

WYMAGANIA PROGRAMOWE Z INFORMATYKI
dla klasy IIIa KLASY SZKOŁY PODSTAWOWEJ
(opracowane na podstawie programu nauczania „Elementarz odkrywców” Nowej Ery - zmodyfikowany)
DLA I ETAPU KSZTAŁCENIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ)






Wymagania z podstawy programowej	Wymagania podstawowe	Wymagania ponadpodstawowe
	2	3
<p>Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:</p> <p>1.układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</p> <p>2.tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</p> <p>3.rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p> <p>2.Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:</p> <p>1.programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</p> <p>2.tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <p>3.zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</p> <p>3.Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p> <p>1.postępuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, • uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela, • potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej, • nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • sprawnie posługuje się programem, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy, • programuje wizualnie proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów




<p>2.korzysta z działania komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</p> <p>3.korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.</p> <p>4.Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:</p> <p>1.współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</p> <p>2.wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.</p> <p>5.Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:</p> <p>1.postępuje zgodnie z udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</p> <p>2.rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p> <p>3.przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</p>		<p>opracowanych wspólnie z innymi uczniami.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------

PZO z informatyki

rok szkolny 2024/2025

1. Ocenianiu podlegają osiągnięcia edukacyjne ucznia poprzez rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów i poziomu w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania.
2. Uczniowie oceniani są według skali **procentowej** określonej w statucie szkoły.
3. Za bieżące (częstkowe) osiągnięcia uczeń otrzymuje emotikonę, która określa skalą słowną i procentową (nie większą niż 100%):

Zapis w dzienniku	Skala słowna	procenty
	Wspaniale sobie poradziłeś/poradziłaś	100-96
	Świetna praca	95-85
	Dobra robota	84-75
	Już sporo potrafisz	74-65
	Coraz lepiej sobie radzisz	64-50

	Jesteś na dobrej drodze do osiągnięcia celu	49-40
	Musisz nad tym popracować	39-31
	Popełniasz jeszcze błędy Pracuj nad tym	30-0

i nie zamienia się na stopnie w skali 1-6.

Ocena za I i II półrocze oraz ocena roczna z informatyki w kl.IIIa polega na ustaleniu średniego wyniku procentowego z bieżącej kontroli osiągnięć uczniów i zamienia na stopnie wg skali: - stopień celujący - 6 , - stopień bardzo dobry - 5 , - stopień dobry - 4 , - stopień dostateczny - 3, - stopień dopuszczający – 2, - stopień niedostateczny – 1.

Przy wystawianiu oceny rocznej nauczyciel bierze pod uwagę oceny z I i II półrocza.

Sprawdzanie poziomu i umiejętności uczniów odbywa się w formie:

- a) praktycznej
- b) pisemnej :
 - sprawdziany,
 - kartkówki,
- c) ustnej:
- d) przygotowanie do lekcji,
- e) aktywność

Za poprawne wypowiedzi ustne, aktywny udział w lekcjach oraz przygotowania do lekcji uczeń może otrzymać plusy, które zamieniane są na procenty na koniec semestru. Uczeń o najwyższej ilości plusów zdobywa 100%. Pozostałe zdobyte plusy przelicza się proporcjonalnie.

Zasady organizowania i oceniania prac ucznia podczas zajęć z edukacji informatycznej:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze /tablecie
- ćwiczenia wykonywane na kartach pracy (praca pisemna)
- wypowiedzi ustne ucznia
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość).

Sposoby poprawiania prac pisemnych:

- uczeń ma możliwość poprawienia każdej pracy pisemnej w ciągu 2 tygodni po oddaniu pracy w uzgodnionym wspólnie z nauczycielem terminie.

- uczeń z powodu nieobecności zobowiązany jest do napisania zaległej karty pracy (pracy pisemnej) do dwóch tygodni od daty powrotu do szkoły w uzgodnionym wspólnie z nauczycielem terminie.

