

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 4 szkoły podstawowej – podręcznik „Informatyka w akcji”, wydawnictwo Nowa Era

Wymagania na oceny uwzględniają zapisy podstawy programowej kształcenia ogólnego określone w rozporządzeniu Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r.

Nazwa programu nauczania: Program nauczania informatyki w szkole podstawowej „Informatyka w akcji”

ocena dopuszczająca (2) uczeń:	ocena dostateczna (3) uczeń:	ocena dobra (4) uczeń:	ocena bardzo dobra (5) uczeń:	ocena celująca (6) uczeń:
– podaje, do czego mogą się przydać umiejętności informatyczne – wymienia zasady obowiązujące w pracowni komputerowej – stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni oraz podczas pracy na komputerze				
Rozdział I. Komputer i Ty				
– wyjaśnia, czym jest komputer – zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi	– podaje przykłady informacji, które przetwarza komputer – podaje przykłady urządzeń rozszerzających możliwości komputera – stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami cyfrowymi	– wyjaśnia, czym są urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia – podaje przykłady urządzeń wejścia i urządzeń wyjścia oraz takich, które są zarówno urządzeniami wejścia, jak i wyjścia – wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy	– stosuje zasady ekologicznego zachowania przy korzystaniu z urządzeń cyfrowych	– omawia wpływ technologii na środowisko

– podaje przykłady programów komputerowych – określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze – odróżnia plik od folderu – uruchamia programy	– wyjaśnia pojęcia: <i>program komputerowy, system operacyjny, licencja, plik, folder</i> – zna przeznaczenie systemu operacyjnego – rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku – z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje w nim prace – przenosi plik we wskazane miejsce	– podaje przykłady systemów operacyjnych – rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń – wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem – podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem pliku lub folderu – samodzielnie porządkuje zawartość folderu	– porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy – wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku	– podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne
Rozdział II. Korzystanie z internetu				
– wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa – podaje przykłady wykorzystania internetu	• wyjaśnia pojęcia: <i>router, wi-fi, internet</i>	– omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji	– wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech internetu	– charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia
– rozumie, że nie wszystkie kontakty w sieci są bezpieczne – wymienia, do kogo może się zwrócić w przypadku poczucia zagrożenia – zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci	– wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość – wyjaśnia pojęcia <i>fake news</i> i <i>deepfejk</i> – charakteryzuje cechy i cele fake newsów	– podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa – omawia, na co należy uważać przy przeglądaniu stron internetowych – podaje bezpieczne źródła plików – zna zasady tworzenia bezpiecznych haseł	– rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudających dane – omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu – tworzy bezpieczne hasła	– omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów
– wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa – podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych – przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci	– wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa – wyjaśnia pojęcie <i>hiperłącze</i> – wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych w podręczniku	– wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne – zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej –	– weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności	– omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych – korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem
– wymienia sposoby	– wyjaśnia wady i zalety	– dobiera sposób komunikacji	– wyjaśnia różnice między	– wykorzystuje komunikatory

komunikacji w internecie – wyjaśnia, czym jest netykieta – podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci	różnych sposobów komunikacji w sieci – przestrzega zasad komunikacji obowiązujących w internecie	do rodzaju przekazywanej wiadomości – wyjaśnia, czym jest hejt	informacją a opinią	internetowe do współpracy
Rozdział III. Grafika komputerowa				
– wyjaśnia pojęcia <i>piksel</i> i <i>rozmiar obrazu</i> – ustawia szerokość i wysokość obrazu – tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi Olówek i Pędzel	– wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu – tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli – korzysta z kształtów Linia i Prostokąt	– zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu	– projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na koszulkę), dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości	– wykonuje rysunki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
– tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty Owal oraz Krzywa	– stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane – rysuje poziome linie z użyciem klawisza Shift	– stosuje opcje obracania fragmentu obrazu	– wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu	– wykorzystuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa)
– wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym – zmienia kolejność warstw w projekcie – duplikuje warstwy – zapisuje pracę jako projekt	– tworzy rysunki z kilku warstw – usuwa tło i obiekt z obrazu	– ustawia obszar po usunięciu tła jako przezroczysty i zapisuje obraz w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła	– importuje obrazy do projektu – tworzy proste kompozycje z kilku obrazów – dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji	– tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć
Rozdział IV. Edytor tekstu				
– posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki) – zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym	– formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie Czcionka	– tworzy dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem	– tworzy i formatuje krótkie dokumenty tekstowe według własnego pomysłu	– tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu
– omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu – wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i> , <i>odstęp między akapitami</i> , <i>interlinia</i>	– zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit – stosuje zasady obowiązujące przy	– dzieli tekst na akapity i je formatuje – zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe	– wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie – tworzy poprawnie sformatowane dokumenty	– przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodnie z zasadami formatowania

– ustawia tekst względem marginesów	zapisywaniu znaków przestankowych		tekstowe	
– wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu tekstowego	– zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów wstawionych do dokumentu – tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	– stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu – przycina obraz wstawiony do dokumentu	– projektuje i tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	– przedstawia w dokumencie tekstowym wybraną scenę, np. rozmowę dwóch osób, wstawia do tego dokumentu odpowiednie teksty, obrazy i kształty
Rozdział V. Programowanie w Scratchu				
– wyjaśnia pojęcia: <i>blok</i> , <i>skrypt</i> , <i>scena</i> – wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu – uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów	– usuwa duszka z projektu – wstawia do projektu duszka i tło – zmienia nazwę duszka – tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek porusza się po scenie	– stosuje blok, dzięki któremu wybrane polecenia wykonają się określoną liczbę razy	– tworzy skrypty według założeń zadania – samodzielnie tworzy proste projekty	– tworzy projekt o zadanej tematyce, uwzględniając przy tym własne pomysły
– wskazuje bloki, które pozwalają wyświetlić na scenie myśl lub wypowiedź duszka	– tworzy projekt, w którym duszki przeprowadzają ze sobą krótką rozmowę	– ustawia zmianę tła w skrypcie – pokazuje lub ukrywa duszka na scenie – tworzy skrypt, który uruchamia się po zmianie tła	– dodaje efekty graficzne do duszka	– przygotowuje według własnego pomysłu animację, w której zmienia się tło, a duszki pojawiają się i ukrywają w czasie działania projektu
– ustawia zachowanie duszka po kliknięciu w niego myszą – dodaje skrypt do sceny	– stosuje blok z napisem „zawsze” – stosuje blok losujący liczby – tworzy skrypt, który uruchomi się po naciśnięciu określonego klawisza	– tworzy własne tło – ustawia zachowanie duszka, gdy dotknie on innego duszka – tworzy projekt, w którym duszkiem steruje się za pomocą klawiatury	– duplikuje skrypty	– tworzy według własnego pomysłu grę, w której steruje się duszkiem za pomocą klawiatury
– w grupie opracowuje zasady właściwego korzystania z technologii, przedstawia je w atrakcyjny sposób				

Ocena niedostateczna (1):

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności określonych w wymaganiach edukacyjnych z informatyki, nie potrafi samodzielnie wykonać prostych zadań praktycznych, nawet przy pomocy nauczyciela, oraz nie osiąga minimum programowego.