

Edukacja informatyczna

Wymagania edukacyjne

Klasa 1

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dla uczniów bez dostosowań

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń w podstawowym stopniu stara się: - wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega podstawowe zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: - układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń

Ocena	Wymagania edukacyjne
	cyfrowych Uczeń: • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: - układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń

Ocena	Wymagania edukacyjne
	cyfrowych Uczeń: • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega większość zasad dotyczących korzystania z pracy innych związanych bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: - układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń

Ocena	Wymagania edukacyjne
	cyfrowych Uczeń: • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • sprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń doskonale opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o znacznie podwyższonym stopniu trudności. Aktywnie uczestniczy w lekcjach. Odznacza się samodzielnością i kreatywnością w rozwiązaniach zadań. Współpracuje w zespole, podejmuje działania mające na celu sprawną realizację zadań.

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z niezdiagnozowanymi trudnościami szkolnymi, obniżoną sprawnością intelektualną, dysharmoniami rozwojowymi

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: • układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela: • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadań; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu z pomocą nauczyciela stara się: • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega podstawowe zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: • układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy

Ocena	Wymagania edukacyjne
	graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela stara się: • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: • układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania

Ocena	Wymagania edukacyjne
	i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń z pomocą nauczyciela: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się z pomocą nauczyciela: • wykorzysta możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związane z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: - układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: - tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń z pomocą nauczyciela: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • sprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela: • wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających

Ocena	Wymagania edukacyjne
	z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o podwyższonym stopniu trudności. Aktywnie uczestniczy w lekcjach i wybranych zajęciach pozalekcyjnych, pracuje we własnym tempie. Odznacza się samodzielnością i kreatywnością w rozwiązaniach zadań. Współpracuje w zespole, podejmuje działania mające na celu sprawną realizację zadań.

Klasa 2

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dla uczniów bez dostosowań

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Zaniedbuje wykonywanie prac domowych i obowiązków szkolnych. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: • układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń

Ocena	Wymagania edukacyjne
	cyfrowych Uczeń: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według. pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń w podstawowym stopniu stara się: - współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; - wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega podstawowe zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • próbuje tworzyć proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; - próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się: - współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; - wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń: • układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką; • powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje kojarzyć działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających

Ocena	Wymagania edukacyjne
	z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; przestrzega większość zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: - układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: - programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; - tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • sprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń: • współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń doskonale opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o znacznie podwyższonym stopniu trudności. Posługuje się bogatą i różnorodną wiedzą oraz poprawnym językiem informatycznym. Aktywnie uczestniczy w lekcjach. Z powodzeniem bierze udział w konkursach informatycznych. Wzorowo wykonuje prace domowe i zadania dodatkowe.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Odnacza się samodzielnością i kreatywnością w rozwiązaniach zadań. Współpracuje w zespole, podejmuje działania mające na celu sprawną realizację zadań.

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, ryzykiem dysleksji

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności. określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Zaniedbuje wykonywanie prac domowych i obowiązków szkolnych. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty,

Ocena	Wymagania edukacyjne
	polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według. pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, schematyczne rysunki, tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu z pomocą nauczyciela stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega podstawowe zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • próbuje tworzyć proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela: • układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje kojarzyć działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się z pomocą nauczyciela: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związane z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: - układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: - programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; - tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • sprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela: • współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o podwyższonym stopniu trudności. Posługuje się bogatą i różnorodną wiedzą oraz poprawnym językiem informatycznym (nie dotyczy poprawności ortograficznej). Aktywnie uczestniczy w lekcjach i wybranych zajęciach pozalekcyjnych, pracuje we własnym tempie. Z powodzeniem bierze udział w wybranych konkursach informatycznych. Na miarę swoich możliwości wykonuje wszystkie prace domowe i zadania dodatkowe.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Odnacza się samodzielnością i kreatywnością w rozwiązaniach zadań. Współpracuje w zespole, podejmuje działania mające na celu sprawną realizację zadań.

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z zaburzeniami zachowania oraz zaburzeniami w relacjach społecznych

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Zaniedbuje wykonywanie prac domowych i obowiązków szkolnych. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według. pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu z pomocą nauczyciela stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega podstawowe zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń: • układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • próbuje tworzyć proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: - układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: - podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; - tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; - tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje kojarzyć działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega większość zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: • układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • sprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela: • współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń doskonale opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o znacznie podwyższonym stopniu trudności. Posługuje się bogatą i różnorodną wiedzą oraz poprawnym językiem informatycznym. Aktywnie uczestniczy w lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych, pracuje we własnym tempie. Z powodzeniem bierze udział w konkursach informatycznych. Wzorowo wykonuje prace domowe i zadania dodatkowe.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Odnacza się samodzielnością i kreatywnością w rozwiązaniach zadań. Stara się pracować w zespole. Podjmuje działania mające na celu realizację zadań.

