

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA
EDUKACJA INFORMATYCZNA KLASY I–III
ROK SZKOLNY 2025/2026

Podstawa prawna

System oceniania z edukacji informatycznej został opracowany na podstawie:

- Ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (tekst jednolity: Dz. U. z 2019 r. poz. 1481),
- Ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (tekst jednolity: Dz. U. z 2019 r. poz. 1078 i 1148),
- Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 22 lutego 2019 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz. U. z 2019 r. poz. 373),
- Statutu Szkoły Podstawowej nr 404 im. Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy w Warszawie,
- Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego (klasy 1–3) (Dz. U. z 2017 r. poz. 356),
- Programu nauczania informatyki w klasach 1–3, wyd. WSiP,
- Planów wynikowych do serii podręczników „Kalejdoskop ucznia. Nowa informatyka” dla każdego poziomu edukacyjnego.

Cele edukacji informatycznej

1. Rozwijanie myślenia logicznego, przyczynowo - skutkowego oraz kreatywności.
2. Doskonalenie umiejętności praktycznych w posługiwaniu się komputerem i urządzeniami cyfrowymi.
3. Rozwijanie umiejętności wyszukiwania, gromadzenia i przetwarzania informacji.
4. Przygotowanie do programowania i kształcenie umiejętności rozwiązywania problemów.
5. Wdrażanie zasad bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii.
6. Rozwijanie kompetencji społecznych poprzez współpracę i pracę zespołową.
7. Kształtowanie właściwych postaw prozdrowotnych w pracy z komputerem.

Formy monitorowania postępów uczniów

1. Ćwiczenia praktyczne – praca na komputerze, zadania programistyczne.
2. Ćwiczenia w podręczniku lub kartach pracy – komentarz pisemny lub ustny.
3. Wypowiedzi ustne i rozmowy podczas zajęć – obserwacja używania pojęć i umiejętności wyjaśniania.

4. Aktywność na zajęciach – zaangażowanie, inicjatywa, współpraca z innymi.
5. Prace dodatkowe – projekty, prezentacje, twórczość własna ucznia.
6. Obserwacja pracy ucznia – samodzielność, staranność, kreatywność.

Informowanie uczniów i rodziców

1. Bieżąca informacja zwrotna w trakcie zajęć i po zakończonych zadaniach.
2. Informacja zwrotna w e-dzienniku (komentarze opisowe).
3. Rodzice są informowani o osiągnięciach swoich dzieci podczas zebrań.
4. Śródroczne i roczne oceny **opisowe** – wskazujące mocne strony, postępy i obszary do pracy.

Wymagania na poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne

Wymagania edukacyjne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych wynikają z poziomu opanowania realizowanego programu nauczania z edukacji informatycznej:

1. Poziom „Wspaniale rozwinięte umiejętności”

Uczeń:

- Samodzielnie i bezbłędnie wykonuje zadania praktyczne i ćwiczenia przewidziane w lekcji.
- Aktywnie poszukuje rozwiązań, zadaje pytania i korzysta z dodatkowych źródeł wiedzy.
- Regularnie współpracuje z innymi, dzieli się pomysłami i doświadczeniem.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa i etyki korzystania z technologii.
- Wykazuje inicjatywę i ciekawość w poznawaniu nowych narzędzi i funkcji.

2. Poziom „Bardzo dobrze rozwinięte umiejętności”

Uczeń:

- W większości samodzielnie wykonuje zadania przewidziane w lekcji.
- Zwykle poprawnie stosuje poznane narzędzia i procedury.
- Jest zaangażowany i aktywny w pracy grupowej oraz podczas lekcji.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa i etyki korzystania z technologii.
- Czasami potrzebuje niewielkiego wsparcia nauczyciela.

3. Poziom „Dobrze rozwinięte umiejętności”

Uczeń:

- Wykonuje większość zadań, czasami potrzebując wsparcia lub podpowiedzi.
- Stara się pracować systematycznie i aktywnie uczestniczy w lekcji.
- Potrafi współpracować z innymi w prostych zadaniach zespołowych.
- Stara się przestrzegać zasad bezpieczeństwa, choć czasami wymaga przypomnienia.

4. Poziom „W trakcie rozwoju”

Uczeń:

- Ma trudności w samodzielnym wykonywaniu zadań, często korzysta z pomocy nauczyciela lub kolegów.
- Wykazuje chęć pracy i stopniowo robi postępy w opanowywaniu materiału.
- Stara się pracować systematycznie, choć nie zawsze udaje mu się wykonać wszystkie zadania.
- Czasami potrzebuje przypomnienia o zasadach bezpieczeństwa i etyce korzystania z technologii.

5. Poziom „Wymaga wsparcia”

Uczeń:

- Napotyka duże trudności w wykonywaniu zadań nawet przy wsparciu nauczyciela.
- Wymaga częstego przypominania i wyjaśnień procedur.
- Pracuje nieregularnie, a wykonywanie zadań jest zależne od ciągłego nadzoru.
- Potrzebuje wsparcia w przestrzeganiu zasad bezpieczeństwa i pracy zespołowej.

