



PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

KLASA IV SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Dokument uwzględnia nową podstawę programową wdrażaną od 1 września 2026 r. w klasie IV w ramach Reformy26 „Kompas Jutra”. W ocenianiu akcentowane są efekty uczenia się, praktyczne rozwiązywanie problemów, myślenie komputacyjne, sprawczość ucznia, współpraca oraz świadome, krytyczne i bezpieczne funkcjonowanie w środowisku cyfrowym, w tym elementy modułu edukacji medialnej.

1. Cele oceniania

- rozpoznawanie poziomu wiadomości i umiejętności informatycznych oraz postępów ucznia;
- wspieranie samodzielnego i logicznego rozwiązywania problemów z wykorzystaniem technologii;
- rozwijanie myślenia komputacyjnego, planowania, testowania i poprawiania rozwiązań;
- kształtowanie świadomego, bezpiecznego, etycznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii, informacji i mediów;
- rozwijanie umiejętności współpracy, komunikacji i realizacji projektów z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych;
- udzielanie informacji zwrotnej pomagającej uczniowi rozpoznać mocne strony, błędy i kolejne kroki w nauce.

2. Obszary podlegające ocenie

- rozumienie i rozwiązywanie problemów oraz dobór właściwych narzędzi cyfrowych;
- tworzenie i modyfikowanie dokumentów, prezentacji, grafiki, danych lub innych cyfrowych rezultatów pracy odpowiednio do realizowanych treści;
- programowanie i myślenie algorytmiczne – tworzenie, analizowanie, testowanie i poprawianie prostych algorytmów lub programów;
- wyszukiwanie, selekcjonowanie, porządkowanie i wykorzystywanie informacji z uwzględnieniem wiarygodności źródeł;
- bezpieczne korzystanie z urządzeń, kont, sieci i usług cyfrowych, ochrona prywatności i danych oraz przestrzeganie zasad higieny cyfrowej;
- przestrzeganie prawa autorskiego, zasad licencji, netykiety i odpowiedzialności za publikowane treści;
- współpraca przy zadaniach i projektach oraz komunikowanie sposobu rozwiązania problemu;
- postęp, systematyczność i samodzielność podczas wykonywania zadań.
- rozpoznawanie podstawowych mechanizmów wpływu treści cyfrowych i mediów oraz odróżnianie informacji od opinii/reklamy w zakresie odpowiednim do wieku;
- świadome korzystanie z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, jeśli są wykorzystywane na zajęciach: weryfikowanie rezultatów, ochrona danych i wskazywanie udziału AI w wykonaniu zadania.

3. Formy sprawdzania osiągnięć

- ćwiczenia i zadania praktyczne wykonywane przy komputerze lub innym urządzeniu;

- zadania problemowe i programistyczne;
- projekty indywidualne i zespołowe;
- krótkie sprawdziany praktyczne, a w razie potrzeby także krótkie zadania teoretyczne;
- wypowiedzi ustne, wyjaśnienie sposobu wykonania zadania lub prezentacja efektów pracy;
- portfolio cyfrowe, pliki i inne rezultaty pracy ucznia;
- samoocena i informacja zwrotna – jako element wspierający uczenie się, nie zawsze zakończony stopniem.

Ze względu na praktyczny charakter informatyki sprawdzanie osiągnięć powinno w możliwie dużym zakresie odbywać się poprzez działanie. Uczeń powinien mieć możliwość wykazania nie tylko znajomości pojęć, ale przede wszystkim umiejętności zastosowania ich w praktyce.

4. Zasady pracy i oceniania

1. Każdy uczeń jest oceniany indywidualnie. Nauczyciel bierze pod uwagę poziom opanowania wiadomości i umiejętności, samodzielność, postęp oraz jakość wykonania zadań.
2. Uczeń powinien otrzymać w półroczu oceny z różnych obszarów aktywności, ze szczególnym uwzględnieniem zadań praktycznych.
3. Sprawdzian obejmujący większą partię materiału jest zapowiadany zgodnie z zasadami określonymi w statucie szkoły.
4. Uczeń nieobecny podczas obowiązkowej formy sprawdzenia uzgadnia z nauczycielem termin uzupełnienia.
5. Uczeń ma możliwość poprawy oceny po uzupełnieniu braków, w terminie i formie uzgodnionej z nauczycielem. Poprawa powinna sprawdzać tę samą lub równoważną umiejętność.
6. Błędy popełniane w trakcie rozwiązywania problemu mogą być elementem procesu uczenia się. Ocenie podlega również umiejętność ich rozpoznania, poprawienia i wyciągania wniosków.
7. Praca przedstawiona do oceny powinna pozwalać na rozpoznanie samodzielnych umiejętności ucznia. W przypadku korzystania z gotowych materiałów, kodu lub narzędzi AI uczeń stosuje zasady określone przez nauczyciela i potrafi wyjaśnić własny wkład oraz sposób działania rozwiązania.
8. Udział w konkursach, dodatkowych projektach lub aktywności pozalekcyjnej może być doceniony, ale nie jest warunkiem uzyskania oceny celującej.
9. Ocena z informatyki nie jest oceną zachowania. Naruszenie regulaminu pracowni lub zasad bezpieczeństwa jest odnotowywane i rozpatrywane zgodnie ze statutem; jeżeli zadanie sprawdza umiejętność bezpiecznego działania, poziom jej opanowania może być elementem oceny osiągnięć edukacyjnych.
10. Wymagania i sposoby sprawdzania osiągnięć dostosowuje się do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia zgodnie z obowiązującymi przepisami, opinią lub orzeczeniem oraz bieżącym rozpoznaniem jego możliwości.

