

WYMAGANIA EDUKACYJNE I SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH

EDUKACJA INFORMATYCZNA KLASA III

Rok szkolny 2026/2027

Ocena dopuszczająca – 2

Uczeń w ograniczonym zakresie opanował wiadomości i umiejętności przewidziane programem nauczania. Z pomocą nauczyciela posługuje się podstawowymi narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnych. Podejmuje próby wykonywania prostych zadań informatycznych, rozwiązywania problemów i tworzenia prostych prac. Zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z komputera i internetu, jednak wymaga przypominania i pomocy w ich stosowaniu.

Ocena dostateczna – 3

Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności określone programem nauczania. Z pomocą lub według instrukcji wykonuje proste zadania z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Potrafi wykorzystać podstawowe funkcje poznanych programów i aplikacji. Podejmuje proste działania związane z rozwiązywaniem problemów i programowaniem. Zna i zazwyczaj stosuje podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z technologii cyfrowych.

Ocena dobra – 4

Uczeń dobrze opanował wiadomości i umiejętności przewidziane programem nauczania. Samodzielnie wykonuje typowe zadania z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Potrafi tworzyć i modyfikować proste prace cyfrowe oraz stosować poznane sposoby rozwiązywania problemów. Wykorzystuje podstawowe elementy myślenia algorytmicznego i programowania. Przestrzega zasad bezpiecznego, odpowiedzialnego i kulturalnego korzystania z technologii.

Ocena bardzo dobra – 5

Uczeń bardzo dobrze opanował wiadomości i umiejętności określone programem nauczania. Sprawnie i samodzielnie wykorzystuje technologie cyfrowe do wykonywania zadań, tworzenia prac i rozwiązywania problemów. Potrafi stosować poznane sposoby działania w nowych, typowych sytuacjach. Wykazuje logiczne i algorytmiczne myślenie oraz samodzielność w podejmowaniu działań. Świadomie i odpowiedzialnie korzysta z technologii cyfrowych oraz przestrzega zasad bezpieczeństwa.

Ocena celująca – 6

Uczeń w pełni opanował wiadomości i umiejętności określone programem nauczania oraz twórczo je wykorzystuje. Samodzielnie i kreatywnie rozwiązuje problemy z wykorzystaniem technologii cyfrowych, podejmuje własne inicjatywy i poszukuje różnych sposobów rozwiązania zadania. Potrafi wykorzystać poznane umiejętności w nowych sytuacjach i łączyć je z wiedzą z innych obszarów edukacji. Wykazuje szczególną samodzielność, pomysłowość i zaangażowanie oraz świadomie i odpowiedzialnie korzysta z technologii cyfrowych.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia

Podstawową formą sprawdzania osiągnięć ucznia są **praktyczne zadania wykonywane podczas lekcji**:

- **ćwiczenia praktyczne przy komputerze** – wykonywanie zadań pozwalających sprawdzić opanowanie określonych umiejętności;
- **zadania praktyczne** – samodzielne wykonanie określonego zadania z wykorzystaniem poznanych programów, aplikacji lub narzędzi;
- **mini-projekty i prace twórcze** – wykonywanie indywidualnych lub zespołowych prac łączących kilka poznanych umiejętności;