

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z HISTORII DLA KLASY 4

Szkoła Podstawowa – Opracowanie przedmiotowe w układzie tabelarycznym według poziomów wymagań i taksonomii Blooma (Program „Kompas Jutra” / Reforma26, podręcznik „Wczoraj i dziś 4”)

Zasada kumulatywności oceniania („Drabina edukacyjna”): Uczeń na każdą kolejną, wyższą ocenę musi posiadać wiadomości i umiejętności przypisane do ocen niższych (np. uczeń ubiegający się o ocenę bardzo dobrą spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą oraz bardzo dobrą).

Dział tematyczny	Dopuszczający (2) PAMIĘTANIE <i>Konieczne: pojęcia, fakty, symbole</i>	Dostateczny (3) ROZUMIENIE <i>Podstawowe: proste opisy i relacje</i>	Dobry (4) STOSOWANIE <i>Rozszerzające: oś czasu, praca z mapą</i>	Bardzo dobry (5) ANALIZA/OCENA <i>Dopełniające: wnioski, porównania</i>	Celujący (6) TWORZENIE <i>Wykraczające: projekty, synteza</i>
I. Odkrywamy historię	• wyjaśnia pojęcia: historia, historyk, przeszłość, świadek historii • rozpoznaje podstawowe obiekty zabytkowe i pamiątki przeszłości • podaje podział czasu na: naszą erę (n.e.) i przed naszą erą (p.n.e.)	• własnymi słowami opowiada, czym zajmuje się historia i jak pracuje historyk • rozróżnia źródła historyczne: pisane (kroniki, dokumenty) i materialne (przedmioty, budowle) • wyjaśnia rolę muzeów, archiwów i bibliotek w ochronie dziedzictwa	• sprawnie posługuje się osią czasu (zaznacza epoki, określa wiek danego roku) • oblicza upływ czasu między prostymi wydarzeniami • odczytuje informacje z prostych schematów, planów i infografik historycznych	• wyciąga samodzielne wnioski na podstawie analizy fragmentu prostego tekstu źródłowego • porównuje wiarygodność różnych typów źródeł w badaniu przeszłości • ocenia znaczenie dbania o lokalne zabytki i miejsca pamięci	• projektuje i tworzy mini-wystawę pamiątek lub autorski lapbook o pracy historyka • samodzielnie rozwiązuje prosty problem badawczy z wykorzystaniem platformy NEON • tworzy autorską oś czasu ważnych wydarzeń w ramach Tygodni Projektowych
II. Moja mała i wielka ojczyzna	• rozpoznaje polskie symbole narodowe: godło (Orzeł Biały), flagę oraz hymn • zna słowa i potrafi z szacunkiem zaśpiewać hymn państwowy („Mazurek Dąbrowskiego”) • wyjaśnia pojęcia: ojczyzna, mała ojczyzna, rodzina, ród	• opisuje tradycje i zwyczaje kultywowane w swojej rodzinie oraz w regionie • wskazuje stolicę Polski (Warszawę) oraz dawne stolice (Gniezno, Kraków) • wyjaśnia znaczenie świąt narodowych (3 Maja, 11 Listopada)	• wskazuje swój region, miejscowość i sąsiednie krainy na mapie fizyczno-administracyjnej Polski • odczytuje z mapy główne rzeki i najważniejsze miasta Polski • porządkuje pokolenia w rodzinie i posługuje się schematem drzewa genealogicznego	• porównuje dawne życie codzienne mieszkańców swojego regionu ze współczesnością • analizuje legendy o początkach państwa polskiego (Lech, Czech i Rus; Wars i Sawa), odróżniając fikcję od faktów • ocenia postawy patriotyczne w życiu codziennym współczesnego człowieka	• tworzy rozbudowane drzewo genealogiczne własnej rodziny lub projekt „Pamiętki z rodzinnego kuferka” • przeprowadza i spisuje wywiad z najstarszym członkiem rodziny bądź lokalnym świadkiem historii • przygotowuje autorski przewodnik lub makietę zabytku swojej małej ojczyzny

