

Wymagania Edukacyjne z Informatyki dla Klasy 3

Program „Elementarz odkrywców”, Nowa Era

Przedstawione wymagania edukacyjne są skierowane do rodziców i opiekunów, aby w przejrzysty sposób komunikować cele i kryteria oceniania na zajęciach informatyki w klasie trzeciej.

Wstęp i Zasady Oceniania

W naszej szkole ocenianie jest narzędziem, które ma pomóc uczniowi w nauce. To nie tylko stopień w dzienniku, ale przede wszystkim informacja zwrotna dla ucznia, rodziców i nauczyciela – co uczeń już umie, co robi dobrze, a nad czym warto jeszcze popracować. Skupiamy się na rozwoju i na tym, co uczeń potrafi zrobić z nową wiedzą.

Wymagania na ocenę wyższą obejmują również wymagania na niższe oceny:

- aby uzyskać ocenę dostateczną, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą,
- aby uzyskać ocenę dobrą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą i dostateczną,
- aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą,
- aby uzyskać ocenę celującą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą i bardzo dobrą.

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

Ocena śródroczna nie jest oceną klasyfikacyjną, lecz informacyjną. Jest ustalana na podstawie ocen cząstkowych, analizy osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz odnosi się do stopnia realizacji wymagań edukacyjnych w I półroczu danego roku szkolnego.

Ocena końcoworoczna jest oceną klasyfikacyjną i jest ustalana na podstawie całorocznych osiągnięć edukacyjnych ucznia i odnosi się do realizacji wymagań edukacyjnych w całym roku szkolnym.

Uwarunkowania uzyskania ocen

Aby uczeń otrzymał na semestr **ocenę celującą**, musi wykonać w semestrze przynajmniej 1 zadanie dodatkowe na ocenę celującą lub wziąć udział w konkursie związanym z informatyką, a także posiadać z innych aktywności ocenę bardzo dobrą. Uczniowie zadania na ocenę celującą mogą poznać, realizując zadanie na dedykowanej stronie przypiętej do tematu na Padlecie klasowym. Uczeń może otrzymać ocenę celującą na koniec roku, jeśli przynajmniej w

jednym semestrze otrzymał ocenę celującą, a w drugim ma ocenę bardzo dobrą.

Aby otrzymać ocenę za wykonanie zadania, uczeń ma obowiązek zapisać pracę we właściwy sposób na komputerze, a następnie na klasowym Padlecie poinformować o wykonaniu zadania, wpisując umówiony komentarz pod tematem lekcji. Tylko właściwie zapisane prace będą podlegać ocenie. Prace niewykonane lub nieprzesłane do nauczyciela w ciągu miesiąca od ich realizacji będą uznane za niewykonane i ocenione na ocenę niedostateczną. Uczeń ma możliwość poprosić nauczyciela przez dziennik elektroniczny Vulcan o zadanie zastępcze, jeśli jest nieobecny przez dłuższy czas w szkole. Możliwość poprawy takich ocen będzie ustalana indywidualnie.

Zasady weryfikowania wiedzy

Podstawowe zasady weryfikowania wiedzy są zawarte w Statucie Szkoły i są prezentowane na stronie dedykowanej danej lekcji na klasowym Padlecie. Adres klasowego Padletu jest uczniom podawany podczas lekcji lub może być przesłany po prośbie skierowanej do nauczyciela przez dziennik elektroniczny Vulcan.

Jak sprawdzane są Twoje umiejętności?

- **Sprawdziany i testy:** Będą zawsze zapowiedziane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem. W jednym dniu uczeń może mieć tylko jeden taki sprawdzian, a w tygodniu – maksymalnie trzy (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 7, pkt. 1-2).
- **Kartkówki:** Mogą odbyć się bez zapowiedzi i obejmują materiał z trzech ostatnich lekcji. Mogą mieć formę testu, quizu lub krótkiego zadania praktycznego (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 6, pkt. 4).
- **Prace praktyczne:** To projekty, zadania wykonane przy komputerze, grafiki czy programy. Są one kluczowym elementem oceny na informatyce.
- **Aktywność na lekcji:** Zaangażowanie ucznia, jego pomysły i pomoc kolegom również mogą być docenione i nagrodzone oceną.

