

# Przedmiotowy system oceniania. Katalog wymagań programowych na poszczególne oceny szkolne sem. 2

## Szkoła Podstawowa im. Janusza Korczaka w Józefosławiu

### KLASA 4

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczniów:
2. Lekcje w sieci				
16	Bezpieczeństwo i netykieta	Omówienie zasad korzystania z internetu oraz netykiety.	2	• z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu Sieciaki.pl. Owce w sieci
			3	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • biegle porusza się po serwisie Sieciaki.pl, Owce w sieci
			4	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • wymienia niektóre zasady netykiety • wymienia niektóre zagrożenia związane z korzystaniem z internetu
			5	• spełnia kryteria oceny dobrej • wymienia i uzasadnia zasady netykiety • wymienia i uzasadnia zasady bezpiecznego korzystania z sieci
			6	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • bezpiecznie korzysta z sieci
17	Znajdź w sieci	Wyszukiwanie danych w internecie.	2	• zna adres WWW wyszukiwarki Google • z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje informacje, posługując się wyszukiwarką Google
			3	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • dokonuje właściwego doboru słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci
			4	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania informacji w sieci

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>• wyszukuje obrazy w sieci i zapisuje je na dysku</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej,</li> <li>• biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie</li> <li>• omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkownika pobranych z sieci obrazów</li> </ul>
12	Wirtualna rzeczywistość	Posługiwanie się tabletem, smartfonem w aplikacji.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta w podstawowym zakresie z tableta</li> <li>• odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>• potrafi wyszukać i połączyć się z aplikacją</li> <li>• skanuje ilustracje za pomocą programu</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>• koloruje obrazek zgodnie z instrukcją</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>• dba o estetyczny wygląd dokumentu,</li> <li>• właściwie ustawia opcje aplikacji</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• sprawnie pracuje w grupie, jest aktywny na lekcji i pomaga innym</li> <li>• sprawnie prezentuje prace publicznie</li> </ul>

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
13 14 15 16 17	Prezentacja multimedialna	Tworzenie prezentacji.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji</li> <li>tworzy jednoslajdową prezentację</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów, korzystając w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji</li> <li>zmienia tło prezentacji</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>wyszukuje pliki audio w internecie</li> <li>odnajduje we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie</li> <li>tworzy slajdy ze zdjęciami</li> <li>ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów</li> <li>potrafi zrobić tło tęczowe</li> <li>wstawia proste hiperłącza</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>tworzy slajdy z dźwiękami i tabelami</li> <li>dba o estetykę przygotowanej prezentacji - dobór kolorów, rysunków, właściwe ułożenie obiektów na slajdach, dobór tempa animacji</li> <li>wstawia obrazek jako tło</li> <li>wstawia hiperlinki</li> <li>wstawia animację niestandardową</li> <li>potrafi dodać muzykę i filmy</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> </ul>
18	Sprytne rysowanie	Rysowanie prostych obrazków z wykorzystaniem gotowych wzorów, udostępnianie wykonanego obrazka w sieci.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw</li> <li>korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem)</li> <li>rysuje prosty obrazek</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>zna większość narzędzi programu i potrafi z nich korzystać</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>świadomie korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>potrafi skalować rysunek i obracać go</li> <li>pobiera plik z obrazem na dysk</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>przenosi wykonaną pracę z folderu <b>Pobrane</b> do folderu przeznaczonego na rysunki</li> <li>zmienia nazwę pliku z obrazem</li> </ul>

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
3. Lekcje ze Scratchem				
19	Duszki, bloki i pierwsze skrypty	Układanie prostego skryptu w środowisku programowania wizualnego Scratch.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia Scratcha i próbuje tworzyć skrypty z bloków</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>stosuje bloki z grup <b>Ruch</b> i <b>Wygląd</b></li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>wczytuje tło sceny</li> <li>wykonuje prostą animację duszka</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>sprawnie korzysta z programu</li> <li>rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły</li> </ul>
20	Powitanie	Układanie skryptu z wykorzystaniem tekstu i dźwięku.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia Scratcha i tworzy projekt z nagrałymi dźwiękami</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>wykorzystuje gotowe dźwięki</li> <li>nagrywa i poprawia dźwięki</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>korzysta z bloku <b>zapytaj (...)</b> i <b>czekaj</b> z grupy <b>Czujniki</b> do komunikacji z użytkownikiem</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie <b>Wyrażenia</b>)</li> <li>kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na dysku</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>sprawnie korzysta z programu</li> <li>rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły</li> </ul>

