

Wymagania edukacyjne z informatyki klasa 4b

Nauczyciel: Aneta Pogoda

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- Zasady i sprzęt: Zna zasady BHP i regulamin pracowni; poprawnie włącza i wyłącza komputer; wskazuje podstawowe elementy zestawu komputerowego.
- Pliki i chmura: Zapisuje i otwiera pliki w wskazanym folderze lokalnym pod nadzorem nauczyciela.
- Internet i bezpieczeństwo: Korzysta z przeglądarki internetowej; podaje podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci i ochrony własnych danych (hasła).
- Grafika: Rysuje i modyfikuje proste kształty w edytorze grafiki (pędzel, gumka, wypełnienie, kolory).
- Edytor tekstu: Wpisuje tekst z klawiatury, zachowując zasady interpunkcji i spacji; zmienia czcionkę, jej rozmiar i kolor.
- Programowanie (Scratch): Uruchamia program Scratch; potrafi dodać duszka i tło oraz ułożyć prosty skrypt ruchu.

Ocena dostateczna

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą, a ponadto:

- Zasady i sprzęt: Odróżnia oprogramowanie od sprzętu; wymienia zasady oszczędzania energii i higieny cyfrowej (przerwy od ekranu).
- Pliki i chmura: Tworzy foldery; samodzielnie zapisuje i odczytuje pliki lokalnie oraz na wskazanym dysku w chmurze (np. Google Drive / OneDrive).
- Internet i bezpieczeństwo: Wyszukuje proste informacje w sieci; odróżnia wyszukiwarkę od przeglądarki; przestrzega zasad netykiety i wie, jak reagować na zagrożenia online.
- Grafika: Wykorzystuje kopiowanie i wklejanie obiektów; pracuje z tekstem w edytorze grafiki oraz odróżnia pracę na warstwach.
- Edytor tekstu: Tworzy notatkę lub zaproszenie; stosuje wyrównanie tekstu (wyśrodkowanie, do lewej), wypunktowanie oraz wstawia prostą ilustrację.
- Programowanie (Scratch): Tworzy skrypty sprawiające, że postać porusza się, zmienia wygląd (kostium) oraz wypowiada tekst w chmurkach.

Ocena dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dostateczną, a ponadto:

- Zasady i sprzęt: Wyjaśnia różnicę między licencjami oprogramowania (płatne a darmowe); dba o ergonomiczną pozycję przy pracy.
- Pliki i chmura: Sprawnie zarządza plikami i folderami (zmiana nazwy, przenoszenie); udostępnia pliki w środowisku chmurowym.
- Internet i bezpieczeństwo: Prawidłowo podaje źródła znalezionych w sieci informacji; korzysta z narzędzi komunikacji online zgodnie z regulaminami.
- Grafika: Tworzy złożone kompozycje graficzne z wykorzystaniem warstw; zna podstawowe zasady korzystania z prostych narzędzi AI do generowania obrazów.
- Edytor tekstu: Opracowuje estetyczny dokument z tabelą, dopasowanym układem tekstu wokół ilustracji i nagłówkami.
- Programowanie (Scratch): Buduje skrypty sterowania duszkiem za pomocą klawiatury/myszy oraz stosuje proste pętle (powtarzanie).

Ocena bardzo dobra

Uczeń spełnia wymagania na ocenę dobrą, a ponadto:

- Zasady i sprzęt: Wyjaśnia wpływ technologii na środowisko i świadomie stosuje zasady ochrony prywatności w sieci.
- Pliki i chmura: Bezproblemowo organizuje strukturę katalogów w chmurze i na dysku lokalnym; samodzielnie rozwiązuje proste problemy z plikami.
- Internet i bezpieczeństwo: Krytycznie ocenia wiarygodność informacji z sieci; wskazuje konkretne sposoby obrony przed oszustwami internetowymi i cyberprzemocą.
- Grafika: Tworzy dopracowane projekty graficzne (np. plakat), umiejętnie łącząc samodzielny rysunek, warstwy, tekst i elementy AI.
- Edytor tekstu: Samodzielnie projektuje rozbudowany dokument (np. album/gazetkę), dbając o idealną kompozycję i formatowanie wszystkich obiektów.
- Programowanie (Scratch): Tworzy interaktywną historyjkę lub prostą grę z wyszukiwaniem i poprawianiem błędów w kodzie (debugowanie).

Ocena celująca

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- Wykazuje szczególne zainteresowanie informatyką, dzieląc się wiedzą pozaprogramową z klasą.
- Biegle wykorzystuje narzędzia chmurowe do współpracy z innymi w czasie rzeczywistym.
- Świadomie i krytycznie ocenia możliwości i ograniczenia narzędzi sztucznej inteligencji (AI).
- Tworzy w Scratchu zaawansowane projekty (np. z liczeniem punktów, zmiennymi lub sterowaniem fizycznym robotem na ekranie).

Dostosowanie metod i form pracy z informatyki dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) na podstawie orzeczenia, opinii lub własnej obserwacji (ryzyko specyficznych trudności w uczeniu się).

