

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4

Szkoła Podstawowa nr 58 im. Kazimierza Sołtysika w Gdańsku

- **Podręcznik:** „Informatyka w akcji”
- **Rok szkolny:** 2026/2027
- **Podstawa prawna:** Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r.
- **Opracował:** nauczyciel informatyki Mateusz Sojc

Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów

Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela poziomu i postępów w zdobywaniu wiedzy i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych. Sprawdzanie osiągnięć odbywa się na bieżąco podczas zajęć z wykorzystaniem różnorodnych technik adekwatnych do specyfiki przedmiotu, zgodnie z zasadami określonymi w Statucie Szkoły. Do podstawowych form sprawdzania osiągnięć należą:

- **Zadania praktyczne (ćwiczenia przy komputerze)** – samodzielne wykonywanie prac.
- **Projekty** – planowanie i realizacja bardziej złożonych zadań.
- **Aktywność i praca na lekcji** – zaangażowanie w realizację tematów, systematyczność, dbałość o stanowisko komputerowe oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa (BHP).
- **Sprawdziany wiedzy i kartkówki** – weryfikacja znajomości pojęć i terminologii informatycznej (w formie tradycyjnej lub testów elektronicznych).

Ogólne kryteria oceniania

Ocena celująca (6)

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który posiada wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres programu klasy 4, a w szczególności:

- **Analiza i krytycyzm:** Biegle ocenia wiarygodność informacji w sieci, samodzielnie rozpoznaje zaawansowane manipulacje (deepfejk, wyłudzenie danych) i precyzyjnie analizuje różnice w działaniu wyszukiwarek.
- **Kreatywność cyfrowa:** Wyróżnia się wyjątkową pomysłowością w tworzeniu zaawansowanych kompozycji graficznych (własne zdjęcia, zaawansowane warstwy, przezroczystość tła) oraz autorskich gier sterowanych klawiaturą w środowisku Scratch.
- **Świadomość globalna:** Samodzielnie analizuje i omawia wpływ technologii cyfrowych na środowisko naturalne oraz projektuje niestandardowe rozwiązania (np. ASCII Art).
- **Samodzielny rozwój:** Korzysta z dodatkowych źródeł wiedzy i literatury, pracując wzorowo, systematycznie i obowiązkowo.

Ocena bardzo dobra (5)

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który w stopniu bardzo dobrym opanował treści przewidziane programem klasy 4, a w szczególności potrafi:

- **Zarządzanie środowiskiem:** Samodzielnie i sprawnie porządkuje zasoby cyfrowe (kopiuje, przenosi, usuwa, zmienia nazwy plików i folderów) oraz wyjaśnia funkcję rozszerzeń plików.
- **Świadome programowanie:** Używa zmiennych, tworzy skrypty zliczające punkty/długość trasy, dodaje kolejne poziomy do gier i potrafi zaprogramować dowolne figury foremne w Scratchu.
- **Cyberbezpieczeństwo:** Rozpoznaje wiadomości wyłudające dane, tworzy silne, bezpieczne hasła i omawia skutki działania złośliwego oprogramowania oraz zasady netykiety.
- **Praca z dokumentem:** Przygotowuje wysoce estetyczne rysunki oraz dokumenty tekstowe (wykorzystując ukryte białe znaki formatowania) w pełni zgodne z zasadami edytorskimi.

Ocena dobra (4)

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował w stopniu dobrym treści zawarte w realizowanym programie nauczania klasy 4, a w szczególności potrafi:

- **Rozwiązywanie problemów:** Samodzielnie analizuje problem informatyczny, przedstawia różne sposoby jego rozwiązania i wybiera ten najbardziej optymalny.
- **Grafika i tekst:** Sprawnie operuje obracaniem i skalowaniem fragmentów obrazu, projektuje dokumenty tekstowe z użyciem skrótów klawiszowych, twardych spacji, podziałów na akapity oraz ilustracji.
- **Programowanie:** Samodzielnie tworzy projekty w Scratchu według podanych założeń, stosując pętle (instrukcje iteracyjne), dźwięki oraz sterowanie postacią za pomocą klawiatury.
- **Komunikacja:** Dobiera odpowiedni sposób komunikacji sieciowej do rodzaju wiadomości, przeciwdziała hejtowi i sprawnie weryfikuje wiarygodność znalezionych w sieci wyników.

Ocena dostateczna (3)

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował wszystkie podstawowe treści zawarte w podstawie programowej klasy 4, a w szczególności potrafi:

- **Obsługa systemu:** Wyjaśnia pojęcia systemu operacyjnego, pliku, folderu i licencji; z pomocą nauczyciela zakłada strukturę folderów i porządkuje w niej swoje prace.
- **Zrozumienie sieci:** Definiuje pojęcia router, Wi-Fi, hiperłącze oraz wyszukuje informacje na wskazanych stronach internetowych (np. platformie ZPE).
- **Świadomość zagrożeń:** Wyjaśnia, czym są fake news oraz deepfejk, charakteryzuje ich cele i potrafi wskazać cechy niebezpiecznej wiadomości e-mail/komunikatu.
- **Podstawy edycji:** Formatuje tekst za pomocą grupy Czcionka i Akapit, stosuje podstawowe zasady interpunkcji komputerowej, a w Scratchu samodzielnie zmienia kostiumy, tła i buduje skrypt rozmowy między duszkami.

