

## ZASADY OCENIANIA

na przedmiocie edukacja informatyczna w klasach 1-3

Podstawa programowa określa cele kształcenia, a także obowiązkowy zakres treści programowych i oczekiwanych umiejętności, które uczeń o przeciętnych uzdolnieniach powinien przyswoić na danym etapie kształcenia. Opisane w niej wymagania szczegółowe można przypisać do pięciu kategorii:

- I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym: znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak: komunikacja i współpraca w grupie w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz organizacja i zarządzanie projektami.
- V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

Na tym etapie edukacyjnym uczniowie poznają podstawowe znaczenie wybranych pojęć związanych z informatyką, aktywnie uczestnicząc w zajęciach, które mają pobudzić ich do kreatywnego działania i poszukiwania rozwiązań stawianych im zadań, często w formie zabawy. Tymi pojęciami są m.in.: liniowa kolejność (sekwencja zdarzeń, logiczny porządek zdarzeń, czynności i wielkości), instrukcja (polecenie), algorytm (plan działania). Jest to początek myślenia algorytmicznego, wspomagany wizualizacją lub symulacją działań algorytmicznych – uczniowie stawiają w ten sposób pierwsze kroki w programowaniu. Uczniowie posługują się również komputerem pomagając sobie w nauce czytania, pisania, rachowania i prezentacji pomysłów. Korzystają także ze wskazanych aplikacji i zasobów w Internecie. Pracują z pomocą nauczyciela, wspierając się nawzajem oraz wspólnie realizując swoje pomysły i projekty.

### Wymagania edukacyjne

Skala ocen	Kryteria oceniania wiedzy i umiejętności
Osiągnięcia celujące (poziom 6)	Uczeń w wysokim stopniu opanował wiedzę i umiejętności określone programem nauczania, samodzielnie i biegle posługuje się wiedzą.
Osiągnięcia bardzo dobre (poziom 5)	Uczeń opanował wiedzę i umiejętności określone programem nauczania, a posiadane wiadomości i umiejętności potrafi wykorzystać w praktyce.
Osiągnięcia dobre (poziom 4)	Uczeń znajduje się w fazie kształtowania danej umiejętności, wymaga niewielkiego wsparcia ze strony nauczyciela
Osiągnięcia zadowalające (poziom 3)	Uczeń opanował podstawowe treści programowe, powinien nadal wykonywać

	ćwiczenia i rozwiązywać zadania w różnych kontekstach.
Osiągnięcia znikome (poziom 2)	Podczas zajęć lekcyjnych uczeń wymaga stałej pomocy nauczyciela.
Osiągnięcia niewystarczające (poziom 1)	Pomimo stałej pomocy pedagogicznej i terapeutycznej występuje brak zauważalnych osiągnięć.