

**PRZEDMIOTOWE  
ZASADY OCENIANIA  
EDUKACJA INFORMATYCZNA  
KLASY 2-3**

## Kryteria oceniania na zajęciach komputerowych w klasach I-III

Ocena jest wynikiem wnikliwej obserwacji pracy ucznia na zajęciach, wykonywanych ćwiczeń, wyników pracy z komputerem oraz analizy postaw.

Ocenię podlegają:

- Ćwiczenia praktyczne

Ocenię się umiejętności posługiwania się komputerem i oprogramowaniem w zakresie potrzebnym do wykonania ćwiczenia – efekt pracy widoczny na ekranie monitora, przedstawiony na wydruku lub zapisany w formie pliku.

- Wypowiedzi ustne

W ocenie wypowiedzi ustnych brane będą pod uwagę wiadomości ucznia oraz stosowanie poprawnego słownictwa informatycznego.

- Postawy uczniów zaobserwowane na zajęciach

Ocenię się zaangażowanie ucznia, chęć osiągnięcia sukcesu i systematyczność pracy. Ważnym elementem jest aktywność uczniów na zajęciach, samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń oraz bezpieczeństwo podczas pracy z komputerem, dbałość o sprzęt komputerowy i porządek na stanowisku pracy.

- W czasie pracy zdalnej ocenię się na bieżąco i według potrzeb:

- zadania wykonane na platformach edukacyjnych,
- zadania wykonane na komputerze uczniowskim,
- zadania wykonane w ramach pracy projektowej,
- odpowiedzi ustne w komunikatorach internetowych,
- testy przeprowadzane online,
- rozwiązanie problemu, zagadnienia związanego z programowaniem i edukacją informatyczną,
- przestrzeganie zasad bezpiecznego korzystania z internetu,

przestrzeganie praw autorskich.

5. Podczas oceny pracy zdalnej bierze się pod uwagę:

- możliwości sprzętowe i programowe stanowiska pracy ucznia,
- wkład pracy i zaangażowanie,
- poprawność wykonania zadania,
- punkty lub stopień wykonania testów online przelicza się według skali obowiązującej za prace pisemne i sprawdziany.

Każdy uczeń ma prawo do poprawy oceny, z której jest nie zadowolony w formie i terminie ustalonym z nauczycielem.

Na zakończenie semestru jak również na koniec roku formułowana jest ocena opisowa.

## KLASA 2

**6 pkt.**

**5 pkt.**

**4 pkt.**

**3 pkt.**

**2 pkt.**

**1 pkt.**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sprawnie i samodzielnie obsługuje komputer.</li> <li>• Biegłe obsługuje edytor grafiki i tekstu.</li> <li>• Samodzielnie wykonuje ćwiczenia i korzysta z programów edukacyjnych. Wykorzystuje komputer do programowania i rozwiązywania problemów oraz komunikowania się w procesie uczenia.</li> <li>• Tworzy polecenia dla określonego planu działania, rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki.</li> <li>• Zna i przestrzega zasad dotyczących bezpiecznego korzystania z komputera i Internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prawidłowo i samodzielnie obsługuje komputer.</li> <li>• Sprawnie obsługuje edytor grafiki i tekstu.</li> <li>• Wykonuje ćwiczenia i samodzielnie korzysta z programów edukacyjnych.</li> <li>• Wykorzystuje komputer do programowania i komunikowania się z innymi uczniami.</li> <li>• Tworzy polecenia dla określonego planu działania, rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki.</li> <li>• Stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera i Internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obsługuje komputer.</li> <li>• Czasami wymaga pomocy nauczyciela w tworzeniu poleceń dla określonego planu działania i rozwiązywania zadań, zagadek, łamigłówek, a także podczas programowania.</li> <li>• Posługuje się edytorem grafiki i tekstu, wykonuje ćwiczenia oraz korzysta z programów edukacyjnych.</li> <li>• Stara się przestrzegać zasad dotyczących bezpiecznego korzystania z komputera i Internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obsługuje komputer przy pomocy nauczyciela.</li> <li>• Potrafi wykonać pod kierunkiem nauczyciela proste rysunki i niektóre zadania w edytorze tekstu oraz podejmuje próby wykorzystania komputera do programowania.</li> <li>• Wymaga przypominania zasad bezpiecznego korzystania z komputera i Internetu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obsługuje komputer przy pomocy nauczyciela.</li> <li>• Nie potrafi wykonać prostych rysunków ani zadań w edytorze tekstu.</li> <li>• Wymaga ciągłej pomocy i wsparcia ze strony nauczyciela, podczas wykorzystywania komputera do programowania.</li> <li>• Często zapomina o zasadach bezpieczeństwa w sieci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nie podejmuje wysiłku pracy w edytorze grafiki ani w edytorze tekstu.</li> <li>• Nie podejmuje prób wykorzystania komputera do programowania.</li> <li>• Nie przestrzega zasad bezpieczeństwa w sieci.</li> </ul>
--	--	--	--	--	--