Nieprzygotowanie i poprawa ocen

- **Nieprzygotowanie (NP):** Uczeń ma prawo do jednego nieprzygotowania w semestrze. Należy je zgłosić na samym początku lekcji. Nie dotyczy to zapowiedzianych sprawdzianów (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 6, pkt. 6).
- **Braki w wiedzy:** Obowiązkiem ucznia jest systematyczna nauka. Jeśli pojawią się trudności, prosimy o zgłoszenie tego faktu – szkoła oferuje pomoc (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 22, ust. 1, pkt. 1, 5 oraz § 20, ust. 8, pkt. 2).
- **Poprawa ocen:** Uczeń ma prawo do jednokrotnej poprawy oceny niedostatecznej lub dopuszczającej z testu lub sprawdzianu w terminie i formie ustalonej z nauczycielem (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 8, pkt. 4).

Wgląd do prac i informacja o ocenach

- **Prace:** Wszystkie sprawdzone i ocenione prace pisemne i projekty otrzymasz do wglądu

na lekcji.

- **Informacje dla rodziców:** Rodzice mają prawo wglądu do ocenionych prac dziecka w czasie konsultacji z nauczycielem. Informacje o przewidywanych ocenach przekazywane są poprzez dziennik elektroniczny. (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 10 i 12)

Co oznaczają poszczególne oceny?

- **Ocena dopuszczająca (2): Zapamiętanie wiadomości.** To ocena za opanowanie najważniejszych faktów i pojęć, które są niezbędne do dalszej nauki. Oznacza, że potrafisz np. nazwać, wskazać lub zidentyfikować podstawowe elementy.
- **Ocena dostateczna (3): Zrozumienie wiadomości.** To ocena za zrozumienie podstawowych zasad i pojęć. Oznacza, że potrafisz np. streścić, wyjaśnić, zilustrować lub rozróżnić kluczowe informacje.
- **Ocena dobra (4): Zastosowanie wiedzy w sytuacjach typowych.** To ocena za praktyczne wykorzystanie wiedzy w zadaniach podobnych do tych, które ćwiczyliśmy na lekcji. Oznacza, że potrafisz np. rozwiązać, skonstruować, zastosować lub porównać różne elementy.
- **Ocena bardzo dobra (5): Zastosowanie wiedzy w sytuacjach nietypowych.** To ocena za umiejętne wykorzystanie wiedzy do rozwiązywania nowych problemów. Oznacza, że potrafisz np. dowieść, przewidzieć, zaplanować lub ocenić różne rozwiązania.
- **Ocena celująca (6): Zastosowanie wiedzy w sposób twórczy.** Otrzymasz ją, gdy nie tylko perfekcyjnie opanujesz materiał, ale także wykazesz się własną inicjatywą. Oznacza to, że potrafisz analizować, modyfikować i tworzyć zupełnie nowe rozwiązania.

Tabela Wymagań Edukacyjnych dla Klasy 3

Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą (Uczeń potrafi:)	Wymagania na ocenę dostateczną (Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą, oraz:)	Wymagania na ocenę dobrą (Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną, oraz:)	Wymagania na ocenę bardzo dobrą (Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą, oraz:)	Wymagania na ocenę celującą (Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą, oraz:)
1. Po wakacjach	uruchomić zadanie z płyty CD i przypomnieć sobie podstawow	wykonać proste zadanie zręcznościowe na płycie.	przypomnieć sobie i zastosować zasady bezpiecznej pracy z	płynnie poruszać się po menu programu na płycie i	wyjaśnić, jakie umiejętności z poprzednich lat są

