ZASADY OCENIANIA Z ZAKRESU EDUKACJI INFORMATYCZNEJ
KLASY 1-3 SP NR 2 Z ODDZIAŁAMI DWUJĘZYCZNYMI W SZCZECINIE
OD ROKU 2026-2027

Zgodnie z wytycznymi Podstawy programowej zajęcia z zakresu edukacji informatycznej należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji wczesnoszkolnej. W klasach I - III szkoły podstawowej komputer ma być wykorzystywany jako urządzenie, które wzbogaca proces nauczania i uczenia się.

Uczniowie:

- poznają zasady obsługi komputera, zdobywają podstawową wiedzę na temat funkcjonowania niektórych programów,
- tworzą rysunki i prezentacje,
- piszą teksty,
- rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości korzystając z edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne),
- poznają podstawowe zasady kodowania, programowania,
- rozwijają myślenie komputacyjne (analizują problemy, dzielą je na mniejsze etapy, tworzą i weryfikują proste algorytmy – również w formie gier unplugged),
- rozumieją zasady higieny cyfrowej (przerwy w pracy przy ekranie, prawidłowa postawa ciała, ochrona wzroku i dbaniem o równowagę cyfrową),
- dowiadują się, czym jest sztuczna inteligencja (AI) i jak odróżnić wytwory technologii cyfrowych od rzeczywistości,
- stosują zasady cyberbezpieczeństwa, ochrony wizerunku, prywatności oraz przeciwdziałania cyberprzemocy.

Podczas bieżących zajęć komputerowych uczniowie oceniani są zgodnie z założeniami Oceniania kształtującego (skala: 6w- wspaniale; 5w- bardzo dobrze; 4w- dobrze; 3w- zadowalająco; 2w- pomyśl; 1w- popraw się!).

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
1w- popraw się!	Uczeń nie jest oceniany negatywnie, nawet, jeśli wykona pracę nieprawidłowo. Pod uwagę brane jest jego zaangażowanie i wysiłek włożony w próbę wykonania zadania. Nauczyciel wyjaśnia wówczas popełniony błąd i naprowadza ucznia na poprawne rozwiązanie (udziela dodatkowych pytań pomocniczych, pozytywnie motywuje, zachęca do ponownego wykonania ćwiczenia, na kolejnej lekcji wyznaczonej przez nauczyciela uczeń może wykonać pracę jeszcze raz).
2w- pomyśl!	Uczeń: • potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, zazwyczaj z pomocą nauczyciela, • opanował podstawowe umiejętności zawarte w programie nauczenia zajęć komputerowych,

	• na lekcji pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy zadania, • ma braki w wiadomościach i umiejętnościach, ale nie przekreślają one możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności z zajęć komputerowych w toku dalszej nauki, • wymaga pomocy przy wykonywaniu prostych zadań z kodowania unplugged oraz przestrzeganiu przerw od ekranu.
3w- zadowalająco!	Uczeń: • potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, czasami przy pomocy nauczyciela, • opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych, • na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy, • w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia, • z pomocą nauczyciela układa prosty algorytm (sekwencję kroków) i stosuje podstawowe zasady higieny cyfrowej.
4w- dobrze!	Uczeń: • samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania, • opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych, • na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy, • prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie, • samodzielnie układa proste algorytmy, przestrzega zasad ochrony danych osobowych i higieny pracy przy komputerze.
5w- bardzo dobrze!	Uczeń: • samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, • opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych, • na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy, • zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie, • sprawnie wykorzystuje myślenie komputacyjne do rozwiązywania problemów, samodzielnie tworzy programy w środowisku bloczkowym i wzorowo przestrzega zasad higieny cyfrowej oraz netykiety.
6w- wspaniale!	Uczeń: • samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, zadania dodatkowe, • ma wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które zawarte są w programie nauczania zajęć komputerowych, • wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, należy dostarczać mu trudniejszych zadań, • jest aktywny na lekcjach i pomaga innym,

	• kreatywnie tworzy złożone projekty algorytmiczne, potrafi dostrzec zastosowanie i ryzyka sztucznej inteligencji (AI), wykazuje dojrzałą postawę w zakresie cyfrowego bezpieczeństwa i doradza rówieśnikom.

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w kartach pracy,
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności),
- realizacja zadań z kodowania unplugged i programowania bloczkowego,
- przestrzeganie zasad higieny cyfrowej (postawa ciała, organizacja czasu pracy przed ekranem),
- umiejętność oceny wiarygodności prostych informacji cyfrowych oraz dbanie o bezpieczeństwo i prywatność w sieci.