### KLASA 3

<b>6 pkt.</b>	<b>5 pkt.</b>	<b>4 pkt.</b>	<b>3 pkt.</b>	<b>2 pkt.</b>	<b>1 pkt.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</li> <li>○ tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</li> <li>○ rozwiązuje złożone zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</li> <li>○ programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</li> <li>○ tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonalili przy tym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;</li> <li>○ tworzy polecenie dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</li> <li>○ rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</li> <li>○ programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</li> <li>○ tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) w prostych przykładach</li> <li>○ tworzy polecenie dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</li> <li>○ rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</li> <li>○ programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</li> <li>○ tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonalili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) w prostych przykładach z niewielką pomocą nauczyciela</li> <li>○ tworzy polecenie dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;</li> <li>○ rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów z niewielką pomocą nauczyciela</li> <li>○ programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</li> <li>○ tworzy proste rysunki i dokumenty tekstowe</li> <li>○ zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) w prostych przykładach z pomocą nauczyciela</li> <li>○ tworzy pojedyncze polecenie dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu z niewielką pomocą nauczyciela</li> <li>○ rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów z pomocą nauczyciela</li> <li>○ programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;</li> <li>○ tworzy proste rysunki i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● nie wykonuje prostych rysunków w edytorze grafiki ani prostych tekstów w edytorze tekstu nawet</li> <li>● z pomocą nauczyciela</li> <li>● nie programuje wizualnie ani we współpracy z innymi uczniami ani z pomocą nauczyciela.</li> <li>● nie przestrzega zasad bezpieczeństwa w sieci ani zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób</li> <li>● nie angażuje się w tok lekcji, nie wykonuje powierzonych zadań.</li> </ul>

<p>umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ zawsze zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</li> <li>○ posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;</li> <li>○ kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</li> <li>○ samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych, potrafi sam wyszukać informacje w Internecie</li> <li>○ współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami,</li> <li>○ wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.</li> <li>○ posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</li> <li>○ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</li> </ul>	<p>elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</li> <li>○ kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</li> <li>○ korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.</li> <li>○ współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</li> <li>○ wykorzystuje możliwości technologii w procesie uczenia się.</li> <li>○ posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</li> <li>○ rozróżnia pożądane i niepożądane</li> </ul>	<p>przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</li> <li>○ kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</li> <li>○ korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.</li> <li>○ współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</li> <li>○ wykorzystuje możliwości technologii w procesie uczenia się.</li> <li>○ posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;</li> <li>○ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów)</li> </ul>	<p>miejscu z niewielką pomocą nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;</li> <li>○ korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych z wąskim zakresem</li> <li>○ stara się współpracować z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;</li> <li>○ potrafi wykorzystać możliwości technologii w procesie uczenia się.</li> <li>○ zna zasady posługiwania się udostępnionej mu technologii</li> <li>○ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania korzystania z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</li> <li>○ potrafi przestrzegać zasad dotyczących korzystania z efektów</li> </ul>	<p>dokumenty tekstowe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu z pomocą nauczyciela</li> <li>○ kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;( Word i Paint)</li> <li>○ korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych z wąskim zakresem</li> <li>○ stara się współpracować z uczniami wykorzystując technologię;</li> <li>○ potrafi wykorzystać możliwości technologii w procesie uczenia się jedynie z pomocą nauczyciela</li> <li>○ zna zasady posługiwania się udostępnionej mu technologii</li> <li>○ rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania korzystania z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</li> </ul>
--	---	--	--	---

<p>udziela wskazówek innym uczniom</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</li> <li>○ samodzielnie przygotowuje stanowisko pracy zgodnie z zasadami bezpiecznej i higienicznej pracy</li> </ul>	<p>zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</li> </ul>	<p>korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</li> </ul>	<p>pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ potrafi przestrzegać zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie jednak wymaga stałego przypominania tych zasad</li> </ul>	
---	--	---	---	---	--

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń:
  1. układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
  2. tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
  3. rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
  1. programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;
  2. tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
  3. zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.
3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
  1. posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
  2. kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
  3. korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:
  1. współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;
  2. wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.
5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:
  1. posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
  2. rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet;
  3. przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.

## WARUNKI REALIZACJI

Przygotowując uczniów do myślenia abstrakcyjnego w przyszłości i rozwiązywania problemów, w tym programowania, nauczyciel wykorzystuje treści wszystkich edukacji.



W początkowej fazie przeprowadza zajęcia informatyczne, wykorzystując przestrzeń klasy, organizując aktywność dzieci z wykorzystaniem liczmanów, gier planszowych, materiału naturalnego czy form plastycznych, technicznych wykonanych przez dzieci, nie zawsze używając komputerów czy innych urządzeń. Edukacja informatyczna wprowadza uczniów w świat języka informatyki. Uczeń np. układając sekwencje zdarzeń w logicznym porządku, poznaje intuicyjnie pojęcie „liniowa kolejność” formułując polecenia do wybranego obiektu i sterując nim poznaje znaczenie słowa „instrukcja”. Nauczyciel w pracy z uczniem wykorzystuje do tego zabawy i gry interakcyjne oraz planszowe, w tym strategiczne, które są wprowadzane systematycznie i umiejętnie. Praca z urządzeniem, np. komputerem powinna, w miarę możliwości, dotyczyć wszelkich zadań i ćwiczeń wynikających z programu nauczania w zakresie treści wszystkich edukacji. Jeżeli szkoła nie dysponuje możliwością organizacji kąpka informatycznego w klasie, np. z dostępem do dwóch, trzech komputerów dla dzieci, nauczyciel powinien mieć dostęp do tzw. mobilnego sprzętu, który w razie potrzeby może sprawnie zainstalować w swojej klasie. Istotne jest, aby praca z komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym łączona była z różnymi formami aktywności poznawczej ucznia w młodszym wieku szkolnym. Ważne jest, aby w miarę możliwości uczniowie mieli dostęp do pracowni komputerowej.

Sala do zajęć wyposażona jest w urządzenia techniczne, których parametry informują o możliwości stosowania urządzenia w edukacji, np. tablica interaktywna o charakterze pasywnym, oświetlenie zbliżone do naturalnego światła. Sala do zajęć wyposażona jest także w narzędzia i środki dydaktyczne ze szczególnym uwzględnieniem dużej liczby atrakcyjnych elementów manipulacyjnych, przeznaczonych do samodzielnego eksperymentowania i uczenia się zgodnego z preferowanymi zdolnościami poznawczymi.