Wymagania edukacyjne z Informatyki

Klasa 3 Szkoły Podstawowej

Autor: Maciej Danieluk

Zasady ogólne

1. Edukacja informatyczna w klasie 3 szkoły podstawowej stanowi podsumowanie i zwieńczenie I etapu edukacyjnego. Kładzie nacisk na pełną samodzielność w podstawowej obsłudze komputera, płynne łączenie tekstu z grafiką wraz z jego formatowaniem, tworzenie wielowątkowych projektów w środowiskach programowania wizualnego (np. ScratchJr / Scratch), bezpieczne i celowe wyszukiwanie prostych informacji w sieci oraz świadomą higienę cyfrową.
2. Zgodnie z przepisami prawa oświatowego ocena śródroczna oraz roczna w klasach I–III ma formę **oceny opisowej**. W bieżącym monitorowaniu postępów ucznia stosuje się stopnie w skali 2–6 (lub odpowiadający im szkolny system znaków/punktów), odzwierciedlające poziom opanowania poszczególnych umiejętności i wiadomości.
3. Przy ustalaniu bieżącej oceny kluczowe znaczenie mają: samodzielność ucznia, umiejętność logicznego i analitycznego myślenia, kreatywność w doborze rozwiązań, dbałość o estetykę i poprawność prac, zaangażowanie w proces dydaktyczny oraz przestrzeganie zasad BHP.

Kryteria oceniania – wymagania na poszczególne oceny

Ocena	Wymagania – uczeń:
Celujący (6)	• w pełni, w sposób biegły i w pełni samodzielny opanował wszystkie umiejętności przewidziane podstawą programową dla I etapu edukacyjnego, wykraczając często poza program klasy 3, • projektuje zaawansowane, interaktywne gry, quizy lub wieloekranowe animacje w środowisku wizualnym (np. ScratchJr / Scratch), stosując równoległe skrypty, zdarzenia (np. komunikaty, kolizje

	obiektów) oraz pętle, • biegle diagnozuje i koryguje błędy algorytmiczne (debugowanie) w projektach własnych oraz innych uczniów, • redaguje i starannie formatuje kilkuzdaniowe teksty (stosuje akapity, zróżnicowane czcionki, wyrównanie, podstawowe skróty klawiszowe), łącząc je z własnoręcznie przygotowaną grafiką, • bezbłędnie zarządza swoimi plikami (tworzy foldery, nazywa pliki zgodnie z poleceniem, organizuje przestrzeń roboczą), • bezpiecznie, krytycznie i celowo wyszukuje materiały edukacyjne i graficzne w Internecie, respektując prawa autorskie na poziomie elementarnym, • wykazuje postawę mentora – chętnie i cierpliwie wspiera kolegów i koleżanki w rozwiązywaniu problemów technicznych i programistycznych.
Bardzo dobry (5)	• w pełni opanował zakres wymagań edukacyjnych i treści podstawy programowej dla klasy 3, • pisze na klawiaturze w dobrym tempie, bezbłędnie stosując znaki diakrytyczne (prawy Alt), wielkie litery (Shift) oraz interpunkcję, • tworzy dokument tekstowo-graficzny: poprawnie przepisuje tekst, modyfikuje krój, rozmiar i kolor czcionki oraz wstawia i rozmieszcza elementy graficzne,

	• samodzielnie tworzy i modyfikuje skrypty programistyczne sterujące postaciami (animacje ze zmianą tła, sterowanie ruchem, pętle, reakcja na kliknięcie lub dotknięcie innej postaci), • potrafi przetestować swój program i samodzielnie poprawić zauważony błąd logiczny, • w pełni samodzielnie zapisuje pracę pod zadaną nazwą w wyznaczonym folderze oraz bez trudu odnajduje ją na kolejnych zajęciach, • sprawnie korzysta z przeglądarki internetowej – wpisuje proste hasła w wyszukiwarkach w celu odnalezienia ilustracji lub odpowiedzi na zadane pytanie, • zna i stosuje zasady netykiety, ochrony danych osobowych i higieny pracy przy ekranie, • wzorowo przestrzega regulaminu pracowni i zasad ergonomii.
Dobry (4)	• opanował treści podstawy programowej dla klasy 3 na poziomie zadowalającym, • pisze na klawiaturze poprawnie, sporadycznie popełniając błędy literowe lub pomijając znaki przestankowe, • potrafi sformatować wprowadzony tekst według instrukcji (zmienić kolor, rozmiar czcionki) i dołączyć prosty rysunek, z rzadka prosząc o podpowiedź przy bardziej złożonych operacjach,

	• tworzy poprawne sekwencje bloków w programowaniu wizualnym, wykorzystując pętle; przy tworzeniu bardziej złożonych skryptów (np. interakcji między dwiema postaciami) potrzebuje drobnego naprowadzenia, • samodzielnie zapisuje pliki, a ewentualne trudności przy ich wyszukiwaniu rozwiązuje po krótkiej wskazówce nauczyciela, • potrafi z pomocą nauczyciela wyszukać wskazaną informację lub grafikę w bezpiecznym środowisku sieciowym, • przestrzega zasad BHP, regulaminu pracowni oraz aktywnie uczestniczy w zajęciach.
Dostateczny (3)	• częściowo opanował podstawowe umiejętności przewidziane dla I etapu edukacyjnego, • pisze powoli, z licznymi błędami, ma trudności ze skoordynowanym stosowaniem klawiszy modyfikujących (Shift, Alt) oraz formatowaniem tekstu, • w edytorze grafiki wykonuje prace schematyczne, posługując się jedynie najbardziej podstawowymi narzędziami, • w zadaniach z programowania odtwarza jedynie proste, gotowe wzorce; gubi się przy instrukcjach warunkowych lub zagnieżdżonych pętlach i rzadko próbuje samodzielnie naprawić błąd, • wymaga asysty i instruktażu nauczyciela

