czy uczeń spełnił powyższe warunki formalne.
- **Sprawdzian wiedzy i umiejętności:** Jeśli warunki są spełnione, uczeń przystępuje do dodatkowego sprawdzianu (lub wykonuje zadanie praktyczne na komputerze), który obejmuje materiał z całego roku szkolnego. Od 1 września 2026 roku czas trwania takiego sprawdzianu wynosi dokładnie **45 minut**.