

**Wymagania edukacyjne zintegrowane z programem nauczania
z przedmiotu informatyka dla klasy 4
Szkoły Podstawowej nr 2 im. Edwarda hr. Raczyńskiego w Komornikach**

Edukacji z dnia 28.06.2024 r. Wymagania zostały zmodyfikowane zgodnie z rozporządzeniem Ministra (Dz.U. poz. 996)

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Dział: Wyszukiwanie informacji w Internecie				
Temat: Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym wymienia przynajmniej dwie podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze posługuje się myszą i klawiaturą; uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce uruchamia programy z wykazu programów w menu Start; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce wie, czym jest system operacyjny; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych; korzysta z menu kontekstowego; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce; wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy;

<ul style="list-style-type: none"> • potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; • rozróżnia elementy okna programu; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu 	<p>operacje w oknie programu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie 	<p>wykonuje operacje w oknie programu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna wybrane skróty klawiaturowe 	<ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe 	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów
Temat: Praca z dokumentem komputerowym				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; • pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; • pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; • modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; • przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)
Temat: Pliki i foldery				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; • potrafi odpowiednio nazwać plik; • odszukuje pliki w strukturze folderów; • potrafi tworzyć własne foldery 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; • rozumie, czym jest struktura folderów; • rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; • tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; • rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; • potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; • potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • swobodnie porusza się po strukturze folderów; • rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach

Temat: Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu) 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> omawia zasadę działania Schowka; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych
--	--	---	--	---

Dział: Tworzenie rysunków

Temat: Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie: Ołówek, Pędzel, Aeroграф (Airbrush), Linia, Gumka 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie: Ołówek, Pędzel, Aeroграф (Airbrush), Linia, Gumka); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; stosuje poznane metody komputerowego rysowania 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne
---	--	---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; • pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku 	<ul style="list-style-type: none"> • wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; • wprowadza napisy w obszarze rysunku; • ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; • wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku 	do tworzenia i modyfikowania rysunków	
Dział: Programowanie				
Temat: Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pod kierunkiem nauczyciela • korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; • tworzy prosty program składający się z kilku poleceń; • steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo) 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; • korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; • tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); • zapisuje program w pliku 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; • korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; • stosuje podstawowe polecenia danego języka; • stosuje powtarzanie tych samych czynności; • potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; • zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; • samodzielnie tworzy trudniejsze programy; • samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); • projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;

		<ul style="list-style-type: none"> • stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności; • zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek; • modyfikuje programy; objaśnia przebieg działania programów 	<p>sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia; • testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami 	<ul style="list-style-type: none"> • bierze udział w konkursach informatycznych
Dział: Tworzenie dokumentów tekstowych				
Temat: Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; • zaznacza fragment tekstu; • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; • usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; • wyjaśnia pojęcia: wiersz tekstu, kursor tekstowy; • wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; • usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete; • wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; • zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki; • wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; • rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; • prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; • wyjaśnia pojęcia: strona dokumentu tekstowego, margines, justowanie; • justuje akapity; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; • potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; • pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; • korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na temat e-booków

		<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; • stosuje listy wypunktowane i numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu 	
Dział: Wyszukiwanie informacji w Internecie				
Temat: Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia przykłady różnych źródeł informacji; • podaje przykłady niektórych usług internetowych; • potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; • podaje i omawia przykłady usług internetowych; • otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; • pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest adres internetowy; • wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; • wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty) 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest hiperłącze; • omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; • samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; • korzysta z portali internetowych

Dostosowywanie wymagań edukacyjnych do specjalnych potrzeb edukacyjnych uczniów

Uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych obowiązują wymagania i kryteria ocen określone w wymaganiach edukacyjnych dla wszystkich uczniów, z pewnymi wyjątkami wynikającymi z posiadanej niepełnosprawności lub deficytów i uwzględniającymi zalecenia zawarte w opiniach i/lub orzeczeniach, tj.:

	formy dostosowania wymagań edukacyjnych:	warunki sprawdzania wiedzy i umiejętności:
uczeń słabosłyszący	<ul style="list-style-type: none"> • filmiki z napisami 	<ul style="list-style-type: none"> • polecenia w formie pisemnej • zapewnienie widoczności twarzy nauczyciela • wydłużony czas na odpowiedź • możliwość odpowiedzi pisemnej zamiast ustnej
uczeń słabowidzący	<ul style="list-style-type: none"> • instrukcje krok po kroku z dużą czcionką • możliwość użycia komunikatora tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas • powiększona czcionka, wysoki kontrast, tryb ciemny • możliwość korzystania z lupy ekranowej • możliwość udzielenia odpowiedzi ustnej
uczeń ze spektrum Autyzmu, w tym z zespołem Aspergera	<ul style="list-style-type: none"> • scenariusze z przykładami 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na wykonanie pracy • jasna, przewidywalna struktura sprawdzianu
uczeń z orzeczeniem o potrzebie nauczania indywidualnego lub z opinią o zindywidualizowanej ścieżce kształcenia	<ul style="list-style-type: none"> • w zależności od zapisu w opinii lub orzeczeniu, dostosowywane indywidualnie 	<ul style="list-style-type: none"> • w zależności od zapisu w opinii lub orzeczeniu, dostosowywane indywidualnie
uczeń ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się:		
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dysgrafią 	<ul style="list-style-type: none"> • prezentacje, grafiki zamiast długich tekstów 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na prace • możliwość oddania wszystkiego w formie cyfrowej
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dysortografią 	<ul style="list-style-type: none"> • prace w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • możliwość korzystania ze słownika lub autokorekty • wydłużony czas na tworzenie tekstów
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dysleksją 	<ul style="list-style-type: none"> • teksty podzielone na mniejsze fragmenty • podkreślone słowa kluczowe w poleceniach 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na czytanie poleceń oraz wykonanie zadania

		<ul style="list-style-type: none"> • możliwość korzystania ze słownika lub funkcji czytania ekranu
<ul style="list-style-type: none"> • uczeń z dyskalkulią 	<ul style="list-style-type: none"> • gotowe szablony arkuszy kalkulacyjnych • algorytmy opisane słownie i graficznie • ćwiczenia praktyczne zamiast abstrakcyjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas na zadania wymagające logicznego myślenia • możliwość korzystania z kalkulatora, tabel, schematów
uczeń-cudzoziemiec i uczeń z trudnościami adaptacyjnymi związanymi z wcześniejszym kształceniem za granicą	<ul style="list-style-type: none"> • instrukcje obrazkowe 	<ul style="list-style-type: none"> • możliwość korzystania ze słownika, translatora • wydłużony czas pracy
uczeń z afazją	<ul style="list-style-type: none"> • prace graficzne, prezentacje, filmiki 	<ul style="list-style-type: none"> • zadania głównie pisemne lub graficzne zamiast ustnych • więcej czasu na wypowiedź • nieocenianie płynności wypowiedzi ustnej
uczeń z zaburzeniami komunikacji językowej	<ul style="list-style-type: none"> • prace graficzne, projekty, prezentacje 	<ul style="list-style-type: none"> • możliwość odpowiedzi pisemnej zamiast ustnej • wydłużony czas na wypowiedź
uczeń z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim	<ul style="list-style-type: none"> • dzielenie zadań na małe etapy; • powolne tempo pracy, bez presji czasu; • częstsze sprawdzanie zrozumienia; 	<ul style="list-style-type: none"> • zadania prostsze, ale zgodne z podstawą programową (bez redukcji treści) • szablony dokumentów, grafiki, algorytmów • ćwiczenia praktyczne zamiast teoretycznych
uczeń z niepełnosprawnością ruchową spowodowaną innymi przyczynami niż mózgowe porażenie dziecięce	<ul style="list-style-type: none"> • dostosowanie stanowiska (wysokość, stabilne oparcie, ergonomia) 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas pracy (wolniejsze pisanie, operowanie myszą/klawiaturą) • możliwość użycia klawiatury ekranowej • możliwość wykonania pracy ustnej lub w formie nagrania
uczeń z niepełnosprawnościami sprzężonymi	zalecenia zawarte w Indywidualnym Programie Edukacyjno-Terapeutycznym	
uczeń z niedostosowaniem społecznym lub zagrożony niedostosowaniem społecznym	<ul style="list-style-type: none"> • umożliwienie pracy indywidualnej zamiast grupowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wydłużony czas, gdy uczeń ma trudności z koncentracją • praca w spokojnym, przewidywalnym środowisku
uczeń z zaburzeniami komunikacji językowej i mutyzmem wybiórczym	<ul style="list-style-type: none"> • prace pisemne, graficzne, projektowe • możliwość komunikowania się przez czat, komentarze w Teams 	<ul style="list-style-type: none"> • brak wymogu odpowiedzi ustnych • możliwość pisemnej formy każdej wypowiedzi • wydłużony czas na wykonanie polecenia

