

Informatyka klasa 4

Opracowanie z uwzględnieniem podstawy programowej kształcenia ogólnego określonej w rozporządzeniu Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r.

Kryteria oceniania:

1. Sprawdziany
2. Karty pracy / plakaty
3. Ćwiczenia praktyczne
4. Projekty
5. Quizy

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Ta sama forma pracy
2. W czasie 2 tygodni od otrzymania oceny, którą chcesz poprawić.
3. Po wcześniejszym umówieniu z nauczycielem na konkretny termin.

Warunki i tryb uzyskiwania oceny klasyfikacyjnej wyższej niż przewidywana zamieszczone są w Statucie Szkoły.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

I OKRES

Ocena dopuszczająca – 2

Uczeń:

- zna podstawowe zasady obowiązujące w pracowni komputerowej i podczas pracy z urządzeniami cyfrowymi oraz stosuje je z pomocą nauczyciela;
- wyjaśnia w prosty sposób, czym jest komputer i do czego może służyć;
- rozpoznaje podstawowe urządzenia wejścia i wyjścia;
- uruchamia wskazane programy;
- rozpoznaje plik i folder;
- z pomocą nauczyciela tworzy folder, zapisuje i otwiera pracę;
- wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach;
- zna podstawowe pojęcia związane z internetem;
- podaje przykłady zastosowania internetu;
- zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci;
- wie, że nie wszystkie osoby i wiadomości spotykane w internecie są bezpieczne;
- wie, do kogo zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia;
- rozpoznaje przeglądarkę i wyszukiwarkę internetową;
- wyszukuje proste informacje według wskazówek nauczyciela;
- zna podstawowe zasady netykiety;
- wymienia podstawowe sposoby komunikowania się w internecie;
- przestrzega zasad ochrony prywatności i nie udostępnia bez potrzeby swoich danych;
- wykonuje proste zadania praktyczne z wykorzystaniem poznanych narzędzi.

Ocena dostateczna – 3

Uczeń:

- samodzielnie stosuje podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem i urządzeniami cyfrowymi;
- podaje przykłady informacji przetwarzanych przez komputer;
- rozróżnia urządzenia wejścia, wyjścia oraz urządzenia pełniące obie funkcje;
- wyjaśnia podstawowe pojęcia: program, system operacyjny, plik, folder, licencja;
- tworzy foldery i zapisuje w nich swoje prace;
- kopiuje i przenosi pliki we wskazane miejsce;
- rozpoznaje podstawowe typy plików na podstawie rozszerzeń;
- wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z internetem, w tym router, Wi-Fi i internet;
- wskazuje właściwe i niewłaściwe sposoby korzystania z internetu;
- rozpoznaje podejrzane wiadomości i podstawowe próby wyłudzenia danych;
- wyjaśnia pojęcia *fake news* i *deepfake*;

- zna podstawowe zasady tworzenia bezpiecznych haseł;
- rozumie znaczenie prywatności i ochrony danych;
- wyjaśnia różnicę między przeglądarką a wyszukiwarką;
- wyszukuje informacje na wskazanych stronach;
- korzysta z hiperłączy;
- przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie;
- zna zasady netykiety i stosuje je w komunikacji;
- rozpoznaje hejt i wie, jak reagować na niewłaściwą komunikację w sieci.

Ocena dobra – 4

Uczeń:

- samodzielnie i poprawnie posługuje się podstawowymi urządzeniami i programami komputerowymi;
- wyjaśnia działanie i przeznaczenie podstawowych elementów zestawu komputerowego;
- sprawnie wykonuje operacje kopiowania, przenoszenia, usuwania i zmiany nazw plików i folderów;
- rozpoznaje różne typy plików i wyjaśnia znaczenie ich rozszerzeń;
- porządkuje zawartość folderów według określonego kryterium;
- wyjaśnia, w jaki sposób informacje są przesyłane w internecie;
- rozpoznaje różne zagrożenia występujące w sieci i dobiera właściwy sposób postępowania;
- ocenia wiarygodność prostych informacji znalezionych w internecie;
- rozpoznaje cechy i cele fałszywych informacji;
- stosuje zasady tworzenia bezpiecznych haseł;
- rozpoznaje bezpieczne źródła pobierania plików;
- formułuje precyzyjne hasła wyszukiwawcze;
- zapisuje potrzebne informacje, teksty i grafiki znalezione w sieci;
- odróżnia informację od opinii;
- dobiera sposób komunikacji do rodzaju przekazywanej wiadomości;
- stosuje zasady ochrony własności intelektualnej;
- współpracuje z innymi z wykorzystaniem dostępnych narzędzi cyfrowych.

