

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY IV SZKOŁY PODSTAWOWEJ – Rok szkolny 2026/2027

Marcin Śrama

Ocena śródroczna/roczna	Wymagania edukacyjne
2 - ocena dopuszczająca ZAPAMIĘTYWANIE (ODTWARZANIE)	<i>Uczeń odtwarza podstawowe fakty, pojęcia, definicje i terminy (wymienia, wskazuje, rozpoznaje), czyli:</i> - wymienia podstawowe zasady bezpiecznej i zdrowej pracy przy komputerze; - wskazuje podstawowe zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu; - rozpoznaje podstawowe elementy zestawu komputerowego, okna programu oraz funkcje myszy i klawiatury; - wskazuje przeznaczenie podstawowych programów, pliku, folderu, przeglądarki internetowej, edytora grafiki, edytora tekstu i środowiska programowania; - rozpoznaje podstawowe narzędzia edytora grafiki i tekstu oraz podstawowe polecenia sterujące obiektem w wizualnym języku programowania; - wymienia przykłady źródeł informacji, usług internetowych i zastosowań sztucznej inteligencji oraz rozpoznaje prompt jako polecenie kierowane do AI; - według podanej instrukcji wykonuje podstawowe czynności: uruchamia i zamyka program, otwiera plik oraz tworzy prosty tekst, rysunek lub program składający się z kilku poleceń.
3 - ocena dostateczna ROZUMIENIE	<i>Uczeń wyjaśnia sens informacji, opisuje i porównuje, czyli:</i> - wyjaśnia znaczenie podstawowych zasad bezpiecznej i zdrowej pracy z technologią cyfrową oraz zasady ochrony prywatności w Internecie; - opisuje funkcje podstawowych elementów zestawu komputerowego i okna programu oraz wyjaśnia przeznaczenie edytora grafiki, edytora tekstu i przeglądarki internetowej; - opisuje sposób zapisywania dokumentów i porządkowania plików w folderach; - tworzy folder i zapisuje dokument we wskazanej lokalizacji; - tworzy prosty rysunek z użyciem podstawowych narzędzi oraz krótki tekst, w którym zmienia podstawowe parametry czcionki i wyrównanie akapitu; - tworzy i zapisuje prosty program sterujący obiektem na ekranie oraz opisuje jego działanie; - korzysta z wyszukiwarki internetowej;

	• opisuje potrzebę weryfikowania informacji oraz wyjaśnia, dlaczego nie należy udostępniać danych prywatnych bez zgody osoby dorosłej; • wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja i prompt oraz tworzy prosty prompt i prostą grafikę z użyciem narzędzia AI dostosowanego do wieku.
4 - ocena dobra ZASTOSOWANIE	<i>Uczeń stosuje wiedzę w typowych sytuacjach i rozwiązuje standardowe zadania, czyli:</i> • samodzielnie wykonuje typowe operacje w programach komputerowych; • korzysta ze schowka oraz stosuje metodę przeciągnij i upuść; • otwiera, modyfikuje i zapisuje dokument w wybranej lokalizacji; • tworzy i porządkuje własną strukturę folderów; • tworzy i modyfikuje rysunek z figur, kolorów i napisów; • ustala parametry czcionki oraz wykonuje operacje na zaznaczonym fragmencie grafiki; • opracowuje tekst, stosując akapity, właściwe odstępy przy znakach interpunkcyjnych, marginesy, justowanie oraz listy wypunktowane i numerowane; • tworzy i modyfikuje program w wizualnym języku programowania, stosuje powtarzanie czynności, steruje obiektem i objaśnia przebieg działania programu; • wyszukuje informacje w Internecie; • rozpoznaje elementy przeglądarki i adres internetowy oraz z pomocą nauczyciela sprawdza wiarygodność znalezionej informacji; • wyjaśnia zastosowania AI, podaje zasady bezpiecznego korzystania z niej i tworzy prostą grafikę na podstawie poprawnie sformułowanego promptu.
5 - ocena bardzo dobra ANALIZA	<i>Uczeń analizuje związki, porównuje, argumentuje, uzasadnia, ocenia rozwiązania i wyciąga wnioski, czyli:</i> • analizuje sposób wykonania zadania i dobiera poznane narzędzia oraz metody pracy, w tym skróty klawiaturowe, schowek i pracę z kilkoma oknami programów; • analizuje strukturę folderów i rozszerzenia plików;; • rozróżnia podstawowe typy plików oraz dobiera program odpowiedni do ich otwierania; • analizuje problem graficzny lub tekstowy, dzieli go na etapy, samodzielnie modyfikuje elementy dokumentu i uzasadnia wybrany sposób wykonania zadania; • analizuje problem programistyczny, dobiera polecenia, stosuje powtórzenia, zdarzenia i sytuacje warunkowe oraz testuje program pod kątem zgodności z założeniami. • porównuje informacje znalezione w Internecie, sprawdza autora i wiarygodność źródła oraz uzasadnia ocenę rzetelności informacji;

	• analizuję przykłady bezpiecznego i niebezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych, w tym zasady prawa autorskiego i ochrony danych; • analizuje wyniki działania AI, wyjaśnia zjawisko halucynacji i zmienność odpowiedzi oraz modyfikuje prompt, aby uzyskać wynik lepiej zgodny z celem.
6 - ocena celująca TWORZENIE I OCENIANIE	<i>Uczeń samodzielnie tworzy nowe rozwiązania, formułuje wnioski i rozwiązuje nietypowe zadania, czyli:</i> • samodzielnie formułuje nietypowy problem i projektuje sposób jego rozwiązania z wykorzystaniem poznanych narzędzi cyfrowych; • dobiera program, format pliku i sposób pracy do celu zadania, uzasadnia wybór oraz ocenia skuteczność zastosowanego rozwiązania; • projektuje i tworzy własną, rozbudowaną pracę graficzną lub tekstową, świadomie wykorzystując poznane narzędzia i zasady redagowania; • projektuje bardziej złożony program lub historyjkę w wizualnym języku programowania, testuje działanie, wykrywa błędy i wprowadzam poprawki; • samodzielnie wyszukiuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł, ocenia ich wiarygodność i przydatność oraz uzasadnia wybór informacji użytych w pracy; • projektuje własne prompty do tworzenia grafiki z AI, ocenia otrzymane wyniki, wprowadza zmiany w promptach i wyjaśnia podstawowe ograniczenia AI; • ocenia własne rozwiązanie cyfrowe, formułuje wnioski i proponuje modyfikacje, które poprawiają jego funkcjonalność, czytelność lub zgodność z założonym celem.