

WYMAGANIA EDUKACYJNE

z informatyki dla klasy 4 szkoły podstawowej

Rok szkolny 2026/2027

Zasada ogólna

Wymagania mają charakter narastający. Uczeń ubiegający się o daną ocenę powinien spełniać również wymagania przewidziane dla ocen niższych.

Zasady oceniania

Ocenie podlegają

- wiadomości i umiejętności ucznia sprawdzane podczas pracy na lekcji, wykonywania zadań i projektów oraz odpowiedzi ustnych;
- aktywność i zaangażowanie ucznia podczas zajęć.

Sposoby sprawdzania wiedzy i umiejętności

Obowiązuje skala ocen od 1 do 6. Uczeń może otrzymywać oceny za:

- sprawdziany, testy, zadania i projekty przeprowadzane lub wykonywane po zakończeniu danego tematu albo działu;
- odpowiedzi ustne oraz pracę na lekcji;
- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć;
- udział i osiągnięcia w konkursach przedmiotowych.

Zasady poprawiania ocen częściowych

Uczeń może poprawić ocenę z kartkówki, zadania lub projektu w terminie wyznaczonym przez nauczyciela. Chęć poprawy zgłasza nauczycielowi. Jeżeli uczeń jest nieobecny w ustalonym terminie, na przykład z powodu choroby, nowy termin poprawy ustalany jest indywidualnie.

Pozostałe ustalenia

1. Sprawdziany, testy, zadania i projekty są obowiązkowe. Uczeń nieobecny w czasie sprawdzianu lub testu pisze go w terminie wyznaczonym przez nauczyciela, nie później niż w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
2. Jeżeli uczeń jest nieobecny podczas oceniania indywidualnego zadania lub projektu, wykonuje pracę samodzielnie i przedstawia ją nauczycielowi w wyznaczonym terminie, nie później niż w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
3. Uczeń ma prawo jeden raz w semestrze zgłosić nieprzygotowanie do lekcji. Nie dotyczy to zapowiadanych sprawdzianów, testów, zadań i projektów.

4. Po nieobecności uczeń ma obowiązek uzupełnić wiadomości i zadania realizowane podczas lekcji. Wykonywane zadania projektowe przekazuje nauczycielowi w uzgodnionej formie.

Ocena dopuszczająca – 2

Uczeń:

- zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem oraz innymi urządzeniami cyfrowymi;
- wyjaśnia, czym jest komputer, i podaje przykłady programów komputerowych;
- rozpoznaje system operacyjny, odróżnia plik od folderu i uruchamia programy;
- wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa, i podaje przykłady zastosowania internetu;
- zna podstawowe zasady bezpieczeństwa w sieci i wskazuje osoby, do których może zwrócić się po pomoc;
- korzysta z wyszukiwarki, przestrzegając zasad wykorzystywania materiałów z internetu;
- wymienia sposoby komunikacji internetowej i wyjaśnia pojęcie netykiety;
- tworzy prosty rysunek w edytorze grafiki i zapisuje go w wyznaczonym miejscu;
- tworzy rysunki z użyciem podstawowych kształtów oraz rozpoznaje warstwy;
- posługuje się klawiaturą i zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym;
- stosuje podstawowe zasady formatowania tekstu oraz wstawia obrazy, ikony i kształty;
- wyjaśnia podstawowe pojęcia Scratcha, uruchamia projekt i tworzy proste skrypty;
- uczestniczy w przygotowaniu klasowego kodeksu korzystania z technologii.

Ocena dostateczna – 3

Uczeń:

- podaje przykłady informacji przetwarzanych przez komputer i urządzeń rozszerzających jego możliwości;
- wyjaśnia pojęcia: program, system operacyjny, licencja, plik i folder;
- tworzy folder, zapisuje w nim pracę i przenosi pliki we wskazane miejsce;
- wyjaśnia pojęcia router, wi-fi i internet;
- rozpoznaje niebezpieczne wiadomości oraz wyjaśnia pojęcia fake news i deepfake;
- rozróżnia przeglądarkę i wyszukiwarkę, wyszukuje informacje i korzysta z hiperłączy;
- omawia zalety i wady komunikacji w sieci oraz przestrzega zasad netykiety;
- ustawia rozmiar obrazu, korzysta z podstawowych narzędzi i opcji zapisu grafiki;
- kopiuje oraz odbija fragmenty rysunku, tworzy obraz z kilku warstw i usuwa tło;
- formatuje tekst i akapity za pomocą podstawowych narzędzi edytora;
- zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów w dokumencie;
- dodaje duszka i tło oraz tworzy skrypty ruchu, rozmowy i sterowania klawiaturą.

