

Wymagania Edukacyjne z Informatyki dla Klasy 1

Program „Elementarz odkrywców”, Nowa Era

Przedstawione wymagania edukacyjne są skierowane do rodziców i opiekunów, aby w przejrzysty sposób komunikować cele i kryteria oceniania na zajęciach informatyki w klasie pierwszej.

Wstęp i Zasady Oceniania

W naszej szkole ocenianie jest narzędziem, które ma pomóc uczniowi w nauce. To nie tylko stopień w dzienniku, ale przede wszystkim informacja zwrotna dla ucznia, rodziców i nauczyciela – co uczeń już umie, co robi dobrze, a nad czym warto jeszcze popracować. Skupiamy się na rozwoju i na tym, co uczeń potrafi zrobić z nową wiedzą.

Wymagania na ocenę wyższą obejmują również wymagania na niższe oceny:

- aby uzyskać ocenę dostateczną, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą,
- aby uzyskać ocenę dobrą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą i dostateczną,
- aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą,
- aby uzyskać ocenę celującą, należy również spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą i bardzo dobrą.

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

Ocena śródroczna nie jest oceną klasyfikacyjną, lecz informacyjną. Jest ustalana na podstawie ocen cząstkowych, analizy osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz odnosi się do stopnia realizacji wymagań edukacyjnych w I półroczu danego roku szkolnego.

Ocena końcoworoczna jest oceną klasyfikacyjną i jest ustalana na podstawie całorocznych osiągnięć edukacyjnych ucznia i odnosi się do realizacji wymagań edukacyjnych w całym roku szkolnym.

Uwarunkowania uzyskania ocen

Aby uczeń otrzymał na semestr **ocenę celującą**, musi wykonać w semestrze przynajmniej 1 zadanie dodatkowe na ocenę celującą lub wziąć udział w konkursie związanym z informatyką, a także posiadać z innych aktywności ocenę bardzo dobrą. Uczniowie zadania na ocenę celującą mogą poznać, realizując zadanie na dedykowanej stronie przypiętej do tematu na Padlecie klasowym. Uczeń może otrzymać ocenę celującą na koniec roku, jeśli przynajmniej w

jednym semestrze otrzymał ocenę celującą, a w drugim ma ocenę bardzo dobrą.

Aby otrzymać ocenę za wykonanie zadania, uczeń ma obowiązek zapisać pracę we właściwy sposób na komputerze, a następnie na klasowym Padlecie poinformować o wykonaniu zadania, wpisując umówiony komentarz pod tematem lekcji. Tylko właściwie zapisane prace będą podlegać ocenie. Prace niewykonane lub nieprzesłane do nauczyciela w ciągu miesiąca od ich realizacji będą uznane za niewykonane i ocenione na ocenę niedostateczną. Uczeń ma możliwość poprosić nauczyciela przez dziennik elektroniczny Vulcan o zadanie zastępcze, jeśli jest nieobecny przez dłuższy czas w szkole. Możliwość poprawy takich ocen będzie ustalana indywidualnie.

Zasady weryfikowania wiedzy

Podstawowe zasady weryfikowania wiedzy są zawarte w Statucie Szkoły i są prezentowane na stronie dedykowanej danej lekcji na klasowym Padlecie. Adres klasowego Padletu jest uczniom podawany podczas lekcji lub może być przesłany po prośbie skierowanej do nauczyciela przez dziennik elektroniczny Vulcan.

Jak sprawdzane są Twoje umiejętności?

- **Sprawdziany i testy:** Będą zawsze zapowiedziane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem. W jednym dniu uczeń może mieć tylko jeden taki sprawdzian, a w tygodniu – maksymalnie trzy (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 7, pkt. 1-2).
- **Kartkówki:** Mogą odbyć się bez zapowiedzi i obejmują materiał z trzech ostatnich lekcji. Mogą mieć formę testu, quizu lub krótkiego zadania praktycznego (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 6, pkt. 4).
- **Prace praktyczne:** To projekty, zadania wykonane przy komputerze, grafiki czy programy. Są one kluczowym elementem oceny na informatyce.
- **Aktywność na lekcji:** Zaangażowanie ucznia, jego pomysły i pomoc kolegom również mogą być docenione i nagrodzone oceną.

