PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA

EDUKACJA INFORMATYCZNA KLASY I–III
ROK SZKOLNY 2026/2027

Podstawa prawna

System oceniania z edukacji informatycznej został opracowany na podstawie:

- Ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (t.j. Dz.U. z 2025 r. poz. 881 z późn. zm.);
- Ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (t.j. Dz.U. z 2026 r. poz. 820 z późn. zm.).
- Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 22 lutego 2019 r. w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (t.j. Dz.U. z 2023 r. poz. 2572 z późn. zm.).
- Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym (Dz.U. z 2026 r. poz. 378 z późn. zm.) – w zakresie dotyczącym klasy I.
- Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej (Dz.U. z 2017 r. poz. 356 z późn. zm.) – w zakresie dotyczącym klas II i III.
- Statutu Szkoły Podstawowej nr 404 im. Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy w Warszawie.

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. Wypowiedzi ustne i rozmowy podczas zajęć – obserwacja używania pojęć i umiejętności wyjaśniania.
3. Aktywność na zajęciach – zaangażowanie, inicjatywa, współpraca z innymi.
4. Prace dodatkowe realizowane podczas zajęć lub podejmowane dobrowolnie – projekty, prezentacje, twórczość własna ucznia.
5. 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.

Dostosowanie wymagań edukacyjnych

Wymagania edukacyjne dostosowuje się do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia, zgodnie z obowiązującymi przepisami oraz zaleceniami zawartymi w opiniach i orzeczeniach poradni psychologiczno-pedagogicznej.

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 myszą komputerową 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, Owal, 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 wybranych klawiszy klawiatury (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,
- układa polecenia w odpowiedniej kolejności,

- łączy bloki poleceń,
- steruje obiektem na ekranie,
- korzysta z polecenia powtórz,
- rozwiązuje proste zadania i labirynty.

Kompetencje społeczne i bezpieczeństwo

- przestrzega zasad zachowania w pracowni komputerowej,
- dba o porządek na stanowisku pracy,
- korzysta z komputera i innych urządzeń cyfrowych zgodnie z ustalonymi zasadami,
- przyjmuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze,
- zna podstawowe zasady higieny cyfrowej,
- wie, że z urządzeń cyfrowych należy korzystać przez ograniczony czas,
- wie, że należy chronić swoje dane osobowe i wizerunek,
- wie, że w sytuacji budzącej niepokój podczas korzystania z technologii powinien zwrócić się o pomoc do osoby dorosłej,
- współpracuje z innymi podczas wykonywania prostych zadań,
- szanuje pracę własną i innych.

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 kolory),

- 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, do prawej, do środka oraz justuje tekst.

Programowanie
Uczeń:

- zna i stosuje polecenia: idź do przodu, skręt w prawo, skręt w lewo, weź, skok, powtórz,
- rozpoznaje polecenia początek i koniec oraz prawidłowo stosuje je w tworzonym programie,
- układa polecenia w odpowiedniej kolejności, tworząc prostą sekwencję prowadzącą do osiągnięcia określonego celu,
- łączy bloki poleceń i steruje obiektem na ekranie,
- wykorzystuje polecenie powtórz do wielokrotnego wykonania wskazanych czynności,
- potrafi umieścić dwa polecenia w pętli powtarzania,
- przewiduje efekt wykonania utworzonej sekwencji poleceń,
- dostrzega błędy w prostym programie i podejmuje próbę ich poprawienia,
- rozwiązuje proste zadania wymagające logicznego myślenia i planowania kolejności działań.

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.

Kompetencje społeczne i bezpieczeństwo

Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznego i higienicznego korzystania z komputera i innych urządzeń cyfrowych,
- zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- rozróżnia właściwe i niewłaściwe zachowania podczas korzystania z technologii,

- przestrzega ustalonych zasad podczas pracy w internecie,
- współpracuje z innymi i dzieli się pomysłami,
- szanuje pracę własną i innych,
- dba o porządek i prawidłową organizację stanowiska pracy,
- stosuje zasady ograniczania czasu pracy z urządzeniami cyfrowymi.

Klasa III

Pracownia komputerowa i komputer

Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem oraz innymi urządzeniami cyfrowymi,
- zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego i zbyt długiego korzystania z urządzeń cyfrowych,
- przyjmuje prawidłową postawę podczas pracy przy komputerze,
- samodzielnie uruchamia komputer i potrzebne programy oraz prawidłowo kończy ich pracę,
- tworzy foldery, porządkuje pliki i zapisuje swoje prace we wskazanym miejscu,
- korzysta z podstawowych urządzeń współpracujących z komputerem,
- przygotowuje wykonaną pracę do wydruku i ją drukuje.