Ocena dobra – 4

Uczeń:

- rozróżnia urządzenia wejścia i wyjścia oraz wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy;
- rozpoznaje typy plików po rozszerzeniach i samodzielnie porządkuje zawartość folderu;
- omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji;
- ocenia podstawowe oznaki wiarygodności informacji i rozpoznaje zagrożenia na stronach internetowych;
- dobiera bezpieczne źródła plików i stosuje zasady tworzenia bezpiecznych haseł;
- precyzyjnie formułuje wyszukiwane hasła oraz zapisuje tekst i grafikę ze strony internetowej;
- dobiera sposób komunikacji do rodzaju wiadomości i wyjaśnia pojęcie hejtu;
- zmienia rozmiar, obraca i przekształca fragmenty obrazu;
- usuwa tło, zachowuje przezroczystość i tworzy kompozycje wielowarstwowe;
- tworzy dokument tekstowy według wzoru, dzieli tekst na akapity i stosuje skróty klawiszowe;
- ustawia tekst względem obrazu i przycina ilustracje;
- w Scratchu stosuje pętle, zmiany tła, pokazywanie i ukrywanie duszka oraz sterowanie klawiaturą.

Ocena bardzo dobra – 5

Uczeń:

- stosuje zasady ekologicznego korzystania z urządzeń cyfrowych;
- samodzielnie kopiuje, przenosi, usuwa i zmienia nazwy plików oraz folderów;
- omawia właściwe i niewłaściwe sposoby korzystania z internetu;
- rozpoznaje wiadomości wyłudzające dane i omawia skutki działania szkodliwego oprogramowania;
- tworzy bezpieczne hasła oraz weryfikuje wiarygodność i aktualność informacji;
- odróżnia informację od opinii i świadomie komunikuje się w sieci;
- projektuje staranne grafiki, dobiera narzędzia oraz wykorzystuje powtarzające się elementy obrazu;
- importuje obrazy i tworzy spójne kompozycje z kilku warstw;
- tworzy estetyczne dokumenty tekstowe według własnego pomysłu i poprawnie je formatuje;
- rozpoznaje białe znaki i świadomie wykorzystuje obrazy, ikony oraz kształty;
- tworzy w Scratchu samodzielne projekty zgodne z założeniami;
- stosuje efekty graficzne, losowanie, pętle, zdarzenia i interakcje między duszkami.

Ocena celująca – 6

Uczeń:

- spełnia wymagania przewidziane na ocenę bardzo dobrą;
- samodzielnie stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
- omawia wpływ technologii cyfrowych na człowieka i środowisko oraz proponuje odpowiedzialne działania;
- samodzielnie dobiera programy do zadań i rozróżnia oprogramowanie płatne oraz bezpłatne;
- krytycznie ocenia usługi internetowe, porównuje sposoby wyszukiwania i korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki;
- bezpiecznie współpracuje z wykorzystaniem komunikatorów internetowych;
- tworzy szczegółowe, oryginalne grafiki i złożone kompozycje z własnych materiałów;
- przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe według własnego pomysłu, w tym proste rysunki ASCII Art;
- projektuje w Scratchu autorskie animacje i gry wykorzystujące zmiany tła, zdarzenia, pętle oraz sterowanie klawiaturą;
- aktywnie uczestniczy w projekcie zespołowym, przedstawia własne pomysły i pomaga w atrakcyjnym zaprezentowaniu rezultatów.

Zakres materiału

Wymagania obejmują następujące obszary: urządzenia cyfrowe, programy, pliki i foldery, bezpieczne korzystanie z internetu, grafika komputerowa, edycja tekstu, programowanie w Scratchu oraz zespołowy projekt dotyczący właściwego korzystania z technologii.