Nieprzygotowanie i poprawa ocen

- **Nieprzygotowanie (NP):** Uczeń ma prawo do jednego nieprzygotowania w semestrze. Należy je zgłosić na samym początku lekcji. Nie dotyczy to zapowiedzianych sprawdzianów (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 6, pkt. 6).
- **Braki w wiedzy:** Obowiązkiem ucznia jest systematyczna nauka. Jeśli pojawią się trudności, prosimy o zgłoszenie tego faktu – szkoła oferuje pomoc (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 22, ust. 1, pkt. 1, 5 oraz § 20, ust. 8, pkt. 2).
- **Poprawa ocen:** Uczeń ma prawo do jednokrotnej poprawy oceny niedostatecznej lub dopuszczającej z testu lub sprawdzianu w terminie i formie ustalonej z nauczycielem (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 8, pkt. 4).

Wgląd do prac i informacja o ocenach

- **Twoje prace:** Wszystkie sprawdzone i ocenione prace pisemne i projekty otrzymasz do

wglądu na lekcji.

- **Informacje dla rodziców:** Rodzice mają prawo wglądu do ocenionych prac dziecka w czasie konsultacji z nauczycielem. Informacje o przewidywanych ocenach przekazywane są poprzez dziennik elektroniczny. (Zespół Szkolno-Przedszkolny w Ciasnej, 2024, § 20, ust. 10 i 12)

Co oznaczają poszczególne oceny?

- **Ocena dopuszczająca (2): Zapamiętanie wiadomości.** To ocena za opanowanie najważniejszych faktów i pojęć, które są niezbędne do dalszej nauki. Oznacza, że potrafisz np. nazwać, wskazać lub zidentyfikować podstawowe elementy.
- **Ocena dostateczna (3): Zrozumienie wiadomości.** To ocena za zrozumienie podstawowych zasad i pojęć. Oznacza, że potrafisz np. streścić, wyjaśnić, zilustrować lub rozróżnić kluczowe informacje.
- **Ocena dobra (4): Zastosowanie wiedzy w sytuacjach typowych.** To ocena za praktyczne wykorzystanie wiedzy w zadaniach podobnych do tych, które ćwiczyliśmy na lekcji. Oznacza, że potrafisz np. rozwiązać, skonstruować, zastosować lub porównać różne elementy.
- **Ocena bardzo dobra (5): Zastosowanie wiedzy w sytuacjach nietypowych.** To ocena za umiejętne wykorzystanie wiedzy do rozwiązywania nowych problemów. Oznacza, że potrafisz np. dowieść, przewidzieć, zaplanować lub ocenić różne rozwiązania.
- **Ocena celująca (6): Zastosowanie wiedzy w sposób twórczy.** Otrzymasz ją, gdy nie tylko perfekcyjnie opanujesz materiał, ale także wykazesz się własną inicjatywą. Oznacza to, że potrafisz analizować, modyfikować i tworzyć zupełnie nowe rozwiązania.

Tabela Wymagań Edukacyjnych dla Klasy 1

Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą (Uczeń potrafi:)	Wymagania na ocenę dostateczną (Uczeń potrafi to, co na ocenę dopuszczającą, oraz:)	Wymagania na ocenę dobrą (Uczeń potrafi to, co na ocenę dostateczną, oraz:)	Wymagania na ocenę bardzo dobrą (Uczeń potrafi to, co na ocenę dobrą, oraz:)	Wymagania na ocenę celującą (Uczeń potrafi to, co na ocenę bardzo dobrą, oraz:)
1. Klucz do pracowni komputerowej	wskazać swoje stanowisko komputerowe i wie, jak się przy nim	wyjaśnić podstawowe zasady z regulaminu pracowni (np. zakaz	omówić, dlaczego zasady w pracowni są ważne dla bezpieczeństwa	podać przykłady pożądanych i niepożądanych	zaproponować i zilustrować dodatkową zasadę, która

