

„Informatyka w akcji” klasa 4
Wymagania na poszczególne oceny

Ocena dopuszczająca (2) – Wymagania konieczne

Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności, bez których nie jest możliwa dalsza nauka.

Wskazuje i nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego.

Podaje najprostsze zasady bezpieczeństwa w pracowni informatycznej.

Wykonuje pod okiem nauczyciela proste czynności (włączanie komputera, uruchamianie wskazanego programu).

Stawia pierwsze kroki w programowaniu wizualnym (np. proste klocki w środowisku Scratch) z pomocą instrukcji krok po kroku.

Ocena dostateczna (3) – Wymagania podstawowe

Uczeń opanował treści w stopniu średnim, potrafi wykonać standardowe zadania:

Poprawnie stosuje zasady bezpieczeństwa i netykiety.

Samodzielnie obsługuje podstawowe programy (np. edytor grafiki czy tekstów) w zakresie przewidzianym w lekcjach.

Tworzy proste pliki i zapisuje je we wskazanym folderze.

Układa nieskomplikowane skrypty lub algorytmy według wzoru podanego.

Ocena dobra (4) – Wymagania rozszerzające

Uczeń opanował wiadomości o średnim i wyższym stopniu trudności, jest samodzielny:

Sprawnie posługuje się narzędziami cyfrowymi i aplikacjami z lekcji.

Rozwiązuje typowe problemy i zadania algorytmiczne bez pomocy nauczyciela.

Wyszukuje potrzebne informacje w Internecie i potrafi ocenić ich prostą przydatność.

Tworzy projekty (graficzne lub animacje w Scratchu) z zachowaniem własnych, drobnych modyfikacji.

Ocena bardzo dobra (5) – Wymagania dopełniające

Uczeń opanował pełny zakres materiału i wykazuje dużą aktywność:

Bezbłędnie i kreatywnie wykonuje wszystkie zadania praktyczne.

Samodzielnie diagnozuje i naprawia drobne błędy w swoich programach lub plikach.

Rozumie i potrafi wyjaśnić działanie prostych algorytmów.

Zwraca uwagę na bezpieczeństwo własnych danych i odpowiedzialne korzystanie z sieci.

Ocena celująca (6) – Wymagania wykraczające

Uczeń wykracza poza program nauczania klasy 4:

Wykazuje własną inicjatywę i twórcze podejście do stawianych problemów informatycznych.

Pomaga innym uczniom w rozwiązywaniu problemów technicznych na lekcji.

Tworzy zaawansowane, autorskie projekty (np. rozbudowane gry lub animacje w programowaniu), łącząc różne poznane funkcje.

Korzysta z dodatkowych źródeł wiedzy cyfrowej.