- ściąganie na pracy pisemnej równoznaczne jest z otrzymaniem 0%

Wrzesień	
Treści kształcenia	osiągnięcia
<p>przypomnienie wiadomości z II klasy • zajęcia z płytą – elementy gry zręcznościowej</p> <p>poznanie i przypomnienie wiadomości o elementach budowy komputera</p> <p>zapoznanie z mapą Google i jej obsługą</p> <p>przypomnienie skrótów klawiszowych Ctrl + C, Ctrl + V</p> <p>zapoznanie z narzędziem Wycinanie</p> <p>wykorzystywanie elementów informatycznych do pogłębiania wiedzy o Polsce</p> <p>stosowanie elementów kodowania ,</p> <p>przypomnienie zasad bezpieczeństwa w internecie</p>	<p>powtarza wiadomości z II klasy VII 1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • poznaje i przypomina sobie wybrane elementy budowy komputera VII 3.1 • pracuje z mapą Google, potrafi na niej znaleźć określone miejsce VII 3.3 • korzysta z narzędzia Wycinanie z wykorzystaniem klawiszy Ctrl + C i Ctrl + V VII 2.2, 2.3 • poznanie zabytków wybranych polskich miast przy użyciu programu na płycie VII 3.1, 3.2 • programuje drogę smoka wykorzystując kodowanie blokowe VII 1.2, 1.3 • wie, jak bezpiecznie poruszać się po internecie VII 3.2, 3.3, 5.2, 5.3 • zna pojęcia związane z ochroną swoich danych VII 5.3 • wie, z jakimi zagrożeniami wiąże się fałszywa informacja w internecie VII 5.3
Październik	
<ul style="list-style-type: none"> • przygotowanie dyplomu w edytorze tekstu , • tworzenie komiksów • programowanie w programie Scratch • stworzenie ruchu litery z wykorzystaniem określenia położenia na płaszczyźnie 	<p>wie, jak wygląda dyplom VII 2.2</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje dyplom w edytorze tekstu VII 2.2 <p>tworzy program w Scratchu VII 1.1, 1.2, 1.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • określa położenie litery na płaszczyźnie VII 3.1

wykonanie wiatraczków, których prędkość obrotu jest uzależniona od odległości od kursora	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację – ruch litery VII 2.2 • modyfikuje wygląd duszka VII 1.2, 2.1 • tworzy animację obrotu duszka VII 3.1 • modyfikuje prędkość obrotu w zależności od odległości kursora od duszka VII 3.1
Listopad	
przygotowanie prezentacji	<p>poznaje program do tworzenia prezentacji VII 3.1, 3.2, 4.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, jak powinna wyglądać prezentacja VII 3.1, 3.2, 4.1 • przygotowuje prezentację w wybranym programie VII 3.1, 3.2, 4.1
grudzień	
<ul style="list-style-type: none"> • praca z tabelą przygotowaną w edytorze tekstu • formatowanie tekstu – użycie indeksu górnego (formatowanie zapisu minut przy godzinach) • elementy pracy z arkuszem kalkulacyjnym • odszukiwanie komórek na podstawie ich adresu 	<p>tworzy tabelę w edytorze tekstu VII 2.2, 2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje plan dnia VII 2.2, 2.3 • stosuje indeks górny przy zapisie godzin VII 2.2 • poznaje arkusz kalkulacyjny VII 2.2, 2.3 • odnajduje komórki po adresie VII 2.2, 2.3 • formatuje komórki (wypełnia je) VII 2.2, 2.3
Styczeń	
wyszukiwanie informacji za pomocą wyszukiwarki Google formatowanie tekstu w programie MS Word •	szuka informacji w internecie VII 2.3, 2.2, 3.3 • formatuje tekst w edytorze tekstu VII 2.3, 2.2, 3.3

rozwiązywanie zagadek logicznych	rozwiązuje zagadki logiczne VII 1.1, 1.2, 1.3, 3.1
Luty	
<ul style="list-style-type: none"> • praca w programie Scratch 	<p>programuje w programie Scratch VII 2.1, 1.3, 3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy zdarzenia (programuje reakcję na przyciśnięty klawisz na klawiaturze) VII 2.1, 1.3, 3.1 <p>tworzy zdarzenia (programuje reakcję na przyciśnięty klawisz na klawiaturze) VII 2.1, 1.3, 3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • programuje klonowanie duszka i steruje klonem VII 2.1, 1.3, 3.1
Marzec	
<ul style="list-style-type: none"> • tworzenie reklamy w edytorze tekstu • praca metodą projektu 	<p>poznaje zasady tworzenia reklamy wizualnej VII 2.2, 2.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy reklamę w edytorze tekstu VII 2.2, 2.3 <p>wyszukiwanie danych w internecie i formatowanie tekstów oraz zdjęć</p> <ul style="list-style-type: none"> • wspólnie z grupą tworzy metodą projektu pracę na wybrany temat VII 4.1, 4.2
Kwiecień	
rozwiązywanie zadań logicznych	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje zagadki wymagające logicznego myślenia VII 1.1, 1.2, 1.3
Maj	
rozwiązywanie krzyżówki na płycie	tworzy krzyżówkę z wykorzystaniem tabeli w edytorze tekstu VII 1.2, 1.3
tworzenie krzyżówki w edytorze tekstu	rozwiązuje krzyżówkę z wykorzystaniem elementów kodowania VII 1.3, 5.1

• praca z tabelą	
Czerwiec	
podsumowanie informacji z III klasy	