

# PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

## KLASY IV–VIII

### Podstawa prawna

Przedmiotowy System Oceniania został opracowany na podstawie:

- **Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r.** w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym (Dz.U. 2026 poz. 378; Załącznik nr 2).
- Przedmiotowy System Oceniania ma charakter ramowy i może być dostosowany do zapisów statutu szkoły, w szczególności w zakresie zasad poprawy ocen, liczby form sprawdzania wiedzy oraz szczegółowych procedur oceniania.
- Programu nauczania *Informatyka Europejszka. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej. Klasy 4–8*, rok 2026 (autor: Danuta Kiałka)
- Statutu szkoły .....

PSO obejmuje klasy IV–VIII, przy czym treści, wymagania i kryteria oceniania są zróżnicowane zgodnie z etapem edukacyjnym oraz zakresem treści realizowanych w poszczególnych klasach.

### Charakter oceniania

Ocenianie uwzględnia rozwój kompetencji przekrojowych (KP 1–7), w szczególności: rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie, kreatywność, współpracę, komunikację, kierowanie sobą oraz dbanie o bezpieczeństwo i dobrostan cyfrowy.

Ocenianie odnosi się do wszystkich obszarów podstawy programowej informatyki (1.1–5.7) i umożliwia weryfikację stopnia ich osiągnięcia przez ucznia.

Ocenianie ma charakter wspierający i rozwojowy.

Jego celem jest:

- monitorowanie postępów ucznia,
- wspieranie samodzielności i odpowiedzialności,
- rozwijanie myślenia komputacyjnego,
- kształtowanie kompetencji cyfrowych,
- budowanie odporności cyfrowej i higieny pracy,
- przygotowanie do świadomego korzystania z technologii (w tym AI).

Ocenianie uwzględnia nie tylko efekt końcowy, ale również:

- sposób pracy,
- zaangażowanie,
- współpracę,
- umiejętność rozwiązywania problemów,
- przestrzeganie zasad bezpieczeństwa.

Na zajęciach obowiązuje zawarty w danym roku szkolnym **kontrakt z uczniami**, w którym szczegółowo określone są: sposób oceniania oraz zagadnienia dotyczące obowiązków ucznia i nauczyciela związanych z przedmiotem.

### KONTRAKT Z UCZNIEM

1. **Uczeń** przygotowuje się do zajęć (zeszyt, materiały, login).
2. **Uczeń** pracuje zgodnie z zasadami bezpieczeństwa i regulaminem pracowni.
3. **Uczeń** aktywnie uczestniczy w lekcji i współpracuje z innymi.
4. **Sprawdzanie wiedzy:**
  - Kartkówki:
    - obejmują 1–3 ostatnie lekcje,

- mogą być niezapowiedziane,
- zasady poprawy ocen określa statut szkoły.
- Sprawdziany / projekty:
  - zapowiedziane z tygodniowym wyprzedzeniem,
  - obejmują dział materiału,
  - mogą mieć formę praktyczną,
  - można je poprawić jeden raz.
- W ocenianiu większy nacisk kładzie się na:
  - zadania praktyczne,
  - projekty,
  - pracę zespołową.

## 5. Nieobecności

- uczeń uzupełnia materiał samodzielnie lub z pomocą nauczyciela,
- przy dłuższej nieobecności — termin ustalany indywidualnie,
- pierwsze zajęcia po dłuższej nieobecności — bez oceniania,
- brak uzupełnienia → możliwość oceny niedostatecznej.

## 6. Aktywność

- aktywność może być oceniana oceną lub „+”,
- trzy „+” = ocena bardzo dobra,
- trzy „-” = ocena niedostateczna,
- pomoc innym uczniom = dodatkowe punkty.

## 7. Obszary oceniania

- Zadania praktyczne (są najważniejsze).
- Projekty indywidualne i zespołowe.
- Sprawdziany, testy, kartkówki (uzupełniające ocenę praktyczną).
- Odpowiedzi ustne.
- Praca na lekcji.
- Prace domowe (jeśli są zadane).
- Aktywność i współpraca.
- Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa.
- Świadome, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z narzędzi cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji (AI).

W procesie oceniania stosuje się również testy wiedzy (kartkówki, sprawdziany, quizy), które stanowią uzupełnienie oceniania praktycznego.

Podstawą oceny osiągnięć ucznia są zadania praktyczne i projekty.

## 8. Kryteria ocen

Kryteria ocen uwzględniają stopień opanowania umiejętności określonych w podstawie programowej informatyki (1.1–5.7), w szczególności: rozwiązywanie problemów, tworzenie i analizę algorytmów, programowanie, tworzenie treści cyfrowych, współpracę oraz bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii.

### *Ocena dopuszczająca*

Uczeń:

- wykonuje proste zadania z pomocą,
- zna podstawowe zasady bezpieczeństwa,
- podejmuje próby pracy z komputerem i programami,
- wykonuje proste polecenia w środowisku programistycznym.

### *Ocena dostateczna*

Uczeń:

- wykonuje zadania według instrukcji,
- tworzy proste dokumenty, grafiki i programy,
- korzysta z podstawowych narzędzi cyfrowych,
- współpracuje w prostych zadaniach.

### ***Ocena dobra***

Uczeń:

- samodzielnie wykonuje typowe zadania,
- tworzy poprawne prace graficzne i tekstowe,
- korzysta z informacji i je selekcjonuje,
- tworzy, testuje i modyfikuje programy,
- współpracuje w grupie.

