

WYMAGANIA EDUKACYJNE – INFORMATYKA, KLASA 4

Wymagania na poszczególne oceny – ujęcie ogólne, zintegrowane dla wszystkich działów

Opracowanie na podstawie materiału „Bit za bitem. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa 4”, MIGRA, 2026.

Ocena	Komputer i programy komputerowe	Edycja rysunków	Programowanie i rozwiązywanie problemów	Edycja tekstu	Internet i sztuczna inteligencja (AI)
2	Z pomocą nauczyciela bezpiecznie korzysta z komputera i podstawowych programów; posługuje się myszą i klawiaturą; uruchamia i kończy pracę programu; rozpoznaje podstawowe elementy okna. Tworzy i zapisuje prosty dokument, z pomocą odnajduje pliki.	Z pomocą nauczyciela wykonuje prosty rysunek w edytorze grafiki, wykorzystując podstawowe narzędzia rysowania. Potrafi wykonać proste operacje na rysunku.	Z pomocą nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego do programowania; tworzy bardzo prosty program z kilku poleceń i steruje obiektem na ekranie.	Tworzy krótki tekst, używa wielkich i małych liter oraz polskich znaków; porusza się po tekście, zaznacza fragmenty, zmienia podstawowe cechy czcionki i usuwa znaki.	Rozpoznaje podstawowe źródła informacji i przykłady usług internetowych; uruchamia przeglądarkę; zna wybrane zagrożenia. Podaje proste zastosowanie AI, rozumie pojęcie promptu i tworzy proste prompty z pomocą nauczyciela.
3	Przestrzega podstawowych zasad pracy w pracowni i zdrowego korzystania z komputera. Samodzielnie uruchamia programy i wykonuje proste operacje w oknach; korzysta z myszy i klawiszy sterujących. Odszukuje pliki, tworzy foldery i właściwie nazywa pliki.	Wyjaśnia przeznaczenie edytora grafiki; tworzy rysunki z wykorzystaniem podstawowych narzędzi i figur geometrycznych; wprowadza napisy oraz wykonuje proste operacje na fragmentach rysunku.	Korzysta z programu edukacyjnego do programowania; tworzy prosty program sterujący obiektem, zapisuje go i podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera.	Wyjaśnia przeznaczenie edytora tekstu; tworzy akapity, porusza się po tekście, usuwa znaki, wyrównuje akapity i zmienia podstawowe parametry czcionki.	Wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z Internetem i usługami internetowymi; korzysta z wyszukiwarki i wie, że informacje znalezione w sieci należy weryfikować. Zna podstawowe zasady ochrony prywatności. Z pomocą nauczyciela korzysta z AI i tworzy prostą grafikę.
4	Stosuje zasady bezpiecznej i zdrowej pracy przy komputerze. Omawia podstawowe elementy okna i menu programu, wykonuje operacje samodzielnie, pracuje z kilkoma oknami i zna wybrane skróty klawiaturowe. Sprawnie pracuje z plikami i folderami, rozumie ich strukturę.	Samodzielnie tworzy i modyfikuje rysunki, wykorzystując narzędzia, figury, kolory i napisy. Wykonuje operacje na fragmentach rysunku, analizuje proste problemy i korzysta z przykładowych sposobów ich rozwiązywania.	Tworzy proste programy z wykorzystaniem podstawowych zasad programowania; steruje obiektem, stosuje powtarzanie poleceń, modyfikuje programy, tworzy proste historyjki i potrafi wyjaśnić przebieg działania programu.	Rozumie podstawowe pojęcia dotyczące tekstu i formatowania; poprawnie redaguje tekst, stosuje wyrównanie i justowanie, listy, operacje kopiowania, wycinania i wklejania oraz podstawowe zasady formatowania.	Rozumie pojęcia adresu internetowego i elementów przeglądarki; z pomocą nauczyciela weryfikuje informacje i rozpoznaje zagrożenia. Zna podstawowe zasady korzystania z AI, potrafi omówić jej zastosowania i tworzy prostą grafikę z wykorzystaniem odpowiedniego narzędzia.
5	Samodzielnie i sprawnie korzysta z programów, myszy, klawiatury i skrótów klawiaturowych; korzysta z menu kontekstowego i pracuje z kilkoma oknami. Sprawnie zarządza dokumentami, plikami i folderami oraz rozumie znaczenie rozszerzeń plików.	Samodzielnie wykorzystuje poznane narzędzia i techniki do tworzenia oraz modyfikowania rysunków. Analizuje problem, dzieli go na prostsze części, dostrzega powtarzające się wzory i dobiera sposób rozwiązania.	Sprawnie tworzy programy w edukacyjnym środowisku programowania; stosuje podstawowe polecenia, powtarzanie, sytuacje warunkowe i zdarzenia; dobiera polecenia do zadania, testuje programy i projektuje własne historyjki.	Samodzielnie redaguje i formatuje tekst; stosuje interlinię i odstępy, kopiuje i przenosi fragmenty tekstu, korzysta z kopiowania formatu oraz przestrzega zasad poprawnego redagowania.	Samodzielnie wyszukuje i ocenia informacje, sprawdza wiarygodność źródeł i autora, zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu. Rozumie zjawisko halucynacji AI, zna zasady odpowiedzialnego korzystania z AI i tworzy grafiki według określonego pomysłu.
6	Bardzo dobrze i samodzielnie organizuje pracę z komputerem, przestrzega zasad bezpieczeństwa i zdrowej pracy oraz potrafi je szczegółowo wyjaśnić. Sprawnie porusza się między programami i folderami, dobiera narzędzia do zadania i potrafi wskazać podobieństwa oraz różnice między programami.	Twórczo i samodzielnie wykorzystuje możliwości edytora grafiki; wyszukuje potrzebne opcje i samodzielnie formułuje oraz rozwiązuje problemy. Potrafi przygotować własne, bardziej zaawansowane prace.	Samodzielnie znajduje sposoby rozwiązywania problemów, tworzy trudniejsze programy i rozwija własne projekty. Potrafi projektować i testować rozwiązania oraz stosować programowanie do realizacji własnych pomysłów.	Samodzielnie tworzy spójne, poprawnie zredagowane i sformatowane dokumenty; sprawnie przenosi treści między dokumentami i dobiera poznane funkcje do realizacji zadania. Potrafi samodzielnie sformułować problem i znaleźć rozwiązanie.	Samodzielnie i krytycznie weryfikuje informacje w Internecie, korzysta z bardziej zaawansowanych sposobów wyszukiwania i potrafi rozmawiać o bezpieczeństwie cyfrowym. Rozumie podstawowe ograniczenia AI, tworzy własne prompty i określa zastosowania różnych modeli AI.