Ocena dopuszczająca (2)

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który opanował prawie wszystkie konieczne treści przewidziane w podstawie programowej, wykazując drobne braki, a w szczególności potrafi:

- **Uruchamianie i BHP:** Bezpiecznie uruchamia komputer, stosuje zasady BHP w pracowni, poprawnie loguje się do Microsoft 365, odróżnia plik od folderu i potrafi włączyć wskazany program.
- **Podstawowa grafika:** Tworzy proste rysunki w edytorze graficznym za pomocą Ołówka, Pędzla oraz podstawowych kształtów (Linia, Prostokąt, Oval), zmieniając rozmiar obszaru roboczego.
- **Pisanie tekstu:** Posługuje się klawiaturą w stopniu umożliwiającym zapisanie prostych zdań, stosując wielkie litery (Shift) oraz polskie znaki diakrytyczne.
- **Podstawy Scratcha:** Wyjaśnia pojęcia blok, skrypt oraz scena; z pomocą nauczyciela potrafi uruchomić, zatrzymać projekt lub złożyć podstawowy skrypt ruchu duszka.

Ocena niedostateczna (1)

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował treści koniecznych zawartych w podstawie programowej klasy 4, a w szczególności:

- **Brak bezpieczeństwa:** Rażąco łamie zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej, stwarzając zagrożenie dla siebie lub sprzętu.
- **Brak obsługi bazowej:** Nie potrafi samodzielnie uruchomić komputera, nie odróżnia programu od pliku i nie jest w stanie zalogować się do szkolnego konta Microsoft 365 mimo wsparcia nauczyciela.
- **Brak pojęć i postępu:** Nie potrafi wskazać, do czego służy przeglądarka internetowa, nie odróżnia myszy od monitora i nie wykazuje żadnych postępów w wyznaczonym terminie.
- **Ignorowanie pomocy:** Nawet przy stałej pomocy nauczyciela nie potrafi złożyć dwóch klocków skryptu w programie Scratch ani przepisać jednego zdania na klawiaturze.

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny z informatyki

Szkoła Podstawowa nr 58 im. Kazimierza Sołtysika w Gdańsku

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

w rozporządzeniu

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dlaczego warto uczyć się informatyki?	1. Dlaczego warto uczyć się informatyki?	• 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						
1. W świecie urządzeń cyfrowych	2. W świecie urządzeń cyfrowych	• 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
2. Programy, pliki i foldery	3. Programy, pliki i foldery	• 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
Podsumowanie	4. Komputer i Ty – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 2. i 3. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział II. Korzystanie z internetu						
1. Co warto wiedzieć o internecie?	5. Co warto wiedzieć o internecie?	• 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
2. Bezpieczni w cyfrowym świecie	6. Bezpieczni w cyfrowym świecie	• 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>deepfake</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 wyludzkających dane • omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu • tworzy bezpieczne hasła	• omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów
3. Jak szukać informacji?	7. Jak szukać informacji?	• 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
4. Komunikacja w internecie	8. Komunikacja w internecie	• wymienia sposoby komunikacji w internecie • wyjaśnia, czym jest netykieta • podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci	• wyjaśnia wady i zalety różnych sposobów komunikacji w sieci • przestrzega zasad komunikacji obowiązujących w internecie	• dobiera sposób komunikacji do rodzaju przekazywanej wiadomości • wyjaśnia, czym jest hejt	• wyjaśnia różnice między informacją a opinią	• wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy
Podsumowanie	9. Korzystanie z internetu –podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 5.–8. adekwatnie do wymaganej oceny				

Rozdział III. Grafika komputerowa						
1. Wstęp do grafiki komputerowej	10. Wstęp do grafiki komputerowej	- wyjaśnia pojęcia <i>piksel</i> i <i>rozmiar obrazu</i> - ustawia szerokość i wysokość obrazu - tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi Ołówek 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
2. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	11. i 12. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty Ował 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)
3. Obrazy z warstw	13. i 14. Obrazy z warstw	- 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
Podsumowanie	15. Grafika komputerowa – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 10.–14. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział IV. Edytor tekstu						
1. Tworzenie krótkiego dokumentu	16. Tworzenie krótkiego dokumentu	- 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
2. Formatowanie dokumentu	17. i 18. Formatowanie dokumentu	- omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu - wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>odstęp między akapitami</i>, <i>interlinia</i> - ustawia tekst względem marginesów	- zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit - stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych	- 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 tekstowe	przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania
3. Dokument z ilustracjami	19. Dokument z ilustracjami	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
Podsumowanie	20. Edytor tekstu – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 16.–19. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział V. Programowanie w Scratchu						
1. Wprowadzenie do Scratcha	21. i 22. Wprowadzenie do Scratcha	- 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
2. Postać mówi i myśli	23. i 24. Postać mówi i myśli	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
3. Sterowanie duszkiem	25. i 26. Sterowanie duszkiem	- 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
Podsumowanie	27. Programowanie w Scratchu – podsumowanie rozdziału	• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 21.–26. adekwatnie do wymaganej oceny				
Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne	28., 29. i 30. Klasowy kodeks korzystania z technologii – doświadczenie edukacyjne	• w grupie opracowuje zasady właściwego korzystania z technologii, przedstawia je w atrakcyjny sposób				