	przy zapisywaniu i poprawnym nazywaniu plików, • ma nikłą orientację w zasadach bezpiecznego korzystania z Internetu i wymaga częstego przypominania o higienie cyfrowej oraz regulaminie pracowni.
Dopuszczający (2)	• wykazuje istotne luki w opanowaniu elementarnych umiejętności z zakresu edukacji informatycznej przewidzianych na koniec klasy 3, • pisanie prostego tekstu oraz precyzyjne sterowanie myszą przychodzi mu z ogromnym trudem i wymaga stałej pomocy ze strony prowadzącego, • nie opanował umiejętności samodzielnego zapisu pliku ani jego odszukania na dysku, • nie potrafi ułożyć prostego ciągu poleceń w środowisku programowania wizualnego bez bezpośredniego prowadzenia za rękę, • nie wykazuje zaangażowania w pracę na lekcji, szybko się zniechęca lub wielokrotnie łamie zasady bezpieczeństwa i regulaminu pracowni komputerowej.

Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

1. Zadania praktyczne przy komputerze (edytor tekstu, grafika, organizacja plików)

Obejmują ćwiczenia realizowane na stanowisku komputerowym. Nauczyciel bierze pod uwagę:

- poprawność, tempo oraz estetykę wprowadzania tekstu (polskie znaki, interpunkcja, spacje),

- umiejętność stosowania podstawowych narzędzi formatowania (wielkość, krój i kolor czcionki, wyrównanie tekstu),
- pomysłowość i estetykę łączenia tekstu z grafiką (np. ogłoszenie, plakat, krótka notatka, ilustrowane opowiadanie),
- sprawność w zarządzaniu plikami: właściwe nazywanie dokumentów, zapis we wskazanym folderze, sprawne otwieranie plików do dalszej edycji,
- poziom samodzielności i radzenia sobie z drobnymi przeszkodami technicznymi.

2. Kodowanie i programowanie wizualne

Obejmuje tworzenie algorytmów, programowanie robotów edukacyjnych oraz projektowanie w środowiskach wizualnych (np. ScratchJr, Scratch, Code.org). Ocenie podlega:

- logiczne planowanie struktury programu prowadzącego do zamierzonego celu,
- właściwe wykorzystanie powtórzeń (pętli) oraz zdarzeń (np. uruchomienie zieloną flagą, kliknięciem duszka, zderzeniem),
- umiejętność testowania kodu, odnajdywania miejsc błędnych i ich skutecznego usuwania (debugowanie),
- kreatywność w tworzeniu własnych projektów (własne tła, duszki, dialogi, efekty dźwiękowe).

3. Korzystanie z sieci, bezpieczeństwo i higiena cyfrowa

W klasie 3 uczeń uczy się celowego korzystania z zasobów sieci. Nauczyciel ocenia:

- umiejętność wpisania prostego hasła w wyszukiwarkę i odnalezienia potrzebnej informacji lub zdjęcia,
- rozumienie pojęcia autorstwa w sieci (świadomość, że nie wszystko w Internecie jest naszą własnością),
- stosowanie zasad netykiety (kultura komunikacji cyfrowej, szacunek dla innych użytkowników),
- świadomość ochrony prywatności (ochrona haseł, nieudostępnianie danych personalnych i wizerunku w sieci),
- nawyki ergonomiczne: właściwa postawa przy biurku, dbałość o wzrok i robienie przerw w korzystaniu z ekranów.

4. Zaangażowanie i postawa na lekcji

Podczas każdych zajęć obserwacji podlega podejście ucznia do pracy:

- aktywne uczestnictwo w lekcji i chęć podejmowania nowych wyzwań,
- cierpliwość, wytrwałość i dociekliwość podczas poszukiwania rozwiązań (metoda prób i błędów),
- sumienność i doprowadzanie rozpoczętych projektów do końca,
- zdyscyplinowanie i poszanowanie sprzętu komputerowego.

5. Praca w zespole i współpraca rówieśnicza

W ćwiczeniach zespołowych i pracy w parach ocenie podlega:

- zgodne współdzielenie stanowiska pracy (klawiatura, mysz, tablet, robot),
- umiejętność dzielenia się zadaniami i konstruktywnej wymiany pomysłów,
- gotowość do dzielenia się własną wiedzą i bezinteresowna pomoc rówieśnikom.

Formułowanie oceny śródrocznej i rocznej

1. Klasyfikacja śródroczna i roczna w klasie 3 ma formę **oceny opisowej**, stanowiącej podsumowanie osiągnięć edukacyjnych całego I etapu edukacyjnego. W ocenie uwzględnia się:
    - poziom opanowania umiejętności technicznych (pisanie, formatowanie tekstu, łączenie grafiki z tekstem, obsługa plików),
    - stopień rozwoju myślenia komputacyjnego i umiejętności programistycznych (algorytmy, pętle, interakcje),
    - znajomość i stosowanie zasad bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowej,
    - zaangażowanie, wytrwałość, samodzielność oraz postawę wobec rówieśników i zasad BHP.
2. Podstawą do rzetelnej oceny opisowej oraz rozmów podsumowujących z rodzicami/opiekunami prawnymi jest **cyfrowe portfolio ucznia** (zbiór plików projektowych, prac graficznych i tekstowych zapisanych w toku nauki).