

**Wymagania edukacyjne z Edukacji informatycznej dla klasy III
na podstawie programu nauczania „Nowy Elementarz Odkrywców” wydawnictwo Nowa Era
oraz zasady oceniania w klasie III w roku szkolnym 2025/2026**

Na edukacji informatycznej ocenie podlegają następujące elementy pracy ucznia:

1. Ćwiczenia, zadania praktyczne wykonywane na lekcji przy pomocy komputera (indywidualnie lub w 2-osobowych zespołach).
2. Aktywność i zaangażowanie na lekcji (krótka poprawna odpowiedź ustna, wysiłek wkładany w pracę podczas zajęć, samodzielność, wytrwałość, przezwyciężanie trudności, zainteresowanie przedmiotem).
3. Prawidłowa postawa w trakcie pracy przy komputerze, przestrzeganie zasad regulaminu pracowni informatycznej.

Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- wartość merytoryczną,
- stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- dokładność wykonania polecenia,
- staranność i estetykę.

Sposoby oceniania:

W klasach I-III szkoły podstawowej śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z zajęć edukacyjnych są ocenami opisowymi. Bieżące osiągnięcia edukacyjne uczniów oceniane są wg następującej skali i zapisywane w dziennikach odpowiednimi stopniami:

- celujący – 6,
- bardzo dobry – 5,
- dobry – 4,
- dostateczny – 3,
- dopuszczający – 2,
- niedostateczny – 1.

Wymagania na poszczególne oceny:

Wymagania na każdy poziom wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą. Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą. Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą. Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną. Uczeń:	Wymagania na ocenę dopuszczającą. Uczeń:
Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów				
Samodzielnie zgłębia wiedzę, korzystając z materiałów rozszerzających, biegle korzysta ze zdobytych wiadomości, w różnych sytuacjach, potrafi twórczo rozwiązywać różne problemy dydaktyczne, uczestniczy w konkursach szkolnych i pozaszkolnych oraz doskonale opanował/a umiejętności ujęte w podstawie programowej, tzn.: - Zna i zawsze stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera oraz zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera. - Samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności.	- Zna i zawsze stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera oraz zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera. - Samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Samodzielnie tworzy polecenie lub sekwencje poleceń do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	- Zazwyczaj poprawnie wymienia i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera oraz zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera. - Zazwyczaj samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Zazwyczaj samodzielnie tworzy polecenie lub sekwencje poleceń do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Zazwyczaj samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	- Z niewielką pomocą wymienia i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera oraz zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera. - Z niewielką pomocą układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Z niewielką pomocą tworzy polecenie lub sekwencje poleceń do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Z niewielką pomocą rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	- Tylko z pomocą wymienia i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera oraz zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera. - Tylko z pomocą układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Tylko z pomocą tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Tylko z pomocą rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.

- Samodzielnie tworzy polecenie lub sekwencje poleceń do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.				
Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych				
- Poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki wg pomysłów własnych i opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Samodzielnie tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki wg pomysłów własnych i opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Samodzielnie tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Zazwyczaj poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki wg pomysłów własnych i opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Zazwyczaj samodzielnie tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Zazwyczaj samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Z niewielką pomocą programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki wg pomysłów własnych i opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Z niewielką pomocą tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Z niewielką pomocą zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Tylko z pomocą programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki wg pomysłów własnych i opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Tylko z pomocą tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Tylko z pomocą zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.
Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi				
- Samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie.	- Samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie.	- Zazwyczaj samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie.	- Z niewielką pomocą posługuje się komputerem, wykonując zadanie.	- Tylko z pomocą posługuje się komputerem, wykonując zadanie.

- Samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	- Samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	- Zazwyczaj samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	- Z niewielką pomocą korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	- Tylko z pomocą korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.
Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych				
- Zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. - Właściwie wykorzystuje technologię do komunikowania się w procesie uczenia się. - Zna i wyjaśnia terminy <i>prawo autorskie, piractwo, cyberprzemoc, hejt</i>, nawiguje po bezpiecznych stronach www. - Zna numer telefonu zaufania dla dzieci.	- Zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. - Właściwie wykorzystuje technologię do komunikowania się w procesie uczenia się. - Zna i wyjaśnia terminy <i>prawo autorskie, piractwo, cyberprzemoc, hejt</i>, nawiguje po bezpiecznych stronach www. - Zna numer telefonu zaufania dla dzieci.	- Zazwyczaj zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. - Wykorzystuje technologię do komunikowania się w procesie uczenia się. - Zazwyczaj samodzielnie wyjaśnia terminy <i>prawo autorskie, piractwo, cyberprzemoc, hejt</i>, nawiguje po bezpiecznych stronach www. - Zna numer telefonu zaufania dla dzieci.	- Nie zawsze zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. - Najczęściej właściwie wykorzystuje technologię do komunikowania się w procesie uczenia się. - Po naprowadzeniu wyjaśnia terminy <i>prawo autorskie, piractwo, cyberprzemoc, hejt</i>, nawiguje po bezpiecznych stronach www. - Zna numer telefonu zaufania dla dzieci.	- Ma problemy ze zgodną współpracą z uczniami, wymianą pomysłów i doświadczeń, wykorzystując technologię. - Wymaga pomocy w zakresie korzystania z technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. - Tylko ze znaczną pomocą wyjaśnia terminy <i>prawo autorskie, piractwo, cyberprzemoc, hejt</i>, nawiguje po bezpiecznych stronach www. - Zna numer telefonu zaufania dla dzieci.
Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa				
- Samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób	- Samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób	- Zazwyczaj samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Zazwyczaj poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania	- Z pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Z pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób	- Ze znaczną pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Ze znaczną pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania

korzystających z technologii, zwłaszcza w internecie. - Zawsze przestrzega zasad korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	korzystających z technologii, zwłaszcza w internecie. - Zawsze przestrzega zasad korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w internecie. - Najczęściej przestrzega zasad korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	korzystających z technologii, zwłaszcza w internecie. - Czasem wymaga przypominania zasad korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w internecie. - Wymaga częstego przypominania zasad korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.
--	--	---	---	---

Dla uczniów posiadających opinie z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej wymagania edukacyjne są dostosowane do ich indywidualnych możliwości (według zaleceń, które znajdują się w opinii z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej).

Sposoby dostosowania wymagań edukacyjnych:

- częste podchodzenie do ucznia, ukierunkowywanie w działaniu,
- w ocenianiu zwracanie większej uwagi na wysiłek włożony w wykonanie zadania niż ostateczny efekt pracy,
- w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie,
- dzielić dane zadanie na etapy,
- dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu,
- nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy,
- podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego chęci, wysiłek, przygotowanie do zajęć,
- włączać do rywalizacji tylko tam, gdzie uczeń ma szanse.

Uczeń otrzymuje ustną informację zwrotną na bieżąco w trakcie wykonywania swojej pracy. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).