Ocena bardzo dobra – 5

Uczeń:

- sprawnie i samodzielnie wykorzystuje komputer oraz inne urządzenia cyfrowe do realizacji zadań;
- świadomie organizuje i porządkuje własne zasoby cyfrowe;
- wyjaśnia różnice między kopiowaniem a przenoszeniem plików oraz poprawnie stosuje obie operacje;
- analizuje sytuacje związane z bezpieczeństwem cyfrowym i proponuje właściwe rozwiązania;
- samodzielnie ocenia wiarygodność, aktualność i przydatność informacji znalezionych w internecie;
- rozpoznaje wiadomości służące wyłudzeniu danych i wyjaśnia możliwe konsekwencje ich otwarcia;
- analizuje przykłady niewłaściwego wykorzystania zdjęć i filmów udostępnionych w sieci;
- świadomie stosuje zasady ochrony prywatności, danych osobowych i własności intelektualnej;
- korzysta z dodatkowych możliwości wyszukiwarek, np. wyszukiwania obrazem;
- krytycznie porównuje informacje pochodzące z różnych źródeł;
- dobiera odpowiednie narzędzie cyfrowe do wykonywanego zadania;
- odpowiedzialnie i kulturalnie komunikuje się oraz współpracuje w środowisku cyfrowym;
- zna podstawowe zasady odpowiedzialnego korzystania z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, w szczególności potrzebę sprawdzania uzyskanych informacji.

Ocena celująca – 6

Uczeń:

- samodzielnie i twórczo wykorzystuje technologie cyfrowe do rozwiązywania problemów;
 - sprawnie łączy wiedzę i umiejętności z różnych obszarów informatyki;
 - samodzielnie wyszukuje, selekcjonuje, porównuje i weryfikuje informacje z różnych źródeł;
 - uzasadnia ocenę wiarygodności informacji i rozpoznaje próby manipulacji w przekazie cyfrowym;
 - świadomie analizuje korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z technologii cyfrowych;
 - samodzielnie proponuje rozwiązania zwiększające bezpieczeństwo własne i innych użytkowników sieci;
 - wykorzystuje poznane narzędzia w sytuacjach wykraczających poza ćwiczenia wykonywane na lekcji;
 - aktywnie wspiera innych uczniów podczas pracy zespołowej;
 - podejmuje samodzielne zadania i projekty rozwijające kompetencje cyfrowe;
 - twórczo wykorzystuje narzędzia cyfrowe, zachowując zasady prawa, etyki, bezpieczeństwa i ochrony prywatności.
-

II OKRES

Ocena dopuszczająca – 2

Uczeń:

- rozpoznaje podstawowe narzędzia programu graficznego;
- wykonuje prosty rysunek z wykorzystaniem ołówka, pędzla i podstawowych kształtów;
- ustawia podstawowy rozmiar obrazu;
- zapisuje wykonaną pracę;
- rozpoznaje warstwy w programie graficznym;
- tworzy prosty dokument tekstowy;
- posługuje się klawiaturą, w tym zapisuje wielkie litery i polskie znaki;
- wpisuje i zapisuje krótkie teksty;
- stosuje podstawowe formatowanie tekstu;
- wstawia do dokumentu prosty obraz lub kształt;
- rozpoznaje podstawowe elementy środowiska Scratch;
- wyjaśnia pojęcia: blok, skrypt, scena i duszek;
- uruchamia i zatrzymuje projekt;
- tworzy prosty skrypt poruszający duszkiem;
- wykonuje proste zadania programistyczne według instrukcji;
- uczestniczy w pracy zespołowej nad klasowym projektem.

Ocena dostateczna – 3

Uczeń:

- korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego;
- tworzy proste rysunki z wykorzystaniem linii, prostokątów, owali i krzywych;
- koloruje piksele i dobiera podstawowe parametry narzędzi;
- stosuje kopiowanie i odbicie lustrzane;
- tworzy prosty projekt wykorzystujący kilka warstw;
- zmienia kolejność i duplikuje warstwy;
- importuje obraz do projektu;
- tworzy prosty dokument tekstowy zgodnie z podanym wzorem;
- formatuje tekst za pomocą podstawowych poleceń;
- dzieli tekst na akapity;
- ustawia podstawowe wyrównanie tekstu;
- stosuje podstawowe zasady zapisywania znaków przestankowych;
- wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu;
- wykonuje proste zmiany wyglądu wstawionych elementów;
- tworzy prosty projekt w Scratchu z wykorzystaniem kilku bloków;
- dodaje i usuwa duszki oraz tła;
- tworzy prostą rozmowę duszków;
- stosuje podstawowe zdarzenia i polecenia sterujące;
- uczestniczy w tworzeniu klasowego kodeksu korzystania z technologii.

Ocena dobra – 4

Uczeń:

- sprawnie posługuje się narzędziami programu graficznego;
- samodzielnie zmienia rozmiar zaznaczonych elementów;
- wykorzystuje kopiowanie, odbicie i obracanie elementów;
- tworzy kompozycje z kilku warstw i obrazów;
- usuwa tło lub wybrany obiekt z obrazu;
- stosuje przezroczystość tła i zapisuje obraz w odpowiednim formacie;
- dobiera narzędzia i ich parametry do zamierzonego efektu;
- tworzy estetyczne dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem;
- stosuje ustawienia akapitów i wybrane skróty klawiszowe;
- wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, odstępy między akapitami i białe znaki;
- stosuje różne sposoby rozmieszczania tekstu względem obrazu;
- przycina i formatuje obrazy w dokumencie;
- tworzy dokumenty łączące tekst, grafikę, ikony i kształty;
- tworzy skrypty w Scratchu według określonych założeń;
- stosuje powtarzanie poleceń;

- wykorzystuje zmianę tła, pojawianie się i ukrywanie duszków;
- stosuje zdarzenia związane z kliknięciem i naciśnięciem klawisza;
- wykorzystuje blok „zawsze” i losowanie liczb;
- tworzy projekt, w którym duszkiem można sterować za pomocą klawiatury;
- współpracuje przy realizacji projektu i prezentuje efekty swojej pracy.

Ocena bardzo dobra – 5

Uczeń:

- samodzielnie i świadomie dobiera narzędzia programu graficznego do realizowanego projektu;
- tworzy staranne, estetyczne i przemyślane kompozycje graficzne;
- wykorzystuje powtarzające się elementy do budowania większej kompozycji;
- sprawnie pracuje z warstwami, w tym importuje, duplikuje, usuwa i zmienia ich kolejność;
- tworzy kompozycje z własnych zdjęć i przygotowanych materiałów;
- poprawnie dobiera format zapisu do przeznaczenia obrazu;
- tworzy poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe;
- stosuje zasady estetycznego rozmieszczania tekstu i grafiki;
- samodzielnie projektuje dokumenty zawierające tekst, obrazy, ikony i kształty;
- świadomie wykorzystuje skróty klawiszowe i narzędzia edytora tekstu;
- tworzy własne projekty w Scratchu zgodnie z określonym celem;
- łączy różne rodzaje zdarzeń, poleceń, pętli i efektów;
- tworzy animacje ze zmianą tła i zachowania duszków;
- wykorzystuje duplikowanie skryptów i elementów projektu;
- tworzy projekty, w których użytkownik steruje działaniem programu;
- samodzielnie analizuje działanie skryptu i poprawia znalezione błędy;
- potrafi zaplanować kolejne czynności prowadzące do rozwiązania prostego problemu;
- prezentuje efekty pracy i wyjaśnia zastosowane rozwiązania;
- odpowiedzialnie współpracuje przy realizacji projektu cyfrowego.

Ocena celująca – 6

Uczeń:

- twórczo wykorzystuje poznane narzędzia graficzne, edytory tekstu i środowisko programistyczne;
- samodzielnie projektuje i wykonuje rozbudowane prace cyfrowe;
- łączy grafikę, tekst i elementy programistyczne w samodzielnych projektach;
- eksperymentuje z poznanymi narzędziami, osiągając własne, oryginalne efekty;
- tworzy rozbudowane kompozycje graficzne z wykorzystaniem warstw i własnych materiałów;
- projektuje estetyczne dokumenty zgodnie z zasadami czytelności i kompozycji;
- tworzy własne animacje i gry w Scratchu, wykraczające poza ćwiczenia wykonywane podczas lekcji;
- samodzielnie planuje działanie programu, dobiera potrzebne bloki i poprawia błędy;
- wykorzystuje myślenie algorytmiczne do rozwiązywania nowych problemów;
- potrafi wyjaśnić sposób działania stworzonego programu i uzasadnić zastosowane rozwiązania;
- twórczo rozwija projekty, dodając własne pomysły, funkcje i elementy;
- podejmuje samodzielne zadania projektowe i dzieli się efektami swojej pracy;
- aktywnie wspiera innych uczniów i potrafi wyjaśnić im sposób wykonania zadania;
- realizując projekty, przestrzega zasad bezpieczeństwa, ochrony prywatności, prawa autorskiego i odpowiedzialnego korzystania z technologii;
- potrafi wykorzystać technologie cyfrowe do rozwiązania problemu lub przedstawienia własnego pomysłu w nowej sytuacji.

Przy ustalaniu oceny uwzględnia się również **samodzielność ucznia, aktywność, systematyczność, kreatywność, umiejętność współpracy, przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i etyki cyfrowej oraz sposób wykorzystywania technologii do rozwiązywania problemów.**