Dział tematyczny	Dopuszczający (2) PAMIĘTANIE <i>Konieczne: pojęcia, fakty, symbole</i>	Dostateczny (3) ROZUMIENIE <i>Podstawowe: proste opisy i relacje</i>	Dobry (4) STOSOWANIE <i>Rozszerzające: oś czasu, praca z mapą</i>	Bardzo dobry (5) ANALIZA/OCENA <i>Dopełniające: wnioski, porównania</i>	Celujący (6) TWORZENIE <i>Wykraczające: projekty, synteza</i>
III. Z najdawniejszych dziejów	• wyjaśnia pojęcia: prahistoria, koczowniczy tryb życia, osiadły tryb życia, pismo • rozpoznaje narzędzia kamienne i pierwsze naczynia gliniane na ilustracjach • podaje znaczenie wynalezienia ognia dla pierwszych ludzi	• opowiada własnymi słowami o życiu zbieracko-łowieckim i zmianach po udomowieniu zwierząt • wyjaśnia, dlaczego ludzie zakładali pierwsze osady i miasta nad wielkimi rzekami • tłumaczy, w jaki sposób wynalezienie pisma odmieniło życie człowieka	• odczytuje z mapy historycznej tereny tzw. Żyznego Półksiężycza i wielkie rzeki (Nil, Eufrat, Tygrys) • porządkuje chronologicznie etapy rozwoju: od polowań i zbieractwa do rolnictwa i rzemiosła • łączy rodzaj pisma (klinowe, hieroglify) z odpowiednią cywilizacją	• porównuje warunki życia człowieka pierwotnego z życiem w pierwszych miastach-państwach • analizuje wpływ środowiska przyrodniczego (wylewy rzek) na organizację pracy ludzi • ocenia znaczenie najważniejszych wynalazków starożytności (koło, pismo, kalendarz)	• tworzy własną tabliczkę z pismem piktograficznym/ klinowym (np. w glinie, plastelinie lub masie solnej) • opracowuje komiks, makietę lub ilustrowany dziennik z jednego dnia życia w pradawnej osadzie • samodzielnie wyszukuje ciekawostki archeologiczne i prezentuje je klasie
IV. W starożytnej Grecji	• rozpoznaje najważniejszych bogów greckich (Zeus, Atena, Posejdon, Apollo) na ilustracjach • definiuje pojęcia: polis (miasto-państwo), mit, politeizm, igrzyska olimpijskie, teatr • wskazuje postacie: Herakles, Homer	• wyjaśnia, na czym polegała demokracja w Atenach (zgromadzenie obywateli, rządy większości) • opisuje surowe wychowanie spartańskie i obowiązki wojownika • opowiada treść wybranego mitu greckiego (np. o Dedalu i Ikarze) • wymienia zasady starożytnych igrzysk olimpijskich i ideę pokoju olimpijskiego	• wskazuje na mapie Grecję, Morze Śródziemne, Ateny, Spartę i Olimpię • porównuje na schematach teatr grecki z teatrem współczesnym • odczytuje informacje z ilustracji greckich waz i rzeźb	• porównuje styl życia i ustrój Aten oraz Sparty, wskazując kluczowe różnice • analizuje uniwersalne przesłanie mitów greckich i zawarte w nich wartości moralne • porównuje starożytne igrzyska olimpijskie ze współczesnym ruchem olimpijskim	• projektuje maskę teatralną, wieniec laurowy lub makietę ateńskiego Akropolu • przygotowuje autorską inscenizację lub komiks na motywach wybranego mitu • tworzy plakat promujący starożytne i współczesne zasady fair play w sporcie
V. Dzieje starożytnego Rzymu	• podaje legendę o założeniu Rzymu (Romulus i Remus, wilczyca kapitołińska) • definiuje pojęcia: republika, cesarstwo, gladiator, legion, akwedukt • rozpoznaje zabytki Rzymu: Koloseum, Forum Romanum, łuki triumfalne	• wyjaśnia różnicę między republiką (wybór urzędników) a cesarstwem (władza cesarza) • opisuje życie codzienne rzymian oraz widowiska w amfiteatrach i cyrkach • opowiada o początkach i rozprzestrzenianiu się chrześcijaństwa w imperium	• wskazuje na mapie Półwysep Apeniński, miasto Rzym i zasięg Cesarstwa Rzymskiego • odczytuje funkcje rzymskich budowli inżynierskich (drogi, akwedukty, termy) z infografik • posługuje się cyframi rzymskimi przy zapisie wieków i numeracji władców	• analizuje przyczyny potęgi militarnej Rzymu (dyscyplina legionów, sieć dróg) • porównuje sytuację patrycjuszów, plebejuszów i niewolników w społeczeństwie rzymskim • ocenia wkład prawa i inżynierii rzymskiej w rozwój nowoczesnej Europy	• projektuje makietę rzymskiego akweduktu, rydwanu lub tarczy legionisty (scutum) • tworzy autorski fotoreportaż / plakat „Śladami Rzymian we współczesnym świecie” • przygotowuje prezentację multimedialną o architekturze Rzymu w ramach Tygodnia Projektowego