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
21	Rysuj z Mruczkim	Rysowanie duszkiem, ustawianie właściwości pisaka, uruchamianie skryptu poprzez naciśnięcie wybranego klawisza.	2	• uruchamia Scratcha i tworzy nowy projekt
			3	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • uruchamia rozszerzenie <b>Pióro</b>
			4	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • układa proste skrypty rysowania na scenie • zmienia kolor i rozmiar pisaka
			5	• spełnia kryteria oceny dobrej • samodzielnie korzysta z bloku powtarzania • samodzielnie wykorzystuje blok <b>kiedy klawisz (...) naciśnięty</b>
			6	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektów • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch
22	Pawie oczka	Rysowanie figur złożonych z kół i okręgów.	2	• uruchamia środowisko Scratch i tworzy nowy projekt
			3	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • rysuje koła z wykorzystaniem bloków <b>Przyłóż pisak</b> oraz <b>Podnieś pisak</b>
			4	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • rysuje pawie oczka, korzystając z opisu w podręczniku
			5	• spełnia kryteria oceny dobrej • samodzielnie układa skrypty rysowania figur złożonych z kół
			6	• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • eksperymentuje, tworząc bardziej rozbudowane projekty rysowania figur złożonych z kół • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch
23	Sprawdź słówko	Układanie skryptu z wykorzystaniem syntezy mowy i automatycznego tłumacza, duplikowanie duszków.	2	• uruchamia Scratcha i tworzy nowy projekt
			3	• spełnia kryteria oceny dopuszczającej • tworzy skrypt zielonej flagi z blokami <b>powiedz</b> • uruchamia rozszerzenia <b>Tekst na Mowę</b> oraz <b>Tłumacz</b>
			4	• spełnia kryteria oceny dostatecznej • tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia <b>Tekst na Mowę</b>

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia <b>Tłumacz</b></li> <li>duplikuje duszki</li> <li>samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, dodając grafikę znaną w sieci</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu</li> <li>eksperymentuje z innymi językami</li> </ul>
24	Pierwsza gra	Planowanie wspólnej pracy nad projektem, układanie skryptu z wykorzystaniem czujników.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>realizuje pomysł na grę</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>dobiera duszki oraz tła sceny</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>wykorzystuje interakcje duszków (blok <b>dotyka</b> (...) ? w grupie <b>Czujniki</b>)</li> <li>kończy i zapisuje projekt w chmurze</li> <li>udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>sprawnie korzysta ze środowiska</li> <li>rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły</li> </ul>
4. Lekcje z arkuszem				
25	Liczby w komórkach	Zbieranie, wprowadzanie i analizowanie danych.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia program Excel</li> <li>z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>odczytuje adres komórki arkusza</li> <li>wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>konstruuje tabele z danymi</li> <li>dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu</li> <li>formatuje dane i dba o ich czytelność</li> </ul>

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>analizuje proste dane na podstawie tabeli i wykresu</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>jest aktywny na lekcji i pomaga innym</li> </ul>
26	Kolorowe słupki	Tworzenie i formatowanie wykresu słupkowego.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia program Excel</li> <li>pracuje z wykresem wstawionym w skoroszycie arkusza</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>zmienia nazwę arkusza</li> <li>dba o prawidłowe sformatowanie danych i ich czytelność</li> <li>wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego</li> <li>przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>jest aktywny na lekcji i pomaga innym</li> </ul>
27	A ty rośniesz...	Formatowanie tabeli, tworzenie i formatowanie wykresu kolumnowego, obliczanie średniej arytmetycznej.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>uruchamia program Excel</li> <li>z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>projektuje tabele z danymi</li> <li>oblicza średnią arytmetyczną, korzystając z wbudowanej funkcji</li> </ul>

Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>• tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje</li> <li>• analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• jest aktywny na lekcji i pomaga innym</li> </ul>
28	Matematyka z komputerem	Stosowanie i kopiowanie formuł.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia program Excel</li> <li>• wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dopuszczającej,</li> <li>• tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek w podręczniku</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>• czytelnie formatuje dane</li> <li>• stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu</li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>• używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• jest aktywny na lekcji i pomaga innym</li> <li>• weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego</li> </ul>
29	O czym mówią dane?	Porządkowanie danych w tabelach i na wykresach.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia program Excel</li> <li>• wykonuje proste ćwiczenie z pomocą nauczyciela</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>• wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi</li> <li>• tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>• sortuje dane w arkuszu</li> <li>• wykonuje wykres i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela</li> <li>• formatuje dane i dba o ich czytelność</li> </ul>



Nr lekcji	Temat lekcji	Omawiane zagadnienia	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>• analizuje dane na podstawie wykresu kołowego</li> <li>• formatuje i przekształca samodzielnie wykres</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• jest aktywny na lekcji i pomaga innym</li> </ul>
30 31	Zabawy w arkuszu	Formatowanie komórek arkusza, tworzenie obrazków w arkuszu.	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia program Excel</li> <li>• z pomocą nauczyciela przygotowuje siatkę kwadratów</li> </ul>
			3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej</li> </ul>
			4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>• przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków</li> <li>• korzysta z <b>Malarza formatów</b></li> </ul>
			5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>• samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu</li> <li>• generuje znaki graficzne, litery i cyfry, wykorzystując matrycę złożoną z kwadratów</li> </ul>
			6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>• samodzielnie przygotowuje oryginalne prace graficzne w arkuszu</li> <li>• ćwiczenia na lekcji wykonuje bezbłędnie</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• jest aktywny na lekcji i pomaga innym</li> </ul>