Forma aktywności	Jak często występuje	Sposoby dostosowania
ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	w zasadzie na każdej lekcji	podchodzenie do dziecka w trakcie samodzielnej pracy w razie potrzeby udzielanie pomocy, wyjaśnień, mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania
praca na lekcji	na każdej lekcji	sprawdzamy: sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy,

		podchodzenie do dziecka w trakcie samodzielnej pracy w razie potrzeby udzielanie pomocy, wyjaśnień, mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania
odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	podawanie poleceń w prostszej formie (dzielenie złożonych treści na proste, bardziej zrozumiałe części)
referaty, opracowania	głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji)	zadawać do przygotowania tyle, ile uczniów jest w stanie samodzielnie wykonać
przygotowanie do lekcji	wtedy, gdy potrzebne	zwracanie uwagi na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji
udział w konkursach	nieobowiązkowo	wpływa na podwyższenie oceny

Dostosowanie metod i form pracy z informatyki dla uczniów niedostosowanych społecznie i zagrożonych niedostosowaniem społecznym

Praca z uczniami niedostosowanymi społecznie oraz zagrożonymi niedostosowaniem społecznym wymaga szczególnej uwagi i elastyczności w doborze metod dydaktycznych. Dostosowanie metod i form pracy z informatyki dla tych uczniów powinno uwzględniać ich indywidualne potrzeby, specyfikę trudności oraz predyspozycje, aby wspierać ich rozwój edukacyjny i społeczny:

- Dostosowanie tempa pracy do możliwości ucznia,
- Zadania dostosowane do możliwości: przygotowywanie zadań, które są adekwatne do poziomu umiejętności ucznia, z możliwością wyboru stopnia trudności, co motywuje do podejmowania wyzwań bez wywoływania frustracji.
- Stosowanie aktywizujących metod nauczania, precyzyjne formułowanie poleceń, posługiwanie się zrozumiałym słownictwem
- Wsparcie emocjonalne i motywacyjne
- Tworzenie bezpiecznej atmosfery

- Zapewnienie uczniom wsparcia emocjonalnego poprzez budowanie atmosfery zaufania, gdzie mogą wyrażać swoje obawy i trudności bez lęku przed oceną.
- Wzmocnienia pozytywne: regularne chwalenie postępów, nawet małych, co buduje motywację wewnętrzną i wiarę we własne możliwości.
- Kształtowanie poczucia odpowiedzialności
- Powierzenie uczniom konkretnych, odpowiedzialnych zadań w grupie, co wzmacnia ich zaangażowanie oraz rozwija umiejętności społeczne.

Dostosowanie metod i form pracy z informatyki dla uczniów niedostosowanych społecznie i zagrożonych niedostosowaniem społecznym wymaga kompleksowego podejścia, które łączy indywidualizację nauczania, wsparcie emocjonalne oraz współpracę z innymi specjalistami. Przemysłane działania edukacyjne mogą nie tylko wspierać rozwój umiejętności informatycznych, ale także przyczynić się do poprawy funkcjonowania społecznego uczniów.

Wskazówki do pracy z uczniem z ZESPOŁEM ASPERGERA

- zachowywanie schematu pracy na lekcjach i stałości działań (np. zajmowanie tej samej ławki lub stolika podczas zajęć);
- trzymanie się tego, co jest przewidziane do realizacji.
- eliminowanie bodźców rozpraszających (wzrokowych, słuchowych);
- zwrócenie uwagi (diagnoza) na możliwą nadwrażliwość ucznia na niektóre bodźce i odpowiednie reagowanie (np. nadwrażliwość słuchowa - zniżanie tonu głosu podczas rozmowy, wzrokowa - tworzenie stonowanych dekoracji w klasie itp.);
- kierowanie poleceń indywidualnie do ucznia, zwracanie się do niego po imieniu;
- robienie przerw między wypowiedzianymi zdaniami, tak by dać uczniowi możliwość ich przetworzenia;
- powtarzanie polecenia, sprawdzanie stopnia jego zrozumienia;
- zachęcanie ucznia, by w razie potrzeby prosił o powtórzenie, uproszczenie czy zapisanie polecenia;

Wskazówki do pracy dla uczniów z afazją

- Formułowanie krótkich, jasnych i jednoznacznych poleceń, najlepiej przekazywanych etapami.
- Sprawdzanie, czy uczeń zrozumiał polecenie – w razie potrzeby prośba o pokazanie lub wykonanie pierwszego kroku.
- Unikanie wielocłonowych i złożonych komunikatów słownych.
- Wspieranie poleceń instrukcją obrazkową, ikonami, schematami, przykładami lub demonstracją na komputerze.
- Dawanie uczniowi dodatkowego czasu na zrozumienie polecenia, zaplanowanie działania i udzielenie odpowiedzi.
- Umożliwienie uczniowi zadawania pytań i korzystania z dodatkowych wyjaśnień bez wywierania presji czasowej
- Dzielenie zadań na mniejsze, możliwe do wykonania etapy.
- Prezentowanie sposobu wykonania zadania krok po kroku.
- Umożliwienie korzystania z przygotowanych instrukcji, schematów i podpowiedzi.

- Ograniczenie liczby nowych czynności wprowadzanych jednocześnie.
 - Wielokrotne utrwalanie podstawowych umiejętności informatycznych poprzez ćwiczenia praktyczne.
 - Dostosowanie tempa pracy do możliwości ucznia.
 - W razie potrzeby wydłużenie czasu przeznaczonego na wykonanie ćwiczenia.
 - Uwzględnianie przede wszystkim poprawności wykonania czynności praktycznych, a nie tempa pracy.
-
- Ocenianie wiadomości i umiejętności zgodnie z wymaganiami programowymi, przy jednoczesnym uwzględnieniu możliwości psychofizycznych ucznia.
 - Nieobniżanie oceny z powodu trudności w komunikowaniu się, formułowaniu wypowiedzi lub rozumieniu złożonych poleceń językowych, jeżeli trudności te wynikają z afazji.