6. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie analizowania, formułowania i rozwiązywania sytuacji problemowych z wykorzystaniem logicznego, abstrakcyjnego i komputacyjnego myślenia oraz z zastosowaniem różnych sposobów reprezentowania informacji uczeń:
    - rozwiązuje sytuacje problemowe z otoczenia, stosując przy tym podejście komputacyjne,
    - planuje zachowanie obiektu na ekranie zmierzające do osiągnięcia przez niego celu.
2. W zakresie programowania rozwiązań sytuacji problemowych z różnych dziedzin w środowiskach programistycznych uczeń:
    - projektuje, tworzy i zapisuje pomysły historyjek w wybranym środowisku programistycznym,
    - programuje ruch obiektu na ekranie,
    - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
    - sprawdza, czy program działa zgodnie z oczekiwaniami, poprawia zauważone błędy,
    - uzasadnia sposób rozwiązania problemu, objaśnia działanie wybranych instrukcji w programie.
3. W zakresie rozwiązywania problemów oraz tworzenia, analizowania, przetwarzania i udostępniania informacji w postaci tekstu, danych liczbowych, grafiki i multimediów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, także wspomaganych sztuczną inteligencją, uczeń:
    - tworzy ilustracje w edytorze grafiki i łączy je w spójne kompozycje,
    - tworzy i formatuje dokumenty tekstowe zgodnie z zasadami formatowania,
    - stosuje elementy formatowania odpowiednie do treści dokumentu,
    - wkleja ilustracje do dokumentu,
    - tworzy treści z wykorzystaniem prostych narzędzi opartych na sztucznej inteligencji,
    - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu.
4. W zakresie rozwijania umiejętności bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, w tym także z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, z uwzględnieniem ich ograniczeń oraz wpływu na człowieka i środowisko uczeń:
    - korzysta w sposób celowy i bezpieczny z urządzeń cyfrowych, w tym z zestawu komputerowego,
    - właściwie interpretuje komunikaty urządzeń cyfrowych i prawidłowo na nie reaguje,
    - porządkuje zasoby na komputerze i innych urządzeniach cyfrowych,
    - omawia wpływ technologii na środowisko i stosuje zasady oszczędzania energii elektrycznej,
    - wyjaśnia funkcjonowanie sieci komputerowej w kontekście komunikacji i dostępu do informacji,
    - rozpoznaje podejrzane treści online i podejmuje podstawowe działania obronne.
5. W zakresie rozwijania umiejętności krytycznej oceny informacji oraz kształtowania kompetencji społecznych w środowisku cyfrowym, w tym komunikacji i współpracy, a także kształtowania postaw związanych z ochroną danych osobowych oraz przestrzeganiem zasad etycznych i prawnych uczeń:

© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o.

- wyszukuje informacje na różnych stronach internetowych i ocenia wiarygodność znalezionych informacji,
- pracuje w grupie, także z wykorzystaniem programu do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams,
- komunikuje się w środowisku cyfrowym zgodnie z zasadami netykiety oraz regulaminami platform cyfrowych,
- wymienia zagrożenia cyfrowe oraz wskazuje sposoby reagowania na nie,
- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się po pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- chroni swoje dane w sieci,
- przestrzega praw autorskich podczas korzystania z materiałów pobranych z internetu.

© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o.