

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

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

Wymagania zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojej klasy.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	ocena dopuszczająca Uczeń:	ocena dostateczna Uczeń:	ocena dobra Uczeń:	ocena bardzo dobra Uczeń:	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	• wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość • wyjaśnia pojęcia <i>fake news</i> i <i>deepfejk</i>	• podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa • omawia, na co należy uważać przy	• rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudających dane • omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu	• omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów

		zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci	charakteryzuje cechy i cele fake newsów	- przeglądaniu stron internetowych - podaje bezpieczne źródła plików - zna zasady tworzenia bezpiecznych haseł	tworzy bezpieczne hasła	
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>	wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu	zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu	projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na	wykonuje rysunki ze szczególną starannością

		- ustawia szerokość i wysokość obrazu - tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi Ołówek i Pędzel	- tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli - korzysta z kształtów Linia i Prostokąt		koszulkę), dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości	i dbałością o szczegóły
2. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	11. i 12. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	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)
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)	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

		• zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym				
2. Formatowanie dokumentu	17. i 18. Formatowanie dokumentu	• omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, odstępy między akapitami, 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, skrypt, scena</i> • wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu	• usuwa duszka z projektu • wstawia do projektu duszka i tło • zmienia nazwę duszka	• 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

		uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów	tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek porusza się po scenie			
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				