

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy IV szkoły podstawowej

Opracowano na podstawie podstawy programowej kształcenia ogólnego obowiązującej od roku szkolnego 2026/2027 oraz programu nauczania „Bit za bitem. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy 4–6” autorstwa Grażyny Koby

Ocena	Wymagania edukacyjne
2 – dopuszczający	Uczeń rozpoznaje podstawowe elementy zestawu komputerowego oraz ich przeznaczenie. Uruchamia programy, wykonuje podstawowe operacje na dokumentach, plikach i folderach oraz zapisuje efekty swojej pracy. Tworzy proste rysunki i krótkie dokumenty tekstowe z wykorzystaniem podstawowych narzędzi edycyjnych. Projektuje i uruchamia bardzo proste programy w środowisku wizualnym, wykorzystując polecenia sekwencyjne. Korzysta z Internetu w celu wyszukania informacji, rozpoznaje podstawowe zagrożenia występujące w sieci oraz stosuje podstawowe zasady bezpiecznej pracy przy komputerze i korzystania z technologii cyfrowych.
3 – dostateczny	Uczeń poprawnie posługuje się komputerem i systemem operacyjnym, organizuje pliki i foldery oraz wykorzystuje skróty klawiaturowe podczas pracy. Tworzy ilustracje i dokumenty tekstowe zawierające elementy formatowania odpowiednie do treści. Projektuje i tworzy proste programy wykorzystujące polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne, testuje ich działanie oraz poprawia zauważone błędy. Wyszukuje informacje, ocenia ich przydatność, korzysta z prostych narzędzi sztucznej inteligencji do tworzenia tekstów i obrazów oraz stosuje zasady ochrony danych osobowych, prawa autorskiego i bezpiecznego korzystania z Internetu.
4 – dobry	Uczeń sprawnie wykorzystuje możliwości systemu operacyjnego oraz narzędzi cyfrowych podczas wykonywania zadań. Tworzy estetyczne rysunki i dokumenty tekstowe, dobierając odpowiednie narzędzia oraz elementy formatowania. Analizuje sytuacje problemowe, projektuje rozwiązania w środowisku programowania, testuje programy, uzasadnia sposób rozwiązania oraz wprowadza poprawki zwiększające ich poprawność. Krytycznie analizuje informacje wyszukane w Internecie i treści wygenerowane przez narzędzia sztucznej inteligencji, stosuje zasady

	bezpieczeństwa cyfrowego, ochrony danych osobowych, prawa autorskiego oraz odpowiedzialnego korzystania z technologii.
5 – bardzo dobry	Uczeń biegle wykorzystuje wiadomości i umiejętności przewidziane dla klasy IV. Samodzielnie planuje sposób rozwiązania problemu, sprawnie wykorzystuje komputer, edytor grafiki, edytor tekstu oraz środowisko programowania do realizacji zadań. Tworzy poprawne programy, analizuje ich działanie i uzasadnia zastosowane rozwiązania. Świadomie wykorzystuje narzędzia sztucznej inteligencji do tworzenia treści, ocenia ich wiarygodność oraz poprawność. Trafnie dobiera źródła informacji, przestrzega zasad etycznych, prawa autorskiego, ochrony danych osobowych oraz odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych.
6 – celujący	Uczeń twórczo wykorzystuje wiadomości i umiejętności określone w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy wymagające łączenia wiadomości z zakresu obsługi komputera, tworzenia grafiki, edycji tekstu, programowania oraz bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych. Projektuje własne rozwiązania, analizuje ich skuteczność, uzasadnia wybór zastosowanych metod oraz świadomie wykorzystuje narzędzia cyfrowe i sztuczną inteligencję z uwzględnieniem ich możliwości, ograniczeń oraz zasad etycznych i prawnych.

Uwagi

W wymaganiach uwzględniono cele ogólne i szczegółowe podstawy programowej kształcenia ogólnego dla przedmiotu informatyka, w szczególności rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów z wykorzystaniem myślenia komputacyjnego, programowania, tworzenia i przetwarzania informacji, bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, współpracy z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych oraz świadomego korzystania z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji.