WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA 4
(Zgodne z reformą oświatową Kompas Jutra, oparte na programie wydawnictwa Nowa Era „Informatyka w akcji” z uwzględnieniem obsługi Gdańskiej Platformy Edukacyjnej)

Ocena: dopuszczająca (2) – Wymagania konieczne
W zakresie nowoczesnych technologii, chmury i AI uczeń z pomocą nauczyciela:

- Rozróżnia pojęcia: login, hasło oraz szkolny adres e-mail i wie, w które pola okna logowania GPE (edu.gdansk.pl) należy je wpisać.
- Wie, czym jest Sztuczna Inteligencja (AI) i potrafi podać jeden prosty przykład jej zastosowania w życiu codziennym.
  W pozostałych obszarach uczeń z pomocą nauczyciela lub karty pomocniczej:
- Przestrzega podstawowych zasad BHP w szkolnej pracowni komputerowej.
- Poprawnie włącza i wyłącza komputer oraz uruchamia przeglądarkę internetową.
- Uruchamia wskazany program z poziomu Pulpitu i rozróżnia plik od folderu.
- W edytorze grafiki Paint potrafi użyć ołówka, pędzla oraz gumki.

Ocena: dostateczna (3) – Wymagania podstawowe
W zakresie nowoczesnych technologii, chmury i AI uczeń w pełni samodzielnie:

- Zna swój login, hasło oraz adres e-mail w domenie edu.gdansk.pl i sprawnie loguje się na platformę GPE, zyskując dostęp do e-dziennika i aplikacji Office 365.
- Wie, że hasło jest poufne i nie wolno podawać go nikomu poza rodzicami i nauczycielami.
- Zna przykładowe nazwy popularnych programów korzystających z AI i rozumie, że prompt to instrukcja lub pytanie wpisywane do systemu.
  W pozostałych obszarach uczeń samodzielnie w typowych sytuacjach:
- Tworzy i zapisuje rysunek w programie Paint oraz wpisuje tekst w edytorze tekstowym, używając klawisza Alt do polskich znaków.
- W środowisku Scratch rozróżnia podstawowe bloki instrukcji, potrafi zmienić postać duszka oraz wybrać tło sceny.

Ocena: dobra (4) – Wymagania rozszerzające
W zakresie nowoczesnych technologii, chmury i AI uczeń samodzielnie i sprawnie:

- Zawsze poprawnie wylogowuje się z platformy GPE po skończonej pracy i diagnozuje proste błędy logowania (np. włączony Caps Lock czy zły układ klawiatury).

- Rozpoznaje bezpieczną stronę internetową po symbolu zamkniętej kłódki w adresie URL oraz przestrzega zasad netykiety.
- Podaje przykłady wykorzystania narzędzi AI do generowania pomysłów lub grafik i wie, że nie wolno wprowadzać do nich danych osobowych.
  W pozostałych obszarach uczeń sprawnie i bezbłędnie:
- Formatuje dokument tekstowy: samodzielnie zmienia krój, wielkość i kolor czcionki, stosuje pogrubienie oraz wyśrodkowuje tytuł.
- W programie Paint wykorzystuje bardziej zaawansowane funkcje, takie jak precyzyjne kopiowanie, wklejanie i obracanie fragmentów obrazu.
- Układa w programie Scratch algorytm sterujący ruchem duszka i wywołujący jego wypowiedzi na ekranie.

Ocena: bardzo dobra (5) – Wymagania dopełniające
W zakresie nowoczesnych technologii, chmury i AI uczeń samodzielnie i twórczo:

- Sprawnie korzysta z ekosystemu chmurowego GPE – potrafi odebrać wiadomość na szkolnej poczcie, załączyć plik i wysłać zadanie domowe do nauczyciela.
- Rozumie zasady tworzenia silnych haseł i potrafi je samodzielnie skonstruować.
- Wykazuje się krytycznym podejściem do sieci: weryfikuje pobierane grafiki pod kątem praw autorskich.
- Rozumie pojęcie halucynacji AI (faktu, że sztuczna inteligencja zmyśla informacje i popełnia błędy) oraz potrafi wskazać nieścisłości w wygenerowanym tekście.
  W pozostałych obszarach uczeń samodzielnie i twórczo:
- Samodzielnie organizuje przestrzeń na dysku – zakłada foldery, kopiuje, przenosi i porządkuje pliki.
- Przygotowuje estetyczny, kilkustronicowy dokument tekstowy z wstawionymi tabelami i odpowiednio sformatowanymi zdjęciami.
- Buduje zaawansowane animacje w Scratchu, wykorzystując instrukcje pętli ("zawsze", "powtórz") i synchronizuje działania kilku postaci jednocześnie.

Ocena: celująca (6) – Wymagania wykraczające
W zakresie nowoczesnych technologii, chmury i AI uczeń:

- Rozumie i potrafi przejść pod okiem nauczyciela proces odzyskiwania dostępu do konta GPE przy użyciu pomocniczego e-maila rodzica.
- Tworzy precyzyjne, wieloetapowe prompty, aby uzyskać od AI konkretny, złożony rezultat.

- Świadomie podejmuje dyskusję o etycznych aspektach korzystania z AI (np. o prawie autorskim czy samodzielności odrabiania prac domowych).

W pozostałych obszarach uczeń wykazuje się szczególnymi umiejętnościami:

- Projektuje i programuje w środowisku Scratch w pełni działającą, autorską grę komputerową z systemem naliczania punktów i sterowaniem klawiaturą.
- Swobodnie łączy funkcje różnych programów komputerowych w celu rozwiązywania trudnych zadań problemowych.
- Aktywnie wspiera rówieśników w klasie, pomagając im w rozwiązywaniu problemów technicznych oraz trudności z logowaniem na lekcji.

Maciej Ulatowski