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z trudnościami adaptacyjnymi – językowymi z powodu przesiedlenia

Uczeń z trudnościami adaptacyjnymi - językowymi z powodu przesiedlenia – na każdą ocenę może korzystać z pomocy tłumacza i/lub innej dodatkowej pomocy w celu wy tłumaczenia zadania, polecenia.

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Zaniedbuje wykonywanie prac domowych i obowiązków szkolnych. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z dużą pomocą nauczyciela we własnym tempie: • układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z dużą pomocą nauczyciela i w miarę swoich możliwości: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z dużą pomocą nauczyciela we własnym tempie:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu z pomocą nauczyciela i we własnym tempie stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela w miarę swoich możliwości: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega podstawowe zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela we własnym tempie: • układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela i na miarę swoich możliwości: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • próbuje tworzyć proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela we własnym tempie: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela i w miarę swoich możliwości stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela i w miarę swoich możliwości: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela we własnym tempie i na miarę swoich możliwości: - układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela we własnym tempie i na miarę swoich możliwości: - podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; - tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania

Ocena	Wymagania edukacyjne
	i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela we własnym tempie: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje kojarzyć działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela i na miarę swoich możliwości stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystywać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela i na miarę swoich możliwości: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega większość zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela i we własnym tempie: • układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela we własnym tempie: • programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela we własnym tempie: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • sprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń z pomocą nauczyciela: - współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; - wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Z niewielką pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o znacznie podwyższonym stopniu trudności.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Posługuje się bogatą i różnorodną wiedzą oraz poprawnym językiem informatycznym. Aktywnie uczestniczy w lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych, pracuje we własnym tempie. Z powodzeniem bierze udział w konkursach informatycznych. Na miarę swoich możliwości wykonuje prace domowe i zadania dodatkowe. Odznacza się samodzielnością i kreatywnością w rozwiązaniach zadań. Stara się pracować w zespole. Podejmuje działania mające na celu realizację zadań.

Klasa 3

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dla uczniów bez dostosowań

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Zaniedbuje wykonywanie prac domowych i obowiązków szkolnych. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: • układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według. pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu stara się: - współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; - wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: - ze znaczną pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - ze znaczną pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - wymaga częstego przypominania przestrzegania podstawowych zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń: układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się

Ocena	Wymagania edukacyjne
	między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • próbuje tworzyć proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: • z pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • z pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • czasem przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób

Ocena	Wymagania edukacyjne
	i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń zwykle samodzielnie: • układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń zazwyczaj poprawnie: • programuje wizualnie: proste, nieskomplikowane sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką; • powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń zazwyczaj samodzielnie: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje kojarzyć działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń: • zazwyczaj posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • zazwyczaj rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • stara się przestrzegać większości zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń samodzielnie: • układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń samodzielnie:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką; • powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń samodzielnie: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • sprawnie posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń: • zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • samodzielnie wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: • samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń doskonale opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o znacznie podwyższonym stopniu trudności. Posługuje się bogatą i różnorodną wiedzą oraz poprawnym językiem informatycznym.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Aktywnie uczestniczy w lekcjach. Z powodzeniem bierze udział w konkursach informatycznych. Wzorowo wykonuje prace domowe i zadania dodatkowe. Biegle korzysta ze zdobytych wiadomości w różnych sytuacjach. Potrafi twórczo rozwiązywać różne problemy dydaktyczne.

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, ryzykiem dysleksji

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Zaniedbuje wykonywanie prac domowych i obowiązków szkolnych. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.

Ocena	Wymagania edukacyjne
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: • układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela; • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu z pomocą nauczyciela stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: • ze znaczną pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • ze znaczną pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	wymaga częstego przypominania przestrzegania podstawowych zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: - układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; - tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; - rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela: - podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; - tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania

Ocena	Wymagania edukacyjne
	swoich pomysłów; • próbuje tworzyć proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela: • układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• programuje wizualnie: proste, nieskomplikowane sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką; • powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje kojarzyć działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela stara się: - współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; - wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela: - zazwyczaj posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - zazwyczaj rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - stara się przestrzegać większości zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z niewielką pomocą nauczyciela: układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z niewielką pomocą nauczyciela: • programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką; • powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z niewielką pomocą nauczyciela:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się: • zgodnie współpracować z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • samodzielnie wykorzystywać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z niewielką pomocą nauczyciela: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.

