

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4

rok szkolny 2026/2027

Wymagania edukacyjne opracowano na podstawie realizowanego programu nauczania oraz właściwej podstawy programowej. Określają oczekiwane wiadomości i umiejętności ucznia niezbędne do ustalenia śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych oraz pozostałe warunki oceniania wynikają z obowiązujących w szkole przepisów i statutu.

Ocena dopuszczająca – 2

- Technologie informacyjne i cyfrowe – z pomocą nauczyciela korzysta z komputera i podstawowych urządzeń cyfrowych, potrafi wymienić i zastosować zasady bezpiecznej pracy, rozpoznaje podstawowe elementy zestawu komputerowego, programy, pliki i foldery.
- Internet i komunikacja – z pomocą nauczyciela korzysta z internetu, potrafi wymienić i scharakteryzować podstawowe zasady bezpiecznego zachowania w sieci, rozpoznaje zagrożenia i potrafi wymienić i zastosować zasady netykiety.
- Grafika i edytor tekstu – wykonuje proste rysunki, korzysta z podstawowych narzędzi graficznych, tworzy krótki dokument tekstowy i podstawowo go formatuje.
- Programowanie i Scratch – z pomocą nauczyciela uruchamia i modyfikuje proste projekty w Scratchu, korzysta z duszków, teł i podstawowych bloków programu.

Ocena dostateczna – 3

- Technologie informacyjne i cyfrowe – samodzielnie wykonuje podstawowe operacje na komputerze, tworzy i porządkuje foldery, zapisuje, kopiuje, przenosi i usuwa pliki, rozpoznaje podstawowe typy plików.
- Internet i komunikacja – samodzielnie wyszukuje informacje, korzysta z przeglądarki i wyszukiwarki, potrafi wymienić i zastosować zasady bezpiecznego tworzenia haseł i komunikowania się w internecie.
- Grafika i edytor tekstu – tworzy i modyfikuje proste rysunki, wykorzystuje kształty i podstawowe operacje na obrazie, tworzy i formatuje dokumenty tekstowe oraz wstawia do nich ilustracje.
- Programowanie i Scratch – tworzy proste skrypty, steruje duszkiem, wykorzystuje podstawowe instrukcje i tworzy krótkie animacje lub projekty według podanego wzoru.

Ocena dobra – 4

- Technologie informacyjne i cyfrowe – sprawnie posługuje się komputerem i urządzeniami cyfrowymi, samodzielnie organizuje pliki i foldery, rozumie podstawowe zasady działania systemu operacyjnego i korzystania z urządzeń.
- Internet i komunikacja – sprawnie wyszukuje i wykorzystuje informacje, ocenia podstawową wiarygodność źródeł, stosuje zasady netykiety i dobiera sposób komunikacji do sytuacji.
- Grafika i edytor tekstu – samodzielnie tworzy estetyczne rysunki i kompozycje z kilku elementów, wykorzystuje warstwy, sprawnie formatuje dokumenty oraz łączy tekst z grafiką.

- Programowanie i Scratch – samodzielnie tworzy projekty z wykorzystaniem zdarzeń, pętli, losowości i sterowania duszkiem, testuje programy i wprowadza poprawki.

Ocena bardzo dobra – 5

- Technologie informacyjne i cyfrowe – swobodnie korzysta z poznanych urządzeń i programów, sprawnie organizuje swoje materiały, świadomie stosuje zasady bezpieczeństwa oraz właściwego korzystania z technologii.
- Internet i komunikacja – krytycznie ocenia znalezione informacje pod względem wiarygodności i aktualności, rozpoznaje fake newsy i zagrożenia, świadomie i odpowiedzialnie komunikuje się w sieci.
- Grafika i edytor tekstu – tworzy dopracowane projekty graficzne z wykorzystaniem warstw i różnych narzędzi, przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe z ilustracjami, kształtami i odpowiednim formatowaniem.
- Programowanie i Scratch – samodzielnie tworzy rozbudowane animacje i gry, wykorzystuje zmienne, losowość, komunikaty i różne sposoby sterowania, analizuje oraz doskonali działanie projektu.

Ocena celująca – 6

- Technologie informacyjne i cyfrowe – kreatywnie wykorzystuje poznane technologie, samodzielnie poznaje nowe możliwości programów i urządzeń oraz proponuje własne rozwiązania problemów informatycznych.
- Internet i komunikacja – świadomie i krytycznie korzysta z zasobów internetu, samodzielnie weryfikuje informacje, rozpoznaje zagrożenia i potrafi odpowiedzialnie współpracować oraz komunikować się w sieci.
- Grafika i edytor tekstu – tworzy oryginalne i starannie wykonane projekty graficzne oraz dokumenty, twórczo łączy tekst, obraz i różne elementy graficzne.
- Programowanie i Scratch – tworzy własne, oryginalne projekty, samodzielnie projektuje gry i animacje, rozwija je według własnych pomysłów oraz stosuje poznane rozwiązania w nowych zadaniach.