	e elementy budowy komputera.		komputere m.	wykonać wszystkie zadania.	potrzebne do wykonania zadań na płycie.
2. Pokażę ci, gdzie byłem - poznajemy mapy Google	otworzyć stronę map Google i znaleźć na niej swoją miejscowość.	przybliżyć i oddalać widok mapy oraz przesuwąć go.	użyć narzędzia "Wycinanie" do zrobienia zrzutu ekranu fragmentu mapy.	wkleić wycięty fragment mapy do edytora tekstu i zapisać plik.	zaplanować trasę między dwoma punktami na mapie i opisać ją.
3. Internecie, powiedz przecie... - czy wszystko w internecie jest prawdziwe?	podać przykład fałszywej informacji (fake news).	wyjaśnić, dlaczego nie należy wierzyć we wszystko, co jest napisane w internecie.	podać sposoby weryfikacji informacji (np. sprawdzenie w innym źródle).	omówić zagrożenia związane z cyberprzemocą i hejtem.	stworzyć mini-poradnik (np. w Wordzie) "Jak rozpoznać fake newsa?".
4. Dyplomowani - przygotujemy dyplom	otworzyć program MS Word i wpisać tekst.	sformatować tekst (zmienić czcionkę, rozmiar, kolor) i dodać obramowanie strony.	wstawić do dyplomu obrazek i umieścić go w odpowiednim miejscu.	zaprojektować estetyczny i czytelny dyplom, dbając o kompozycję.	stworzyć szablon dyplomu, który będzie można wykorzystać wielokrotnie, zmieniając tylko dane.
5. Litera do litery -	dodać duszka-liter	zaprogramować	użyć blozków	stworzyć animację, w	zaprogramować swoje

programujemy w Scratchu	ę do projektu w Scratchu.	prosty ruch duszka-liter y (np. przesuwani e się w poziomie).	określający ch współrzędn e (x, y), aby precyzyjnie ustawić duszka na scenie.	której litera porusza się po określonej trasie (np. po kwadracie).	imię, tak aby każda litera wykonywał a inną, prostą animację.
6. Wiatraczki - programujemy w Scratchu	zmodyfikow ać wygląd istniejącego duszka w edytorze kostiumów.	zaprogram ować ciągły obrót duszka.	stworzyć skrypt, w którym prędkość obrotu duszka zależy od jego odległości od wskaźnika myszy.	dodać do projektu kilka "wiatraczkó w", z których każdy obraca się z inną prędkością.	stworzyć interaktywn ą scenę, w której użytkownik może "wprawiać w ruch" wiatraczki, najeżdżając na nie myszką.
7. Prezentacja - poznajemy program PowerPoint	uruchomić program PowerPoint i wie, czym jest slajd.	stworzyć prezentację składającą się z 2-3 slajdów, z tekstem i obrazkami.	dodać tytuł do każdego slajdu i sformatowa ć go.	zastosować proste przejścia między slajdami i podstawow e animacje dla obiektów.	przygotowa ć i wygłosić krótką prezentację na zadany temat przed klasą.
8. Rudzielec - uzupełnia my tabelę w edytorze tekstu	wstawić tabelę do dokumentu w programie MS Word.	uzupełnić gotową tabelę danymi na podstawie przeczytan ego tekstu.	sformatowa ć tekst w komórkach tabeli (np. wyśrodkow ać).	zastosować indeks górny do poprawneg o zapisu godzin i minut (np. 14 ⁰⁰).	samodzielni e zaprojekto wać i stworzyć tabelę (np. plan lekcji), dbając o jej czytelność.

