

Wymagania edukacyjne z informatyki (klasy 4–8)

Ocena celująca (6)

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który w pełni opanował wymagania programowe, a swoją wiedzę i umiejętności wykorzystuje w sposób twórczy, samodzielny i bezbłędny.

- **Zaangażowanie i postawa:** Wykazuje pasję informatyczną, wyjątkową samodzielność, innowacyjność oraz twórcze podejście do stawianych wyzwań.
- **Myślenie komputacyjne i programowanie:** Samodzielnie analizuje złożone problemy, układa optymalne algorytmy oraz pisze autorskie, rozbudowane skrypty (np. gry, interaktywne aplikacje, nietypowe interfejsy). Sprawnie diagnozuje i samodzielnie naprawia błędy w kodzie (debugging).
- **Kreatywność i narzędzia cyfrowe:** Tworzy zaawansowane, przemyślane pod kątem estetyki i funkcjonalności projekty cyfrowe. Twórczo i odpowiedzialnie korzysta z nowoczesnych narzędzi (w tym narzędzi AI).
- **Myślenie krytyczne i cyberbezpieczeństwo:** Dojrzałe i sprawnie weryfikuje wiarygodność informacji w sieci (wskazuje ukryte manipulacje, takie jak deepfake czy phishing). Wzorowo przestrzega praw autorskich, licencji oraz zasad ochrony danych i prywatności.
- **Postawa i praca w zespole:** Wyróżnia się postawą cyfrowego lidera — inspiruje i wspiera innych w rozwiązywaniu problemów technicznych oraz bezwzględnie promuje netykiety.

Ocena bardzo dobra (5)

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który sprawnie i samodzielnie posługuje się wiedzą oraz umiejętnościami określonymi w programie nauczania.

- **Zaangażowanie i postawa:** Systematycznie uczestniczy w lekcjach, pracując starannie, sprawnie i z dużą inicjatywą.
- **Myślenie komputacyjne i programowanie:** Samodzielnie analizuje zadania, dzieli je na etapy i układa poprawne algorytmy. Pisze działające skrypty wykorzystujące warunki, pętle i zmienne oraz potrafi samodzielnie odnaleźć i poprawić błąd we własnym kodzie.
- **Kreatywność i narzędzia cyfrowe:** Sprawnie posługuje się aplikacjami użytkowymi (edycja tekstu, grafika, arkusze, prezentacje). Dbą o estetykę i funkcjonalność prac, modyfikując istniejące wzorce i dodając ulepszone, autorskie pomysły.
- **Myślenie krytyczne i cyberbezpieczeństwo:** Samodzielnie weryfikuje źródła informacji w Internecie (odróżnia fakty od opinii). Bezpiecznie zarządza swoimi hasłami i kontami oraz rozumie zasady ochrony wizerunku i prywatności.
- **Postawa i praca w zespole:** Bez zastrzeżeń przestrzega regulaminu pracowni oraz zasad bezpieczeństwa; sprawnie i efektywnie współdziała w projektach grupowych.

Ocena dobra (4)

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który poprawnie stosuje wiedzę i umiejętności w sytuacjach typowych, wymagając jedynie sporadycznych wskazówek nauczyciela.

- **Zaangażowanie i postawa:** Regularnie bierze udział w zajęciach i wykonuje polecenia nauczyciela, choć czasem bez pełnego zaangażowania czy własnej inicjatywy.
- **Myślenie komputacyjne i programowanie:** Rozumie logikę działania algorytmów i potrafi ułożyć działający skrypt na podstawie podanego wzoru, schematu lub instrukcji.
- **Kreatywność i narzędzia cyfrowe:** Poprawnie obsługuje programy użytkowe na poziomie średnim. Odtwarza poznane schematy i wzorce, dodając do nich drobne, własne elementy graficzne lub funkcjonalne.

- **Myślenie krytyczne i cyberbezpieczeństwo:** Zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera i sieci. Rozumie potrzebę sprawdzania informacji, choć czasami wymaga wskazówki przy ocenie ich wiarygodności.
- **Postawa i praca w zespole:** Przestrzega zasad bezpieczeństwa w pracowni i w sieci; potrafi sprawnie pracować w grupie, realizując powierzone mu zadania.