5. Bezpieczeństwo i odpowiedzialność cyfrowa

- uczeń korzysta ze sprzętu, sieci i kont zgodnie z regulaminem oraz poleceniami nauczyciela;
- chroni hasła i dane osobowe oraz nie udostępnia danych innych osób;
- respektuje prawo autorskie i licencje, podaje źródła wykorzystywanych materiałów;
- komunikuje się z szacunkiem i reaguje na sytuacje zagrażające bezpieczeństwu;
- nie instaluje oprogramowania ani nie zmienia ustawień urządzeń bez zgody nauczyciela;
- dba o ergonomię stanowiska i higienę cyfrową.

6. Ogólne kryteria ocen śródrocznych i rocznych

Ocena z informatyki wynika z poziomu opanowania wiadomości i umiejętności oraz postępów ucznia. Szczególne znaczenie mają zadania praktyczne, samodzielność w rozwiązywaniu problemów, poprawność i celowość doboru narzędzi oraz bezpieczne i odpowiedzialne działanie w środowisku cyfrowym. Ocena nie jest prostą średnią arytmetyczną ocen bieżących.

Ocena	Ogólne kryteria
6 – celujący	Uczeń bardzo dobrze opanował wymagane wiadomości i umiejętności, samodzielnie i twórczo rozwiązuje problemy, świadomie dobiera narzędzia cyfrowe, potrafi wyjaśnić tok działania, testuje i udoskonala rozwiązania oraz odpowiedzialnie korzysta z technologii.
5 – bardzo dobry	Uczeń bardzo dobrze opanował wymagane wiadomości i umiejętności, samodzielnie wykonuje zadania praktyczne, sprawnie korzysta z poznanych aplikacji i usług, rozwiązuje typowe problemy oraz przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny cyfrowej.
4 – dobry	Uczeń opanował większość wymaganych wiadomości i umiejętności, poprawnie wykonuje zadania, dobiera odpowiednie narzędzia i z niewielkim wsparciem rozwiązuje pojawiające się problemy.
3 – dostateczny	Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności, wykonuje typowe zadania według wskazówek lub przykładu, zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i potrafi zastosować je w prostych sytuacjach.
2 – dopuszczający	Uczeń opanował część podstawowych wiadomości i umiejętności; z pomocą nauczyciela wykonuje proste zadania, uruchamia potrzebne narzędzia, zapisuje efekty pracy i stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa.
1 – niedostateczny	Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności koniecznych do dalszej pracy oraz – mimo udzielonego wsparcia i możliwości uzupełnienia braków – nie potrafi wykazać ich w ustalonych formach sprawdzenia.

7. Dostosowanie wymagań edukacyjnych

Nie stosuje się sztywnego przeliczania wymagań typu „ocena bardzo dobra = wymagania na ocenę dostateczną dla pozostałych uczniów”. Nauczyciel dostosowuje wymagania, sposób pracy, tempo, poziom złożoności zadań, formę poleceń i sposób prezentowania osiągnięć do indywidualnych potrzeb ucznia, z zachowaniem celów kształcenia właściwych dla jego sytuacji edukacyjnej. Dostosowanie nie oznacza automatycznego zwolnienia z pracy ani z oceniania.

8. Szczególne akcenty Reformy26 „Kompas Jutra” – klasa IV

- uczenie się przez praktyczne działanie i rozwiązywanie realnych problemów;
- rozwijanie sprawczości: uczeń planuje, dokonuje wyborów, testuje i poprawia własne rozwiązania;
- myślenie komputacyjne i programowanie jako sposób rozwiązywania problemów, a nie wyłącznie obsługa aplikacji;
- moduł edukacji medialnej: krytyczne korzystanie z informacji, rozpoznawanie źródeł i mechanizmów przekazu;
- odpowiedzialne korzystanie z nowych technologii, w tym narzędzi wykorzystujących AI, adekwatnie do wieku i realizowanych zajęć;
- współpraca i komunikowanie procesu dochodzenia do rozwiązania.