6. Poziom „Potrzebuje indywidualnego wsparcia”

Uczeń:

- Nie opanował jeszcze podstawowych umiejętności informatycznych.
- Wymaga indywidualnego prowadzenia i dostosowania materiału do swoich potrzeb.
- Koncentruje się na nauce podstawowych procedur i prostych zadań.
- Bezpośrednio korzysta z pomocy nauczyciela w każdym działaniu.

Szczegółowe wymagania edukacyjne – co uczeń powinien opanować

Klasa I

Pracownia komputerowa i komputer

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej i przy pracy z komputerem,
- potrafi wymienić i wskazać elementy podstawowego zestawu komputerowego,
- umie uruchomić i zamknąć komputer,
- sprawnie posługuje się myszką i potrafi uruchomić program,
- zna pojęcia: pulpit, ikona.

Edytor grafiki – Paint

Uczeń:

- posługuje się podstawowymi narzędziami programu (Wypełnij kolorem, Ołówek, Gumka, Pędzel, Lupa, Tekst, Prostokąt, Trójkąt, Owale, Linia),
- umie zaznaczyć fragment rysunku i przesuwać go,
- cofa wykonywane czynności,
- zmienia szerokość linii i kolor rysunku, korzystając z palety barw.

Edytor tekstu – Word

Uczeń:

- zna pojęcie: kursor,
- potrafi korzystać z klawiatury i podstawowych klawiszy funkcyjnych (Spacja, Delete, Backspace, Caps Lock, Shift, Enter, Alt, klawisze ruchu),
- umie sformatować tekst (kolor czcionki, pogrubienie, kursywa, podkreślenie).

Programowanie

Uczeń:

- zna i stosuje podstawowe polecenia (w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz),
- potrafi łączyć bloki i sterować obiektem na ekranie.

Klasa II

Pracownia komputerowa i komputer

Uczeń:

- potrafi uruchamiać programy z menu Start,
- korzysta z przycisków okna programu (Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij),
- tworzy i nazywa nowe foldery,
- wykorzystuje kalkulator komputerowy do prostych obliczeń,

- uruchamia i obsługuje prezentacje multimedialne (klawisz Esc, pokaz slajdów, rozpocznij od początku, powiększ).

Edytor grafiki – Paint

Uczeń:

- zapisuje dokumenty we wskazanym miejscu na komputerze,
- korzysta z nowych narzędzi: Zaznaczanie przezroczyste, Zaznacz wszystko, Usuń, Kopiuj, Wklej, Kontur, Wypełnienie kształtu,
- stosuje kombinacje klawiszy (np. Shift z prostokątem, elipsą, linią),
- zmienia obszar rysunku, wybiera kolory (Selektor kolorów, Edytuj kolor),
- zmniejsza i powiększa obiekty.

Edytor tekstu – Word

Uczeń:

- zna i stosuje narzędzia edytora tekstu: znaki interpunkcyjne, kolor strony, rozmiar i krój czcionki, kopiuj, wklej, usuń,
- tworzy listy punktowane i numerowane,
- wyrównuje tekst do lewej, prawej, środka i wyjustowania.

Programowanie

Uczeń:

- zna i stosuje polecenia: skok, powtórz,
- łączy bloki i steruje obiektem na ekranie.

Internet

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki,
- wie, jak zbudowany jest adres strony www,
- potrafi wyszukiwać informacje w Internecie i otwierać strony o podanym adresie,
- zna przykładowe strony internetowe przeznaczone dla dzieci.

Klasa III

Pracownia komputerowa i komputer

Uczeń:

- zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera,
- potrafi uruchomić program Windows Media Player i korzystać z jego podstawowych funkcji.

Edytor grafiki – Paint i Paint 3D

Uczeń:

- powiększa i pomniejsza obraz w zakładce Widok,
- korzysta z narzędzia Krzywa (zmienia kolor i grubość),

- uruchamia aplikację Paint 3D,
- posługuje się narzędziami 2D i 3D, naklejkami, obrotami i odbiciami obiektów.

Edytor tekstu – Word

Uczeń:

- wstawia i formatuje symbole, dekoracyjny tekst WordArt i obrazki (z galerii lub online),
- dodaje obramowanie strony,
- zmienia układ strony (pionowy/poziomy) i jej rozmiar,
- łączy obraz z tekstem,
- korzysta ze słownika edytora tekstu w celu sprawdzenia pisowni.

Program do tworzenia prezentacji – PowerPoint

Uczeń:

- wstawia nowe slajdy i pola tekstowe,
- wybiera motywy graficzne z karty Projektowanie,
- wstawia obrazy z komputera lub Internetu i potrafi je edytować (powiększanie, pomniejszanie, obracanie).

Programowanie

Uczeń:

- zna polecenie: pokoloruj,
- stosuje instrukcję warunkową,
- poznaje środowisko Scratch (uruchamia program, korzysta z bloków Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, zapisuje skrypt, odtwarza animację).

Internet

Uczeń:

- zna pojęcia: cyberprzemoc, hejt, netykieta, prawo autorskie, piractwo,
- potrafi wyszukiwać informacje w Internecie w bezpieczny sposób.