Ocena	Wymagania edukacyjne
A	Uczeń opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Samodzielnie rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o znacznie podwyższonym stopniu trudności. Posługuje się bogatą i różnorodną wiedzą oraz poprawnym językiem informatycznym (nie dotyczy poprawności ortograficznej). Aktywnie uczestniczy w lekcjach i wybranych zajęciach pozalekcyjnych, pracuje we własnym tempie. Z powodzeniem bierze udział w konkursach informatycznych. Potrafi twórczo rozwiązywać różne problemy dydaktyczne. Na miarę swoich możliwości wykonuje wszystkie prace domowe i zadania dodatkowe.

Tabelaryczne ujęcie szczegółowych wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z trudnościami adaptacyjnymi – językowymi z powodu przesiedlenia

Uczeń z trudnościami adaptacyjnymi - językowymi z powodu przesiedlenia – na każdą ocenę może korzystać z pomocy tłumacza i/lub innej dodatkowej pomocy w celu wytłumaczenia zadania, polecenia.

Ocena	Wymagania edukacyjne
F	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Nie wykonuje zadań i poleceń nauczyciela. Zaniedbuje wykonywanie prac domowych i obowiązków szkolnych. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
E	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela i we własnym tempie: • układa w logicznym porządku proste nieskomplikowane informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela i na miarę własnych możliwości: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń,

Ocena	Wymagania edukacyjne
	sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, schematyczne rysunki, dokumenty tekstowe, doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • podejmuje próby tworzenia barw korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela i we własnym tempie: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu prostych stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń w podstawowym stopniu stara się: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystywać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń: • ze znaczną pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • ze znaczną pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane przykładowe zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • wymaga częstego przypominania przestrzegania podstawowych zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
D	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela i we własnym tempie: • układa w logicznym porządku proste informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy najprostsze polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje proste zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela i na miarę swoich możliwości: • podejmuje próby programowania wizualnego: prostych, nieskomplikowanych sytuacji lub historyjek obrazkowych według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, powiększa, zmniejsza, elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • próbuje tworzyć proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • podejmuje próby tworzenia podstawowych barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • stara się zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela, we własnym tempie: • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • stara się uruchamiać i wyłączać aplikacje komputerowe; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń stara się: - współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; - wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń z pomocą nauczyciela i na miarę swoich możliwości: - posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; - rozdziela pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; - przestrzega wybrane zasady dotyczące korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
C	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela, we własnym tempie: układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy proste polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela, na miarę swoich możliwości: • programuje wizualnie: proste, nieskomplikowane sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką; • powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów; • tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • tworzy foldery, stara się poprawnie zapisywać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela, we własnym tempie:

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • stara się posługiwać komputerem przy wykonywaniu zadania; • próbuje kojarzyć działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • próbuje korzystać z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się w miarę swoich możliwości: • współpracować z uczniami, wymieniać się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • wykorzystać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa Uczeń : • zazwyczaj posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • zazwyczaj rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • stara się przestrzegać większości zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób

Ocena	Wymagania edukacyjne
	i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
B	Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów Uczeń z pomocą nauczyciela, we własnym tempie: • układa w logicznym porządku informacje, takie jak: obrazki, teksty, polecenia składające się między innymi na codzienne czynności; • tworzy polecenia dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; • rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych Uczeń z pomocą nauczyciela, we własnym tempie: • programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki obrazkowe według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedynczych poleceń, a także ich sekwencje sterujących obiektem na ekranie komputera; • tworzy proste, rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką; • powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętność pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy proste animacje w oparciu o zmiany kostiumów w programie Scratch; • tworzy nowe barwy korzystając z edytora kolorów w edytorze grafiki; • zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi Uczeń z pomocą nauczyciela, we własnym tempie: • uruchamia i wyłącza aplikacje komputerowe; • posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania; • kojarzy działanie komputera z efektami pracy z oprogramowaniem; • korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów Internetowych. Rozwijanie kompetencji społecznych Uczeń stara się: • zgodnie współpracować z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologie; • samodzielnie wykorzystywać możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Uczeń z pomocą nauczyciela, w miarę swoich możliwości: • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami; • poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet; • przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w Internecie.
A	Uczeń opanował umiejętności zapisane w podstawie programowej. Z niewielką pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy, zadania i ćwiczenia o znacznie podwyższonym stopniu trudności. Posługuje się bogatą i różnorodną wiedzą oraz poprawnym językiem informatycznym. Aktywnie uczestniczy w lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych, pracuje we własnym tempie. Z powodzeniem bierze udział w konkursach informatycznych. Na miarę swoich możliwości wykonuje prace domowe i zadania dodatkowe.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Odznacza się samodzielnością i kreatywnością w rozwiązaniach zadań. Stara się pracować w zespole. Podjmuje działania mające na celu realizację zadań.

Autorzy: Ewa Janczyk, Jerzy Matyjasek

Koordinator do spraw dostępności: Agnieszka Nowicz - Chojnacka