

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 4

rok szkolny 2026/2027

Ocena dopuszczająca – 2

- **Technologie informacyjne i cyfrowe** – z pomocą nauczyciela korzysta z komputera i podstawowych urządzeń cyfrowych, zna zasady bezpiecznej pracy, rozpoznaje podstawowe elementy zestawu komputerowego, programy, pliki i foldery.
- **Internet i komunikacja** – z pomocą nauczyciela korzysta z internetu, zna podstawowe zasady bezpiecznego zachowania w sieci, rozpoznaje zagrożenia i zna 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, zna 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 pomaga innym w rozwiązywaniu problemów.

- **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 i podejmuje zadania wykraczające poza podstawowe wymagania programu.