

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy IV w roku szk. 2025/2026

TEMAT	Wymagania podstawowe		Wymagania ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni?	Uczeń: - wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej - stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze - określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce				
2. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz	Uczeń: - wyjaśnia, czym jest komputer - wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego - podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera	Uczeń: - wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia - wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia - podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze	Uczeń: - wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia	Uczeń: - wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera	Uczeń: podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które kiedyś nie wymagały obsługi komputera, a obecnie trudno byłoby je wykonywać bez używania programów komputerowych
3. Operacje systemowe. O systemach, programach i plikach	Uczeń: - określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze - odróżnia plik od folderu	Uczeń: - wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny - rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku - z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość	Uczeń: - wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych - wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych - wyjaśnia różnice między plikiem i folderem - rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń - samodzielnie porządkuje zawartość folderu	Uczeń: wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki	Uczeń: przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux

4 i 5. Bezpieczni w sieci. Czym jest internet i jak go używać?	Uczeń: • wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia	Uczeń: • wymienia zastosowania internetu • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu	Uczeń: • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu	Uczeń: • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi	Uczeń: • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej
6. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie	Uczeń: • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej	Uczeń: • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie	Uczeń: • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników • korzysta z internetowego tłumacza • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, wkleja ją do dokumentu	Uczeń: • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek	Uczeń: • tworzy prezentację na temat wybranej dyscypliny sportowej, wykorzystując materiały znalezione w internecie
7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	Uczeń: • wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej	Uczeń: • podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego	Uczeń: • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości	Uczeń: • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami	Uczeń: • przygotowuje w grupie plakat przedstawiający jedną z zasad netykiety

9 i 10. Praca grupowa. Jak efektywnie współpracować w sieci?	Uczeń: - wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi - przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer - tworzy nowe pliki i foldery w chmurze	Uczeń: - omawia zasady współpracy w sieci - edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, - pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem	Uczeń: - wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań - porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze	Uczeń: opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo	Uczeń: - wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami - tworzy ankietę z wykorzystaniem narzędzi sieciowych
11 i 12. Wiatr w żagle. Zwiłokrotnianie obiektów	Uczeń: - ustawia wymiary obrazu - tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa	Uczeń: - używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków - tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl	Uczeń: - tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa - stosuje opcje obracania obiektu	Uczeń: tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły	Uczeń: przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku
13 i 14. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach	Uczeń: - tworzy tło obrazu - z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość	Uczeń: - tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia - używa klawisza Shift podczas rysowania koła - pracuje w dwóch oknach programu Paint	Uczeń: - tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca - sprawnie przełącza się między otwartymi oknami - wkleja na obraz obiekty skopiowane - dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji - stosuje opcje obracania	Uczeń: - wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale - tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym	Uczeń: przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku

15 i 16. Ptasia trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst	Uczeń: • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z	Uczeń: • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki	Uczeń: • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów	Uczeń: • dodaje do tytułu efekt cienia liter	Uczeń: • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
17 i 18. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe	Uczeń: • w grupie tworzy grafiki ilustrujące wiersz				
19 i 20. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch	Uczeń: • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie	Uczeń: • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci	Uczeń: • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka	Uczeń: • dodaje nowe duszki do projektu	Uczeń: • tworzy program, w którym duszki przeprowadzają rozmowę
21 i 22. Małpie figle. O sterowaniu postacią	Uczeń: • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu	Uczeń: • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry	Uczeń: • stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz	Uczeń: • używa bloków określających styl obrotu duszka	Uczeń: • tworzy grę o zadanej tematyce, w której trzeba sterować postacią, uwzględniając przy tym własne pomysły

23 i 24. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch?	Uczeń: • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb	Uczeń: • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości	Uczeń: • określa w skrypcie losowanie wart. Zm. • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi • stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” • stosuje blok określający powtarzanie poleceń	Uczeń: • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu	Uczeń: • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika
25. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie?	Uczeń: • stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu	Uczeń: • wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstaw. opcji edytora tekstu	Uczeń: • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania	Uczeń: • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię	Uczeń: • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe zasady interpunkcji i reguły pisania w edytorze tekstu
26 i 27. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu	Uczeń: • zapisuje menu w dokumencie tekstowym	Uczeń: • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt	Uczeń: • formatuje obiekt WordArt	Uczeń: • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu	Uczeń: • opracowuje plan przygotowań do podróży
28 i 29. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe	Uczeń: • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań				