Informatyka – kl. IV

Przedmiotowy System Oceniania i wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy IV SP (zgodne z podstawa programową z roku 2026)

Szkoła Podstawowa im. Bohaterów Armii Krajowej w Prusach

Jacek Matusiewicz

Spis treści

Przedmiotowy System Oceniania (PSO) z Informatyki 2

Klasa IV – wymagania edukacyjne 4

- Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym 4
- Praca z dokumentem komputerowym 5
- Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi 5
- Pliki i foldery 6
- Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki 7
- Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera 8
- Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu 9
- Wyszukiwanie informacji w Internecie 10
- Korzystanie ze sztucznej inteligencji 11

Przedmiotowy System Oceniania (PSO) z Informatyki

(Zgodny z Wewnątrzszkolnym Systemem Oceniania Szkoły Podstawowej im. Bohaterów Armii Krajowej w Prusach)

I. Model pracy na lekcji i formy sprawdzania osiągnięć

Proces nauczania informatyki opiera się na pracy w pracowni komputerowej oraz bieżącej weryfikacji nabywanych umiejętności cyfrowych:

1. **Etap nauki (Zadania ćwiczeniowe):**

Praca na lekcji, podczas której uczniowie pod kierunkiem nauczyciela poznają nowe zagadnienia, opanowują nowe umiejętności i rozwiązują zadania. Zadania z tego etapu służą wyłącznie nauce i nie podlegają ocenie.

2. **Etap weryfikacji (Zadania oceniane):**

Samodzielne zadania wykonywane przy komputerze po etapie nauki. Służą sprawdzeniu, w jakim stopniu uczeń opanował i potrafi samodzielnie zastosować wyćwiczone umiejętności cyfrowe w praktyce.

3. **Sprawdzian przy komputerze (z danego zakresu materiału):**

Praktyczny lub pisemny test przeprowadzany przy stanowisku komputerowym, obejmujący dział lub określoną partię materiału. Stanowi podstawową formę podsumowania wiedzy, a także jedyną formę nadrabiania zaległości i poprawiania ocen z zadań ocenianych.

4. **E-portfolio / Folder z pracami:**

Prawidłowa organizacja, zapisywanie i porządkowanie plików z wykonanymi zadaniami na dysku szkolnym lub w chmurze edukacyjnej.

II. Kryteria i progi procentowe z zadań ocenianych i sprawdzianów

Zadania oceniane wykonywane przy komputerze oraz sprawdzian z danego zakresu materiału oceniane są według progów punktowych/procentowych określonych w statucie szkoły

IV. Ustalanie ocen klasyfikacyjnych (śródrocznych i rocznych)

1. Śródroczna i roczna ocena klasyfikacyjna z informatyki **nie jest średnią arytmetyczną ani średnią ważoną** ocen cząstkowych.
2. Ocena klasyfikacyjna odzwierciedla **rzeczywisty poziom wiedzy i umiejętności ucznia w momencie jej wystawienia**, ze szczególnym uwzględnieniem postępu, jaki uczeń poczynił w trakcie półrocza lub roku szkolnego.
3. Wcześniejsze, niższe oceny cząstkowe nie decydują o ocenie rocznej/śródrocznej, jeśli uczeń w dalszym procesie nauki uzupełnił braki i wykazuje opanowanie wymagań na wyższym poziomie (np. pisząc sprawdzian przy komputerze z danego zakresu materiału).

V. Zasady poprawiania ocen i nadrabiania zaległości z zadań ocenianych

1. **Forma poprawy i zaliczania zaległości:**

Jedyną formą poprawienia ocen z zadań ocenianych lub zaliczenia zaległości wynikających z nieobecności na lekcjach jest **napisanie przy komputerze sprawdzianu z danego zakresu materiału**.

2. **Postępowanie w przypadku nieobecności lub chęci poprawy:**

Uczeń, który opuścił zadania oceniane z powodu nieobecności lub pragnie poprawić uzyskane z nich oceny, przystępuje do sprawdzianu przy komputerze w terminie uzgodnionym z nauczycielem, nie późniejszym niż 2 tygodnie od powrotu do szkoły (lub w terminie indywidualnym w przypadku długotrwałej choroby).

VI. Samodzielność prac, BHP pracowni i wykorzystywanie Sztucznej Inteligencji (AI)

1. Podczas wykonywania zadań ocenianych oraz sprawdzianów przy komputerze wymagana jest całkowita samodzielność. Kopiowanie gotowych plików, prac lub kodów od innych uczniów jest traktowane jako plagiat i skutkuje otrzymaniem oceny niedostatecznej.
2. Uczniowie mają obowiązek przestrzegać Regulaminu Pracowni Komputerowej oraz zasad BHP.

3. Narzędzia AI mogą być wykorzystywane wyłącznie w etapie nauki jako wsparcie procesów edukacyjnych (np. do zrozumienia pojęć czy poszukiwania pomysłów). Kopiowanie wyników z AI i przedstawianie ich jako własnych zadań ocenianych jest traktowane jako plagiat.
4. Zabrania się wprowadzania do aplikacji AI danych osobowych, haseł oraz wizerunku (zdjęć) własnego lub innych osób.

VII. Tryb uzyskiwania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej

1. Uczeń lub jego rodzice mogą złożyć pisemny wniosek (z uzasadnieniem) do dyrektora szkoły o uzyskanie oceny wyższej niż przewidywana na co najmniej 2 tygodnie przed zakończeniem zajęć.
2. Warunkiem dopuszczenia do sprawdzianu podwyższającego jest zaliczenie na oceny pozytywne wszystkich wymaganych sprawdzianów przy komputerze z informatyki w danym roku.
3. Sprawdzian (praktyczny test przy komputerze obejmujący wymagania na wnioskowaną ocenę) przeprowadza się nie później niż na 2 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej.

Klasa IV – wymagania edukacyjne

Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym; wymienia przynajmniej dwie podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze; posługuje się myszą i klawiaturą; uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozróżnia elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu	wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce; uruchamia programy z wykazu programów w menu **Start**; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie	wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce; omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; zna wybrane skróty klawiaturowe	omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce; wie, czym jest system operacyjny; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych; korzysta z menu kontekstowego; zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe	omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich; omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce; wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą; omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów

Praca z dokumentem komputerowym

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji	otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przegląda dokument, zmienia i ponowne zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji	podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)

Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu)	pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze **Schowka** do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze **Schowka** do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela stosuje metodę **przeciągnij i upuść**	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; stosuje podstawowe skróty klawiaturowe (m.in. do zapisywania pliku, kopiowania i wklejania fragmentu rysunku czy tekstu z wykorzystaniem **Schowka**); samodzielnie stosuje metodę **przeciągnij i upuść**	omawia zasadę działania **Schowka**; zna i stosuje w praktyce podstawowe skróty klawiaturowe; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych

Pliki i foldery

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je	wie, do czego służy folder **Kosz** i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi tworzyć własne foldery	otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu	zna pojęcie *rozszerzenie pliku*; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem	swobodnie porusza się po strukturze folderów; rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie: **Ołówek**, **Pędzel**, **Airbrush**, **Linia**, **Gumka**	wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie: **Ołówek**, **Linia**, **Gumka** i narzędzia z grupy **Pędzle** (w tym **Airbrush**); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów); wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; dzieli problem na podproblemy, znajduje powtarzający się wzór; szuka sposobu rozwiązania problemu; stosuje kopiowanie i wklejanie z wykorzystaniem **Schowka**; stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków	samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)	podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); zapisuje program w pliku	tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności; zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek; modyfikuje programy; objaśnia przebieg działania programów	pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; stosuje podstawowe polecenia danego języka; stosuje powtarzanie tych samych czynności; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika; zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia; testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami; projektuje historyjki	potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza **Backspace**	wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy; wyjaśnia pojęcia: *wiersz tekstu*, *kursor tekstowy*; wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu; usuwa znaki za pomocą klawisza **Backspace** i **Delete**; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki	wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie w tekście*, *parametry czcionki*; wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania; rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania; prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych; wyjaśnia pojęcia: *strona dokumentu tekstowego*, *margines*, *justowanie*; justuje akapity; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; stosuje listy wypunktowane i numerowane	wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię; analizuje problem i przykład jego rozwiązania; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu; stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu	samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać; pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu; korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na temat e-booków

Wyszukiwanie informacji w Internecie

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu,	wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; wie, na czym polega weryfikowanie informacji w Internecie; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; korzysta z wyszukiwarki internetowej; m.in. wie, że nie należy podawać prywatnych informacji bez zapytania dorosłego	wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; potrafi, z pomocą nauczyciela, weryfikować informacje znalezione w Internecie; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty)	wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; potrafi sprawdzić, czy strona jest wiarygodna oraz kim jest autor strony; stosuje zasady zdrowego korzystania z Internetu, spędzając czas również poza komputerem i Internetem; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach	stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; samodzielnie weryfikuje informacje w Internecie; dyskutuje na temat bezpieczeństwa w Internecie

Korzystanie ze sztucznej inteligencji

2	3	4	5	6
Uczeń:	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**	**Uczeń:**
podaje przynajmniej jedno zastosowanie AI; wie, co to jest prompt; pisze proste prompty z kontrolą nauczyciela	objaśnia, z pomocą podręcznika schemat działania modelu sztucznej inteligencji; wymienia przynajmniej jedną nazwę modelu AI; pisze prosty prompt generujący grafikę z kontrolą nauczyciela	wie, czym jest sztuczna inteligencja; omawia zastosowania AI; podaje nazwy przynajmniej trzech modeli AI; wymienia przynajmniej trzy zasady korzystania z AI; tworzy prostą grafikę z wykorzystaniem AI, korzystając z narzędzi dostosowanych dla ucznia klasy 4	rozumie, czym są halucynacje AI; omawia zasady, których należy przestrzegać, korzystając z AI; rozumie, dlaczego dla takiego samego promptu AI generuje inne obrazy; tworzy grafikę z wykorzystaniem AI i umieszcza na niej napis, korzystając z narzędzi dostosowanych dla ucznia klasy 4	wyjaśnia podstawowe ograniczenia AI; pisze prompty tworzące grafikę według własnego pomysłu, korzystając z narzędzi dostosowanych dla ucznia klasy 4; wymienia trzy nazwy modeli AI i określa ich zastosowanie