

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych ocen z informatyki na rok szkolny 2026/2027 dla klasy IV turkusowej

Wymagania na oceny uwzględniają zapisy podstawy programowej kształcenia ogólnego określone w rozporządzeniu Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę celującą Uczeń:
Dlaczego warto uczyć się informatyki?	1. Dlaczego warto uczyć się informatyki?	<ul style="list-style-type: none">• podaje, do czego mogą się przydać umiejętności informatyczne• wymienia zasady obowiązujące w pracowni komputerowej• stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni oraz podczas pracy na komputerze				
Rozdział I. Komputer i Ty						
1. W świecie urządzeń cyfrowych	2. W świecie urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, czym jest komputer• zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi	<ul style="list-style-type: none">• podaje przykłady informacji, które przetwarza komputer• podaje przykłady urządzeń rozszerzających możliwości komputera• stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami cyfrowymi	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, czym są urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia• podaje przykłady urządzeń wejścia i urządzeń wyjścia oraz takich, które są zarówno urządzeniami wejścia, jak i wyjścia• wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy	<ul style="list-style-type: none">• stosuje zasady ekologicznego zachowania przy korzystaniu z urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none">• omawia wpływ technologii na środowisko
2. Programy, pliki i foldery	3. Programy, pliki i foldery	<ul style="list-style-type: none">• podaje przykłady programów komputerowych	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia pojęcia: <i>program komputerowy</i>,	<ul style="list-style-type: none">• podaje przykłady systemów operacyjnych	<ul style="list-style-type: none">• porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi	<ul style="list-style-type: none">• podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem

		<ul style="list-style-type: none"> określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze odróżnia plik od folderu uruchamia programy 	<i>system operacyjny, licencja, plik, folder</i> <ul style="list-style-type: none"> zna przeznaczenie systemu operacyjnego rozdźróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje w nim prace przenosi plik we wskazane miejsce 	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem pliku lub folderu samodzielnie porządkuje zawartość folderu 	oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku 	i dzieli je na płatne oraz bezpłatne
Podsumowanie	4. Komputer i Ty – podsumowanie rozdziału	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 2. i 3. adekwatnie do wymaganej oceny 				
Rozdział II. Korzystanie z internetu						
1. Co warto wiedzieć o internecie?	5. Co warto wiedzieć o internecie?	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa podaje przykłady wykorzystania internetu 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: <i>router, wi-fi, internet</i> 	<ul style="list-style-type: none"> omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech internetu 	<ul style="list-style-type: none"> charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia
2. Bezpieczni w cyfrowym świecie	6. Bezpieczni w cyfrowym świecie	<ul style="list-style-type: none"> rozumie, że nie wszystkie kontakty w sieci są bezpieczne wymienia, do kogo może się zwrócić w przypadku poczucia zagrożenia zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z sieci 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość wyjaśnia pojęcia <i>fake news</i> i <i>deepfejk</i> charakteryzuje cechy i cele fake newsów 	<ul style="list-style-type: none"> podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa omawia, na co należy uważać przy przeglądaniu stron internetowych podaje bezpieczne źródła plików 	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudających dane omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu tworzy bezpieczne hasła 	<ul style="list-style-type: none"> omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów

				<ul style="list-style-type: none"> • zna zasady tworzenia bezpiecznych haseł 		
3. Jak szukać informacji?	7. Jak szukać informacji?	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa • wyjaśnia pojęcie <i>hipertęcze</i> • wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych w podręczniku 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne • zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych • korzysta z dodatkowych opcji wyszukiwarki – np. wyszukiwania obrazem
4. Komunikacja w internecie	8. Komunikacja w internecie	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia sposoby komunikacji w internecie • wyjaśnia, czym jest netykieta • podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia wady i zalety różnych sposobów komunikacji w sieci • przestrzega zasad komunikacji obowiązujących w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • dobiera sposób komunikacji do rodzaju przekazywanej wiadomości • wyjaśnia, czym jest hejt 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnice między informacją a opinią 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy
Podsumowanie	9. Korzystanie z internetu – podsumowanie rozdziału	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 5.–8. adekwatnie do wymaganej oceny 				
Rozdział III. Grafika komputerowa						
1. Wstęp do grafiki komputerowej	10. Wstęp do grafiki komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia <i>piksel</i> i <i>rozmiar obrazu</i> • ustawia szerokość i wysokość obrazu • tworzy prosty rysunek za pomocą 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu • tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na koszulkę), dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje rysunki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły

		narzędzi Ołówek i Pędzel	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z kształtów Linia i Prostokąt 			
2. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	11. i 12. Jak sprytnie tworzyć rysunki?	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste rysunki, wykorzystując kształty Owal oraz Krzywa 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane • rysuje poziome linie z użyciem klawisza Shift 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje opcje obracania fragmentu obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji programu (np. puchar złożony tylko z kształtów Linia oraz Krzywa)
3. Obrazy z warstw	13. i 14. Obrazy z warstw	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym • zmienia kolejność warstw w projekcie • duplikuje warstwy • zapisuje pracę jako projekt 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunki z kilku warstw • usuwa tło i obiekt z obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia obszar po usunięciu tła jako przezroczysty i zapisuje obraz w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła 	<ul style="list-style-type: none"> • importuje obrazy do projektu • tworzy proste kompozycje z kilku obrazów • dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć
Podsumowanie	15. Grafika komputerowa – podsumowanie rozdziału	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 10.–14. adekwatnie do wymaganej oceny 				
Rozdział IV. Edytor tekstu						
1. Tworzenie krótkiego dokumentu	16. Tworzenie krótkiego dokumentu	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki) • zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie Czcionka 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy i formatuje krótkie dokumenty tekstowe według własnego pomysłu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu

2. Formatowanie dokumentu	17. i 18. Formatowanie dokumentu	<ul style="list-style-type: none">• omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, odstępy między akapitami, interlinia</i>• ustawia tekst względem marginesów	<ul style="list-style-type: none">• zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy Akapit• stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych	<ul style="list-style-type: none">• dzieli tekst na akapity i je formatuje• zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie• tworzy poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe	<ul style="list-style-type: none">• przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania
3. Dokument z ilustracjami	19. Dokument z ilustracjami	<ul style="list-style-type: none">• wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu tekstowego	<ul style="list-style-type: none">• zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów wstawionych do dokumentu• tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	<ul style="list-style-type: none">• stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu• przycina obraz wstawiony do dokumentu	<ul style="list-style-type: none">• projektuje i tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon	<ul style="list-style-type: none">• przedstawia w dokumencie tekstowym wybraną scenę, np. rozmowę dwóch osób, wstawia do tego dokumentu odpowiednie teksty, obrazy i kształty
Podsumowanie	20. Edytor tekstu – podsumowanie rozdziału	<ul style="list-style-type: none">• wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 16.–19. adekwatnie do wymaganej oceny				
Rozdział V. Programowanie w Scratchu						
1. Wprowadzenie do Scratcha	21. i 22. Wprowadzenie do Scratcha	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia pojęcia: <i>blok, skrypt, scena</i>• wyjaśnia, na czym polega programowanie w Scratchu• uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów	<ul style="list-style-type: none">• usuwa duszka z projektu• wstawia do projektu duszka i tło• zmienia nazwę duszka• tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek	<ul style="list-style-type: none">• stosuje blok, dzięki któremu wybrane polecenia wykonają się określoną liczbę razy	<ul style="list-style-type: none">• tworzy skrypty według założeń zadania• samodzielnie tworzy proste projekty	<ul style="list-style-type: none">• tworzy projekt o zadanej tematyce, uwzględniając przy tym własne pomysły

			porusza się po scenie			
2. Postać mówi i myśli	23. i 24. Postać mówi i myśli	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje bloki, które pozwalają wyświetlić na scenie myśl lub wypowiedź duszka 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy projekt, w którym duszki przeprowadzają ze sobą krótką rozmowę 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia zmianę tła w skrypcie pokazuje lub ukrywa duszka na scenie tworzy skrypt, który uruchamia się po zmianie tła 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje efekty graficzne do duszka 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje według własnego pomysłu animację, w której zmienia się tło, a duszki pojawiają się i ukrywają w czasie działania projektu
3. Sterowanie duszkiem	25. i 26. Sterowanie duszkiem	<ul style="list-style-type: none"> ustawia zachowanie duszka po kliknięciu w niego myszą dodaje skrypt do sceny 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje blok z napisem „zawsze” stosuje blok losujący liczby tworzy skrypt, który uruchomi się po naciśnięciu określonego klawisza 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy własne tło ustawia zachowanie duszka, gdy dotknie on innego duszka tworzy projekt, w którym duszkiem steruje się za pomocą klawiatury 	<ul style="list-style-type: none"> duplikuje skrypty 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy według własnego pomysłu grę, w której steruje się duszkiem za pomocą klawiatury
Podsumowanie	27. Programowanie w Scratchu – podsumowanie rozdziału	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się umiejętnościami uzyskanymi na lekcjach 21.–26. adekwatnie do wymaganej oceny 				
Informatyka w akcji – doświadczenie edukacyjne	28., 29. i 30. Klasowy kodeks korzystania z technologii – doświadczenie edukacyjne	<ul style="list-style-type: none"> w grupie opracowuje zasady właściwego korzystania z technologii, przedstawia je w atrakcyjny sposób 				

Osiągnięcia edukacyjne uczniów będą sprawdzane poprzez:

- kartkówki na komputerze
- ćwiczenia praktyczne na komputerze
- pracę na lekcji