

Wymagania edukacyjne w zakresie edukacji informatycznej dla ucznia klasy III

EDUKACJA INFORMATYCZNA

rok szkolny 2025/2026

1. Każdy Uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej.
2. Każdy Uczeń potrafi samodzielnie zalogować się do komputera szkolnego.

Obszar	Uczeń opanował zakres materiału z edukacji informatycznej:				
	wspaniale	bardzo dobrze	dobrze	na zadowalającym poziomie	w stopniu podstawowym, wymagającym dalszego wsparcia
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<i>Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów.</i>	Doskonale opanował/a umiejętności ujęte w podstawie programowej, tzn.: - Samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Samodzielnie tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	- Samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Samodzielnie tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	- Zazwyczaj samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Zazwyczaj samodzielnie tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Zazwyczaj samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	- Z niewielką pomocą układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Z niewielką pomocą tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Z niewielką pomocą rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.	- 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.
<i>Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych.</i>	- Poprawnie i twórczo programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych z innymi uczniami. - Samodzielnie i twórczo tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza,	- Poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych z innymi uczniami. - Samodzielnie tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne.	- Zazwyczaj poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych z innymi uczniami. - Zazwyczaj samodzielnie tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza,	- Z niewielką pomocą programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych z innymi uczniami. - Z niewielką pomocą tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i	- Tylko z pomocą programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych z innymi uczniami. - Tylko z pomocą tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne.

Prowadząca zajęcia: mgr Agnieszka Dudek

	kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. • Samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. • Chętnie udziela pomocy innym.	• Samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. • Zazwyczaj samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	usuwa elementy graficzne. - Z niewielką pomocą zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	• Tylko z pomocą zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.
<i>Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</i>	• Samodzielnie i sprawnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie. • Samodzielnie i sprawnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	• Samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie. • Samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	• Zazwyczaj samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie. • Zazwyczaj samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	• Z niewielką pomocą posługuje się komputerem, wykonując zadanie. • Z niewielką pomocą korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.	• Tylko z pomocą posługuje się komputerem, wykonując zadanie. • Tylko z pomocą korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych
<i>Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych</i>	• Zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. • Właściwie wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. • Samodzielnie loguje się do poczty elektronicznej zarówno w domu jak i w szkole.	• Zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. • Właściwie wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. Samodzielnie loguje się do poczty elektronicznej w szkole.	• Zazwyczaj zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. • Wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. • Zazwyczaj samodzielnie loguje się do poczty elektronicznej w szkole.	• Nie zawsze zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. • Najczęściej właściwie wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. • Z niewielką pomocą loguje się do poczty elektronicznej w szkole.	• Ma problemy ze zgodną współpracą z uczniami, wymianą pomysłów i doświadczeń, wykorzystując technologię. • Wymaga pomocy w zakresie korzystania z możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się. • Tylko z pomocą loguje się do poczty elektronicznej w szkole.
<i>Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa</i>	• Samodzielnie i pomysłowo posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. • Poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet.	• Samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. • Poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet.	• Zazwyczaj samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. • Zazwyczaj poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet.	• Z pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. • Z pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet.	• Ze znaczną pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. • Ze znaczną pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet. • Wymaga częstego przypominania zasad dotyczących korzystania z

Prowadząca zajęcia: mgr Agnieszka Dudek

	• Zawsze przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	• Zawsze przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	• Najczęściej przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	• Czasem wymaga przypominania zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.	efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.
--	---	---	--	--	--

Na zajęciach edukacji informatycznej wprowadza się jako formę oceniania:

OCENIANIE KSZTAŁTUJĄCE, które będzie obejmowało:

- **Określanie i wyjaśnianie uczniom celów uczenia się oraz kryteriów sukcesu**
(w szczególności omówienie kryteriów prac wykonywanych na lekcji).
- **Udzielanie uczniom informacji zwrotnej**, która umożliwia im widoczny postęp.
Obejmuje to:
 - zapoznanie uczniów i rodziców z faktycznym poziomem opanowania materiału,
 - omówienie elementów sprawiających trudności,
 - wskazówki, jak poprawić błędy.
- **Informacja zwrotna dla rodziców** będzie zamieszczana w e-dzienniku w formie opisowej, przypisanej do poszczególnych zadań ćwiczeniowych.
 1. Uczeń/Uczennica **wspaniale poradził(a) sobie z zadaniem** – spełnił(a) wszystkie kryteria ćwiczenia.
 2. Uczeń/Uczennica **bardzo dobrze poradził(a) sobie z zadaniem** – spełnił(a) większość kryteriów ćwiczenia.
 3. Uczeń/Uczennica **dobrze poradził(a) sobie z zadaniem** – spełnił(a) znaczną część kryteriów ćwiczenia.
 4. Uczeń/Uczennica **częściowo poradził(a) sobie z zadaniem** – spełnił(a) tylko niektóre kryteria ćwiczenia.
 5. Uczeń/Uczennica **nie wykonał(a) zadania** – nie spełnił(a) żadnego kryterium ćwiczenia.
- **Umożliwienie uczniom korzystania z siebie nawzajem jako zasobów edukacyjnych**
(praca w grupach, pomoc koleżeńska, ocena koleżeńska, „partnerzy do rozmowy”).
- **Wspieranie uczniów, aby stali się autorami swojego procesu uczenia się**,
poprzez budowanie poczucia własnej wartości, docenianie samodzielności i wprowadzanie samooceny uczniowskiej.