Ocena dostateczna (3)

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował jedynie podstawowe wiadomości i umiejętności umożliwiające dalszą naukę, pracując głównie przy pomocy nauczyciela.

- **Zaangażowanie i postawa:** Na zajęciach pracuje nieregularnie, z trudnością skupia uwagę na wykonywanym zadaniu cyfrowym.
- **Myślenie komputacyjne i programowanie:** Umiejętności z zakresu logiki i programowania są poniżej poziomu średniego; ma trudności z zauważeniem błędów we własnym kodzie i wymaga stałego wsparcia.
- **Kreatywność i narzędzia cyfrowe:** Wykonuje zadania wyłącznie według ścisłej instrukcji „krok po kroku”, nie wprowadzając własnych pomysłów ani poprawek estetycznych.
- **Myślenie krytyczne i cyberbezpieczeństwo:** Bezrefleksyjnie przyjmuje informacje znalezione w Internecie; wiedza o cyberzagrożeniach jest ograniczona i stosowana w praktyce tylko na polecenie nauczyciela.
- **Przygotowanie i zasady:** Często nie pamięta danych do logowania (hasła, kont szkolnych); wymaga wsparcia i nadzoru w kwestii przestrzegania regulaminu pracowni.

Ocena dopuszczająca (2)

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, którego braki w wiedzy i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania podstawowej wiedzy z informatyki w dalszej nauce.

- **Zaangażowanie i postawa:** Wykazuje brak chęci do wykonywania prostych zadań przy komputerze, nie wykazując postępów mimo pomocy ze strony nauczyciela.
- **Myślenie komputacyjne i programowanie:** Nie potrafi samodzielnie złożyć prostego ciągu poleceń; nie opanował podstaw blokowego układania skryptów i rzadko podejmuje próby ich wykonania.
- **Kreatywność i narzędzia cyfrowe:** Wykazuje trudności z wykonywaniem elementarnych czynności technicznych (np. podstaw edycji tekstu, zapisanie pliku w odpowiednim folderze, uruchomienie programu).
- **Myślenie krytyczne i cyberbezpieczeństwo:** Ignoruje problem wiarygodności informacji w sieci oraz zasady bezpiecznego zachowania online i ochrony danych osobowych.
- **Przygotowanie i zasady:** Często jest nieprzygotowany do zajęć (brak dostępu do konta, brak prac); nie przestrzega regulaminu pracowni komputerowej, utrudniając pracę innym.

Ocena niedostateczna (1)

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności określonych w uszczegółowieniu programu nauczania, a braki te uniemożliwiają mu dalsze przyswajanie wiedzy z informatyki.

- **Zaangażowanie i postawa:** Notorycznie unika udziału w pracach na lekcji, prezentuje lekceważący stosunek do przedmiotu i odmawia wykonania nawet najprostszych zadań.
- **Myślenie komputacyjne i programowanie:** Nie rozumie podstawowych pojęć informatycznych; nie podejmuje żadnych prób ułożenia skryptu ani rozwiązania zadań logicznych, nawet przy pełnym wsparciu nauczyciela.

- **Kreatywność i narzędzia cyfrowe:** Nie opanował elementarnych umiejętności technicznych (posługiwanie się myszą/klawiaturą, logowanie do systemu, włączanie programu) i odmawia ich realizacji.
- **Myślenie krytyczne i cyberbezpieczeństwo:** Wykazuje całkowity brak znajomości zasad bezpiecznej pracy w sieci; swoim bezrefleksyjnym zachowaniem stwarza zagrożenie dla własnego bezpieczeństwa cyfrowego.
- **Przygotowanie i zasady:** Notorycznie nieprzygotowany do zajęć; uporczywie łamie regulamin pracowni komputerowej (np. stwarzając bezpośrednie ryzyko uszkodzenia sprzętu), niszczy lub destabilizuje pracę innych i nie wykazuje chęci poprawy.