### ***Ocena bardzo dobra***

Uczeń:

- pracuje samodzielnie i świadomie,
- tworzy rozbudowane projekty,
- korzysta z różnych narzędzi (w tym AI),
- analizuje informacje i ocenia ich wiarygodność,
- świadomie publikuje lub prezentuje efekty swojej pracy,
- aktywnie współpracuje i rozwiązuje problemy.

### ***Ocena celująca***

Uczeń:

- wykazuje inicjatywę i kreatywność,
- tworzy oryginalne projekty,
- wykorzystuje AI w sposób świadomy i krytyczny,
- samodzielnie rozwiązuje problemy,
- pomaga innym uczniom,
- bierze udział w konkursach.

## **9. Progi procentowe**

**Progi procentowe** przy ocenianiu sprawdzianów, testów, zadań domowych (jeśli były zadane), prac wykonanych na komputerze:

96% - 100 %	-	celujący
87% - 95%	-	bardzo dobry
75% - 86%	-	dobry
50% - 74%	-	dostateczny
30% - 49%	-	dopuszczający
0% - 29%	-	niedostateczny

Przy ocenianiu uczniów mających obniżone kryteria oceniania nauczyciel stosuje następujące zasady przeliczania punktów na ocenę:

90% - 100%	-	celujący.
71% - 89%	-	bardzo dobry;
55% - 70%	-	dobry;
40% - 54%	-	dostateczny;
20% - 39%	-	dopuszczający;

poniżej 19% możliwych do uzyskania punktów – niedostateczny;

## **10. Dostosowanie do uczniów ze SPE**

- wydłużony czas pracy,
- prostsze polecenia,
- wsparcie krok po kroku,
- ocenianie wysiłku i postępu,
- możliwość poprawy ocen.

**11. Uczeń zdolny**

- zadania rozszerzone,
- projekty własne,
- wykorzystanie AI,
- udział w konkursach,
- pomoc innym uczniom.

**12. Co nauczyciel ocenia na każdej lekcji informatyki**

Obszar oceniania	Co konkretnie obserwuje u ucznia	Jak sprawdza	Na co zwraca uwagę (kryteria)
<b>Zaangażowanie ucznia</b>	aktywność na lekcji, udział w dyskusji, podejmowanie prób rozwiązania zadania	obserwacja, „+”, wypowiedzi ustne	chęć pracy, inicjatywa, zadawanie pytań
<b>Wykonywanie zadań praktycznych</b>	realizacja ćwiczeń (np. rysunek, program, projekt)	praca przy komputerze, efekt końcowy	poprawność, samodzielność, estetyka, zgodność z poleceniem
<b>Tworzenie i przetwarzanie informacji cyfrowych</b>	obsługa programów i narzędzi (np. Paint, mBlock, AI)	obserwacja pracy, zadania praktyczne	sprawność działania, dobór narzędzi, zapisywanie pracy
<b>Programowanie i myślenie algorytmiczne</b>	tworzenie programów, rozumienie kroków działania	ćwiczenia, projekty	logiczne myślenie, poprawność działania programu, wykorzystanie zdarzeń i instrukcji
<b>Bezpieczeństwo i higiena pracy</b>	przestrzeganie zasad BHP i ergonomii	obserwacja	postawa przy komputerze, przerwy, właściwe zachowanie
<b>Współpraca w grupie / parze</b>	komunikacja, podział ról, pomoc innym	obserwacja pracy zespołowej	zaangażowanie, kultura pracy, odpowiedzialność
<b>Efekty pracy (produkt końcowy)</b>	wykonane projekty (grafika, program, plakat)	ocena pracy	pomysłowość, staranność, funkcjonalność
<b>Korzystanie z informacji i technologii</b>	wyszukiwanie, selekcja informacji, korzystanie z AI	zadania, dyskusja	krytyczne myślenie, bezpieczeństwo, świadome użycie narzędzi
<b>Samodzielność ucznia</b>	stopień wsparcia potrzebnego do wykonania zadania	obserwacja	czy pracuje samodzielnie, czy wymaga pomocy
<b>Samoocena i refleksja</b>	wypowiedzi podsumowujące, wnioski	rozmowa, zadania podsumowujące	umiejętność oceny własnej pracy
<b>Testy i sprawdziany</b>	wiedza i rozumienie pojęć	testy, kartkówki	poprawność odpowiedzi, rozumienie, zastosowanie wiedzy

**Ocenianie na lekcjach informatyki ma charakter wspierający i obejmuje:**

- pracę praktyczną ucznia na każdej lekcji,
- proces dochodzenia do rozwiązania (nie tylko efekt),
- współpracę i komunikację,
- przestrzeganie zasad bezpieczeństwa,
- rozwój umiejętności cyfrowych i algorytmicznych,
- świadome i bezpieczne korzystanie z technologii (w tym AI),

- tworzenie i publikowanie treści cyfrowych zgodnie z zasadami prawa autorskiego i etyki.

### **Dla nauczyciela — gotowe skróty do dziennika**

Nauczyciel może używać takich zapisów:

- „aktywność +”
- „praca na lekcji”
- „zadanie praktyczne”
- „projekt”
- „współpraca w grupie”
- „programowanie – ćwiczenie”
- „bezpieczeństwo i postawa”

### **Uwaga końcowa:**

Zasady poprawy kartkówek i innych form sprawdzania wiedzy powinny być zgodne ze statutem szkoły.

*Nauczyciel może modyfikować szczegółowe formy oceniania w zależności od specyfiki klasy i warunków pracy.*