Edytor grafiki – Paint

Uczeń:

- powiększa i pomniejsza obraz,
- posługuje się narzędziem Krzywa oraz zmienia kolor i grubość linii,
- zaznacza i modyfikuje fragmenty rysunku,
- korzysta z opcji Zaznaczenie dowolnego kształtu i Zaznaczenie przezroczyste,
- przerzuca zaznaczone elementy w pionie i w poziomie,
- obraca zaznaczone elementy o 90° w prawo i w lewo oraz o 180°,
- korzysta z poleceń Kopiuj, Wklej, Cofnij,
- korzysta z opcji Usuń tło,
- wykorzystuje poznane narzędzia do tworzenia i modyfikowania rysunków,
- zapisuje wykonane prace we wskazanym miejscu.

Edytor tekstu – Word
Uczeń:

- pisze i formatuje tekst,
- zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki oraz stosuje poznane wyróżnienia tekstu,
- tworzy listy punktowane i odpowiednio wyrównuje tekst,
- wstawia i formatuje dekoracyjny tekst WordArt,
- wstawia i formatuje symbole,
- wstawia gotowe kształty oraz zmienia ich wielkość, położenie i kolor,
- wstawia do dokumentu obrazy zapisane na komputerze oraz obrazy dostępne online,
- powiększa, pomniejsza, przesuwa i obraca obrazy,
- łączy tekst z grafiką,
- stosuje zawijanie tekstu,
- stosuje obramowanie strony,
- zmienia orientację strony na pionową lub poziomą,
- zmienia wielkość strony,
- korzysta ze słownika edytora tekstu i słownika synonimów,
- pracuje jednocześnie w dwóch programach i przenosi elementy między nimi,
- zapisuje swoją pracę we wskazanym miejscu.

Program do tworzenia prezentacji – PowerPoint
Uczeń:

- wie, do czego służy prezentacja multimedialna,
- uruchamia i przegląda prezentację multimedialną,
- posługuje się podstawowymi funkcjami programu do prezentacji,
- wykorzystuje tekst i grafikę podczas pracy z prezentacją,
- potrafi zaprezentować przygotowane informacje w czytelnej i estetycznej formie.

Programowanie
Uczeń:

- zna i stosuje poznane polecenia: idź do przodu, skręt w prawo, skręt w lewo, skok, weź, powtórz, start, stop,
- stosuje polecenie pokoloruj,
- układa polecenia w odpowiedniej kolejności,
- tworzy proste programy i steruje obiektem na ekranie,
- stosuje instrukcję warunkową,
- uruchamia program Scratch,
- korzysta z podstawowych grup bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia,

- korzysta z grupy Pióro,
- zmienia duszka i tło,
- stosuje polecenie powtarzania,
- zapisuje utworzony skrypt,
- uruchamia przygotowaną animację..

Internet
Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- wie, do czego służy przeglądarka internetowa, a do czego wyszukiwarka,
- wyszukuje potrzebne informacje w internecie,
- otwiera strony internetowe o podanym adresie,
- porusza się po stronach internetowych i korzysta z zamieszczonych na nich informacji,
- zna pojęcia: prawo autorskie, piractwo, netykieta, cyberprzemoc, hejt,
- rozróżnia właściwe i niewłaściwe zachowania w internecie,
- wie, że w sytuacji zagrożenia lub niepokoju powinien zwrócić się o pomoc do osoby dorosłej,
- wie, że może skorzystać z telefonu zaufania dla dzieci.

Kompetencje społeczne i bezpieczeństwo

Uczeń:

- świadomie i odpowiedzialnie korzysta z technologii,
- przestrzega ustalonych zasad korzystania z komputera, urządzeń cyfrowych i internetu,
- współpracuje z innymi uczniami, wymienia się pomysłami i doświadczeniami,
- szanuje pracę własną oraz pracę innych osób,
- potrafi zwrócić się o pomoc w przypadku napotkania trudności,
- dba o właściwą organizację stanowiska pracy,
- potrafi zwrócić się o pomoc w przypadku problemu lub sytuacji budzącej niepokój,
- stosuje przerwy i zasady higieny podczas pracy z urządzeniami cyfrowymi.