KRYTERIA OCENIANIA W KLASIE I

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
2w- pomyśl!	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, • nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej, • ma trudności z uruchamianiem komputera, • potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy, • z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy, • z pomocą nauczyciela próbuje układać proste sekwencje w zabawkach programowalnych lub grach unplugged.
3w- zadowalająco!	Uczeń: • zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, • potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program, • zna niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego, • ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań, • porządkuje zdarzenia w kolejności chronologicznej (prosty algorytm) z niewielką pomocą nauczyciela, • pamięta o robieniu przerw od pracy przy ekranie na polecenie nauczyciela.
4w- dobrze!	Uczeń:

	• wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy, • zna większość narzędzi programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku, • po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy, • samodzielnie układa proste ciągi instrukcji (np. sterowanie bohaterem w grze / robotem edukacyjnym), • stosuje zasady prawidłowej postawy przy biurku komputerowym.
5w- bardzo dobrze!	Uczeń: • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Internetu, • sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury, • zna i nazywa elementy zestawu komputerowego, • prawidłowo uruchamia i obsługuje programy z pulpitu, • zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze, • pisze zdanie w edytorze graficznym i tekstowym, • samodzielnie układa i testuje proste algorytmy w zadaniach z kodowania bez użycia komputera i na komputerze, • rozumie konieczność ochrony swoich danych (np. imienia, nazwiska, haseł).
6w- wspaniale!	Uczeń: • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku, • potrafi napisać krótki tekst, formatuje go, • samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze, • uruchamia poznane programy (również z paska Menu), • tworzy własne, rozbudowane scenariusze sterowania postaciami/obrazkami (w środowisku programowania wizualnego), • potrafi wyjaśnić rówieśnikom zasady ochrony prywatności i higieny cyfrowej.

KRYTERIA OCENIANIA W KLASIE II

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
2w- pomyśl!	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,

	• sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury, • z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy, • ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą, • ma trudności z ułożeniem prostego skryptu (np. w Scratch Jr).
3w- zadowalająco!	Uczeń: • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny), • zna niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów, • ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, • w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela, • ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu, • z pomocą nauczyciela układa algorytmy powtarzalne (pętle) w programach wizualnych, • rozróżnia podstawowe urządzenia cyfrowe używane w życiu codziennym.
4w- dobrze!	Uczeń: • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy, • posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania, • pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela, • samodzielnie układa ciąg poleceń w programie do kodowania wizualnego i odnajduje proste błędy, • samodzielnie stosuje zasady ergonomii i higieny cyfrowej (przerwy, wzrok).
5w- bardzo dobrze!	Uczeń: • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury, • prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne, • samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w

	programie Paint, • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu, • samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, • zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik, • tworzy rozbudowane projekty sterowania postacią (z użyciem pętli i warunków) w dedykowanych aplikacjach, • wie, jak bezpiecznie reagować na nieodpowiednie treści lub kontakty w sieci.
6w- wspaniale!	Uczeń: • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, • sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy, • projektuje i modyfikuje własne gry lub animacje z wykorzystaniem algorytmów w środowisku wizualnym, • wyjaśnia proste pojęcia związane ze sztuczną inteligencją i urządzeniami autonomicznymi.

KRYTERIA OCENIANIA W KLASIE III

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
2w- pomyśl!	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, • uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela, • potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej, • nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze, • ma trudności ze sterowaniem duszkiem/postacią w środowisku wizualnym.
3w- zadowalająco!	Uczeń: • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,

	• uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela, • tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint, • z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuwa wybrane elementy rysunku, • z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze, • kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela, • z pomocą nauczyciela tworzy prostą strukturę algorytmiczną lub skrypt w programie programistycznym, • zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z zasobów sieciowych.
4w- dobrze!	Uczeń: • prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint, • pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty, • po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek, • posługuje się klawiaturą, • tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint, • zna kalkulator, • tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace, • samodzielnie układa skrypty w środowisku programowania (np. Scratch), stosując duszki, tła i dźwięki, • świadomie stosuje zasady higieny pracy i wie, dlaczego należy ograniczać czas przed ekranem.
5w- bardzo dobrze!	Uczeń: • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediów, • samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, • tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, • samodzielnie zaznacza, przesuwa, przerzuca w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji, • pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty, • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku, • zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą, • tworzy prezentację w programie PowerPoint lub podobnym, • tworzy folder i zapisuje w nim prace,