9. B4 czy H5? - poznajemy program Excel	uruchomić program MS Excel i rozróżniać wiersze, kolumny i komórki.	odnaleźć komórkę po jej adresie (np. B4).	wpisać dane (tekst, liczby) do komórek arkusza.	zmienić kolor wypełnienia komórek, aby stworzyć prosty wzór lub obrazek.	użyć arkusza do stworzenia prostej tabeli z danymi i nagłówkami .
10. Jakie dane? - wyszukiwanie informacji w internecie	użyć wyszukiwarki Google do znalezienia odpowiedzi na proste pytanie.	skopiować znaleziony tekst i wkleić go do edytora Word.	sformatować wklejony tekst, aby był czytelny (usunąć linki, ujednolicić czcionkę).	ocenić wiarygodność znalezionej informacji, sprawdzając źródło.	zebrać informacje z co najmniej dwóch różnych źródeł i porównać je.
11. Łamańce głowy - gry matematyczne	uruchomić grę logiczno-matematyczną z płyty.	rozwiązać zadanie wymagające prostych obliczeń.	zastosować logiczne myślenie do rozwiązania łamigłówki.	znaleźć strategię, która ułatwia rozwiązywanie danego typu zadań.	stworzyć własną zagadkę matematyczną inspirowaną grą.
12. W akwarium - budujemy skrypty w programie Scratch	zaprogramować reakcję duszka na naciśnięcie klawisza na klawiaturze (np. ruch).	użyć bloczka "utwórz kłona z siebie".	zaprogramować zachowanie klonów (np. losowy ruch).	stworzyć interaktywne akwarium, w którym gracz może dodawać nowe rybki (klony), naciskając klawisz.	zmodyfikować program tak, aby klony znikły po pewnym czasie lub po kliknięciu myszką.
13. Dziś w promocji... -	wymienić elementy dobrej	zaprojektować prostą reklamę	świadomie użyć formatowania	napisać krótkie, perswazyjne	stworzyć kompletną ulotkę

tworzymy reklamę w Wordzie	reklamy wizualnej (chwytliwe hasło, obraz).	produktu w edytorze tekstu, łącząc tekst i grafikę.	ia tekstu, aby przyciągnąć uwagę odbiorcy.	e hasło reklamowe.	reklamową z ceną, opisem produktu i danymi kontaktowymi.
14. Zróbmy to razem - praca z projektem	współpraca w małej grupie nad wspólnym zadaniem.	podzielić się zadaniami w grupie.	wspólnie wyszukać informacje i grafiki w internecie na zadany temat.	połączyć materiały zebrane przez członków grupy w spójną całość (np. prezentację lub plakat w Wordzie).	zaprezentować efekt pracy grupy na forum klasy.
15. W krainie mrówek - rozwiązujemy zadania logiczne	rozwiązać prostą zagadkę logiczną na kartce lub na płycie.	przeanalizować bardziej złożony problem i rozbić go na mniejsze kroki.	znaleźć wzorec lub regułę w zestawie danych.	zastosować logiczne myślenie do rozwiązania wieloetapowego zadania.	wyjaśnić swój tok rozumowania, który doprowadził do rozwiązania zadania.
16. Kraina zer i jedynek - poznajemy elementy systemu dwójkowego	zrozumieć, że komputery używają systemu dwójkowego (zer i jedynek).	zakodować prosty obrazek czarno-biały, używając zer i jedynek na siatce.	odkodować obrazek na podstawie podanego kodu binarnego.	zamienić małą liczbę z systemu dziesiętnego na dwójkowy (np. za pomocą kartek).	wyjaśnić, dlaczego komputery posługują się systemem dwójkowym.
17. Krzyżówki - o	utworzyć tabelę w programie	sformatować tabelę (zmienić	scalić komórki, aby	zaprojektować i stworzyć w	stworzyć interaktywną

tabelkach w edytorze tekstu	Word i wpisać do niej tekst.	szerokość kolumn, wysokość wierszy, dodać kolory).	stworzyć miejsce na dłuższy wpis.	pełni funkcjonaln ą krzyżówkę w tabeli.	krzyżówkę na płycie lub w innym programie, która sprawdza odpowiedzi.
18. Przed nami nowe lady	uruchomić zadania podsumow ujące z płyty.	rozwiązać większość zadań, wykorzystuj ąc wiedzę z całej edukacji wczesnoszk olnej.	samodzielni e i bezbłędnie ukończyć wszystkie zadania podsumow ujące.	ocenić, które zadania były najtrudniejs ze i dlaczego.	stworzyć własne zadanie podsumow ujące wiedzę z klasy 1-3.