WYMAGANIA EDUKACYJNE 2026-2027

Informatyka – kl.4

Ocena	Opis wymagania Uczeń:	Uwagi
	Dział I. ***Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.***	
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	1. Próbuje porządkować w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych; 2. Próbuje zapisywać w postaci algorytmów polecenia składające się na sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;	
dostateczny	1. Próbuje tworzyć i porządkować w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych; 2. Próbuje formułować i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na sterowanie robotem lub obiektem na ekranie; 3. Próbuje wyróżniać podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów.	
dobry	1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych; 2. Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na sterowanie robotem lub obiektem na ekranie; 3. Wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów	
bardzo dobry	1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych; 2. Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na: a. rozwiązanie problemów z życia codziennego, b. sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;	

	3. Wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów	
celujący	1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych; 2. Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na: a. rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, b. sterowanie robotem lub obiektem na ekranie; 3. Wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów	
Dział II. ***Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.***		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	1. próbuje tworzyć i zapisywać w wizualnym języku programowania: a. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera; 2. próbuje testować na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie próbuje je poprawiać; 3. próbuje posługiwać się w podstawowym zakresie podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami: a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, c. próbuje tworzyć krótkie prezentacje multimedialne łączące tekst z grafiką, korzystając przy tym z gotowych szablonów; 4. gromadzi i próbuje porządkować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze.	
dostateczny	1. tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: a. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera; 2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia;	

	3. posługuje się w podstawowym zakresie podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami: a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem, b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele, c. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzystając przy tym z gotowych szablonów; 4. gromadzi i porządkuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.	
dobry	1. tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: a. pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń, b. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera; 2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia; 3. przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami: a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem, b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane, c. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów; 4. gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.	
bardzo dobry	1. projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: a. pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń, b. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;	

	2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów; 3. przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami: a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem, b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane, c. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów; 4. gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.	
celujący	1. projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: a. pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń, b. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera; 2. testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów; 3. przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami: a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem, b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane, c. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;	

	4. gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).	
Dział III. ***Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.***		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	1. zna funkcje niektórych podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a. próbuje korzystać z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b. próbuje wykorzystywać komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia i porządkowania własnych zasobów; 2. próbuje wykorzystywać sieć komputerową (szkolną, sieć Internet): a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami, b. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku, c. próbuje organizować swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.	
dostateczny	1. zna funkcje niektórych podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia i porządkowania własnych zasobów; 2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet): a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami, b. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku, c. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.	
dobry	1. zna funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów; 2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet): a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami, b. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku, c. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.	

bardzo dobry	1. opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów; 2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet): a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami, b. jako medium komunikacyjne, c. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku, d. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie.	
celujący	1. opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów; 2. wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet): a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami, b. jako medium komunikacyjne, c. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku, d. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.	
Dział IV. ***Rozwijanie kompetencji społecznych.***		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	1. próbuje uczestniczyć w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna; 2. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 3. wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.	
dostateczny	1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;	

	3. wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.	
dobry	1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; 3. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 4. określa przynajmniej 3 zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.	
bardzo dobry	1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się wybraną technologią taką jak: poczta elektroniczna, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; 3. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 4. określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.	
celujący	1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu bezproblemowo posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; 2. identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; 3. zawsze respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; 4. określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.	
Dział V. ***Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.***		
niedostateczny	- nie realizuje wymagań na ocenę dopuszczającą;	
dopuszczający	1. stara się przestrzegać podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. wymienia podstawowe zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji;	
dostateczny	1. przestrzega podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. stara się przestrzegać prawa do własności intelektualnej; 3. wymienia podstawowe zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji;	

dobry	1. przestrzega podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. przestrzega prawa do własności intelektualnej; 3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji, zna i stosuje metody wystrzegania się ich;	
bardzo dobry	1. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami; przestrzega podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; 3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;	
celujący	1. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2. uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; 3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;	

Na podstawie zawężonej podstawy programowej z informatyki z 11 marca 2026 r. opracował:

mgr Mirosław Jaworski