

PRZEDMIOTOWE OCENIANIE  
Z INFORMATYKI W KLASACH I–VIII

Publicznej Szkoły Podstawowej im. Janusza Korczaka  
w Polskiej Nowej Wsi

Rok szkolny 2026/2027

*Opracowanie: mgr inż. Łukasz Jurek*

## 1. Postanowienia wstępne

Przedmiotowy System Oceniania z Informatyki (PSO) został opracowany na podstawie aktualnej podstawy programowej przedmiotu informatyka, Statutu Szkoły oraz rozporządzeń Ministra Edukacji dotyczących oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów w szkołach publicznych.

## 2. Cele i zasady oceniania

Głównym celem systemu jest ciągła diagnoza postępów, motywowanie do rozwoju kompetencji cyfrowych oraz promowanie bezpiecznych nawyków w sieci.

- Informowanie i motywowanie: Przekazywanie uczniom i rodzicom jasnych komunikatów o postępach, opanowanych umiejętnościach oraz obszarach do dalszej pracy.
- Jawność: Zasady oceniania i kryteria wymagań są znane uczniom i rodzicom na początku roku szkolnego.
- Systematyczność i Indywidualizacja: Ocenianie uwzględnia regularność pracy, stopień trudności zadań oraz indywidualne możliwości psychofizyczne uczniów (w tym zalecenia PPP).

## 3. Ocenianie w klasach I–III (Edukacja wczesnoszkolna)

W klasach I–III ocenianie ma charakter opisowy (śródroczne i roczne). Oceny częściowe wyrażane są słownie lub w formie informacji zwrotnej (zgodnie z systemem szkolnym), skupiając się na trzech głównych filarach:

1. Umiejętności cyfrowe i techniczne: sprawność w posługiwaniu się sprzętem, sterowanie urządzeniami (np. robotami), obsługa środowiska graficznego i edytorów.
2. Myślenie algorytmiczne i rozwiązywanie problemów: tworzenie prostych ciągów instrukcji, debugowanie błędów, kreatywność w zadaniach kodowania.
3. Higiena cyfrowa i współpraca: przestrzeganie zasad bezpiecznego czasu przed ekranem, netykiety oraz współdziałanie w zespole.

### Poziomy osiągnięć w klasach I–III (Wzorce ocen opisowych)

| Poziom osiągnięć                                | Opis kompetencji ucznia                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wybitne osiągnięcia<br>(odpowiednik celującego) | Samodzielnie i z dużą inwencją korzysta z programów i aplikacji edukacyjnych. Z łatwością układa i modyfikuje algorytmy, wykraczając poza program. Wykazuje wysoką kulturę cyfrową i chętnie wspiera rówieśników. |
| Bardzo dobre osiągnięcia<br>(odpowiednik bdb)   | Sprawnie posługuje się sprzętem peryferyjnym i oprogramowaniem. Wykonuje zadania zgodnie z instrukcją, wykazuje aktywność i przestrzega zasad bezpiecznej pracy z technologią.                                    |

| Poziom osiągnięć                                           | Opis kompetencji ucznia                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dobre osiągnięcia<br>(odpowiednik <i>dobrego</i> )         | Poprawnie korzysta z komputera/tabletu, sporadycznie wymagając wskazówek nauczyciela. Radzi sobie z typowymi zadaniami edycyjnymi i prostym kodowaniem.               |
| Poziom podstawowy<br>(odpowiednik <i>dostatecznego</i> )   | Opanował elementarne czynności obsługi sprzętu. Zadania realizuje głównie przy wsparciu nauczyciela lub kolegów. Zdarza mu się zapominać o zasadach higieny cyfrowej. |
| Poniżej oczekiwań<br>(odpowiednik <i>dopuszczającego</i> ) | Wykazuje znaczne trudności w posługiwaniu się urządzeniami cyfrowymi. Wymaga ciągłego naprowadzania, nie wykazuje inicjatywy w rozwiązywaniu prostych problemów.      |

#### 4. Ocenianie w klasach IV–VIII

W klasach IV–VIII stosuje się ocenianie punktowo-ważone wyrażane w skali stopniowej (1–6).

Wagi i obszary oceniania:

- Projekty i zadania praktyczne (60% oceny końcowej): Programowanie (Scratch, Python/C++), praca z dokumentami i arkuszami kalkulacyjnymi, prezentacje cyfrowe, analiza danych, projekty graficzne i multimedialne.
- Sprawdziany i testy wiedzy (20% oceny końcowej): Sprawdzanie wiedzy z zakresu budowy sieci, cyberbezpieczeństwa, prawa autorskiego, sztucznej inteligencji oraz pojęć algorytmicznych.
- Aktywność i higiena cyfrowa (20% oceny końcowej): Praca w zespole, przestrzeganie netykiety i BHP w pracowni, weryfikacja źródeł informacji (fakt-checking), pomoc rówieśnicza.

Wymagania na poszczególne oceny (Klasy IV–VIII)

| Ocena              | Ogólny profil ucznia                                                                                                                                                                                 | Wybrane wymagania szczegółowe                                                                                                                                           |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Celujący (6)       | Wykracza poza podstawę programową. Wykazuje wyjątkową kreatywność, tworzy zaawansowane skrypty/aplikacje, rozwiązuje nietypowe problemy algorytmiczne i osiąga sukcesy w konkursach informatycznych. | Biegle programuje, optymalizuje kod, wykorzystuje zaawansowane funkcje arkusza i bazy danych, zna podstawy działania modeli AI i potrafi ocenić krytycznie ich wytwory. |
| Bardzo dobry (5)   | W pełni opanował wymagania programowe. Pracuje w pełni samodzielnie, sprawnie łączy umiejętności z różnych działów informatyki.                                                                      | Samodzielnie pisze poprawne skrypty programistyczne, formułuje złożone zapytania i wzory w arkuszu kalkulacyjnym, weryfikuje źródła danych cyfrowych.                   |
| Dobry (4)          | Opanował wymagania na poziomie dobrym. Radzi sobie z zadaniami standardowymi; drobnej pomocy wymaga jedynie przy bardzo złożonych problemach.                                                        | Poprawnie formatuje dokumenty, tworzy proste algorytmy z pętlami i warunkami, rozumie mechanizmy ochrony danych osobowych i prywatności w sieci.                        |
| Dostateczny (3)    | Opanował podstawowy zakres materiału. Zadania o średnim stopniu trudności wykonuje z pomocą nauczyciela lub według instrukcji krok po kroku.                                                         | Tworzy proste dokumenty tekstowe i prezentacje, potrafi uruchomić i zmodyfikować prosty program, zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.            |
| Dopuszczający (2)  | Opanował jedynie minimalny zakres umiejętności, umożliwiający kontynuowanie nauki. Wymaga wsparcia przy większości zadań.                                                                            | Potrafi włączyć i bezpiecznie wyłączyć sprzęt, zalogować się do sieci szkolnej, wykonać proste operacje plikowe i edycyjne pod nadzorem.                                |
| Niedostateczny (1) | Nie opanował wymagań minimalnych, co uniemożliwia dalszy rozwój kompetencji. Nie podejmuje prób wykonania zadań, ignoruje zasady bezpiecznej pracy w pracowni.                                       | Brak umiejętności wykonania podstawowych poleceń nawet przy bezpośredniej pomocy nauczyciela.                                                                           |