	• tworzy projekty interaktywne (animacje, proste gry, historie) w środowisku programowania (np. Scratch), • rozróżnia podstawowe informacje prawdziwe od fałszywych w sieci (wstęp do krytycznego myślenia i rozpoznawania treści generowanych przez AI), • stosuje i promuje zasady szacunku oraz dobrego wychowania w komunikacji cyfrowej (netykieta).
6w- wspaniale!	Uczeń: • sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • sprawnie posługuje się programem Scratch Junior / Scratch, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy, • samodzielnie debuguje (testuje i naprawia) błędy w programach komputerowych, tworząc złożone algorytmy, • realizuje międzydyscyplinarne projekty cyfrowe łączące informatykę z edukacją przyrodniczą lub artystyczną, • rozumie pojęcie sztucznej inteligencji (AI), jej ograniczenia i aspekty etyczne dostosowane do wieku.

Wymagania edukacyjne po I półroczu i roczne – edukacja informatyczna, klasy 1-3

Klasa	Poziom podstawowy	Poziom pełny	Poziom wyróżniający
Klasa 1	• Zna zasady bezpiecznego korzystania ze sprzętu. • Uruchamia i wyłącza komputer. • Rozpoznaje monitor, klawiaturę, mysz. • Posługuje się myszą i klawiaturą w prostych ćwiczeniach. • Korzysta z prostych programów edukacyjnych. • Zna podstawowe zasady higieny cyfrowej (przerwy od ekranu,	• Samodzielnie loguje się do komputera/aplikacji. • Tworzy rysunki w programie graficznym i zapisuje je. • Pisze krótkie zdanie w edytorze tekstu. • Rozumie potrzebę ostrożności w internecie. • Korzysta z multimedialnych ćwiczeń do nauki. • Układa proste sekwencje instrukcji (algorytmy bezużyciowe / unplugged).	• Tworzy rysunki z użyciem różnych narzędzi programu. • Samodzielnie zapisuje i odnajduje swoje pliki. • Pisze krótkie teksty z użyciem polskich znaków i formatowania. • Stosuje zasady netykiety. • Wskazuje zagrożenia związane z internetem. • Steruje prostym robotem/postacią za pomocą ułożonego przez siebie ciągu poleceń.

	postawa ciała).		
Klasa 2	• Sprawnie używa myszy i klawiatury (pisanie, przeciąganie, usuwanie). • Tworzy proste rysunki i teksty. • Otwiera strony wskazane przez nauczyciela. • Zna zasady bezpieczeństwa (nie podaje danych). • Rozróżnia urządzenia cyfrowe. • Przestrzega zasad higieny cyfrowej i dba o narząd wzroku podczas pracy przy komputerze.	• Tworzy i zapisuje dokumenty tekstowe i rysunki. • Edytuje tekst (czcionka, kolor, wyrównanie). • Porządkuje pliki w folderach. • Korzysta z programów edukacyjnych rozwijających logiczne myślenie. • Tworzy skrypty w środowisku programowania bloczkowego z wykorzystaniem pętli.	• Tworzy dokumenty łączące tekst i grafikę (np. zaproszenie). • Świadomie i kreatywnie używa narzędzi graficznych. • Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej. • Rozpoznaje sytuacje wymagające pomocy dorosłego. • Testuje ułożone algorytmy, wyszukuje i poprawia w nich błędy. • Wyjaśnia w prosty sposób działanie prostych systemów opartych na technologii AI.
Klasa 3	• Sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą. • Tworzy krótkie teksty i rysunki. • Obsługuje proste aplikacje edukacyjne. • Zna zasady bezpieczeństwa w internecie. • Korzysta z multimedialnych pomocy dydaktycznych. • Rozumie znaczenie umiaru w korzystaniu z technologii cyfrowych.	• Rozumie, czym jest program komputerowy. • Tworzy rozbudowane prace z tekstem, obrazem i formatowaniem. • Porządkuje pliki w folderach. • Korzysta z internetu jako źródła wiedzy. • Przygotowuje prostą prezentację multimedialną. • Rozumie ochronę prywatności w sieci. • Projektuje i tworzy interaktywne historyjki/animacje w środowisku programistycznym.	• Podejmuje próby pracy w prostym środowisku programistycznym. • Tworzy projekty multimedialne (prezentacja, plakat, kartka interaktywna). • Samodzielnie wyszukuje i ocenia informacje w internecie. • Tworzy animacje lub gry w Scratchu. • Rozwija własne zainteresowania cyfrowe (np. edycja zdjęć, dźwięków). • Wskazuje zagrożenia cyfrowe i wie, jak reagować. • Realizuje projekt interdyscyplinarny z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, ocenia wiarygodność informacji

			z sieci (oraz wytworów AI) i promuje higienę cyfrową w grupie rówieśniczej.