	zachować.	jedzenia i picia).	stwa sprzętu i uczniów.	zachowań w pracowni.	mogłaby usprawnić pracę w pracowni.
2. Jak masz na imię? - włączamy komputer	wymienić podstawowe elementy zestawu komputerowego (monitor, klawiatura, mysz).	włączyć i wyłączyć komputer, korzystając z przycisku zasilania.	wyjaśnić różnicę między laptopem a komputerem stacjonarnym.	zalogować się i wylogować z sieci szkolnej, wpisując podany login i hasło.	pomóc koledze/koleżance w poprawnym zalogowaniu się, tłumacząc kolejne kroki.
3. Świat w ramce - praca z oknem	wskazać na ekranie kursor i poruszać nim za pomocą myszy.	otworzyć i zamknąć okno programu (np. Notatnik).	zmienić rozmiar okna (zmaksymalizować, zminimalizować, przywrócić)	uruchomić wskazany program i zarządzać jego oknem w celu wygodnej pracy.	otworzyć dwa programy i ułożyć ich okna obok siebie na pulpicie.
4. Myszkuje y - zabawy z myszką i płytą	uruchomić program z płyty po włożeniu jej do napędu.	używać podstawowego narzędzia (np. Pędzel) w programie graficznym MS Paint.	zmienić kolor i grubość pędzla, aby narysować prosty kształt.	narysować po śladzie skomplikowany wzór, precyzyjnie operując myszką.	stworzyć własny, oryginalny rysunek z użyciem różnych grubości i kolorów pędzla.
5. Nasi pomocnicy - zabawy z klawiaturą	wskazać na klawiaturze klawisze z literami.	napisać swoje imię w programie Notatnik.	używać klawiszy Spacja, Enter i Shift (do wielkiej litery).	napisać krótkie zdanie, poprawnie stosując wielką literę na	napisać i sformatować krótki, kilkuzdaniowy tekst, stosując poznane

				początku i kropkę na końcu.	klawisze.
6. Lupa dla detektywa - kolorujemy	wskazać narzędzie Wypełnienie kolorem w programie MS Paint.	pokolorować gotowy obrazek, używając narzędzia Wypełnienie kolorem.	użyć narzędzia Lupa do powiększenia fragmentu obrazka w celu precyzyjnego pokolorowania.	samodzielnie narysować prosty kształt i wypełnić go kolorem, a następnie pokolorować jego tło.	stworzyć rytm graficzny (powtarzający się wzór kolorów) i zastosować go we własnym rysunku.
7. Kilka poleceń dla robota - programujemy	zrozumieć, że program to zestaw poleceń.	ułożyć prostą sekwencję poleceń (np. 2-3 strzałki) prowadzącą do celu.	narysować drogę dla obiektu na kartce, używając strzałek kierunkowych.	znaleźć i poprawić błąd w gotowej sekwencji poleceń.	stworzyć własną, kilkuelementową trasę (sekwencję) i zapisać ją za pomocą strzałek.
8. Mój dom - rysujemy linie	wskazać narzędzie Linia w programie MS Paint.	narysować linię prostą za pomocą narzędzia Linia.	narysować linie poziome i pionowe, przytrzymując klawisz Shift.	użyć skrótu klawiaturowego Ctrl+Z do cofnięcia ostatniej czynności.	narysować flagę Polski, poprawnie stosując linie proste i narzędzie Wypełnienie kolorem.
9. Koła i prostokąty - rysujemy figury	wskazać narzędzie Kształty w programie MS Paint.	narysować koło i prostokąt, korzystając z gotowych kształtów.	zmienić kolor konturu i wypełnienia narysowanej figury.	skonstruować prosty obiekt (np. robota, dom) z co najmniej 3 figur	zaprojektować i narysować planszę do gry w "kółko i krzyżyk", a

				geometrycznych.	następnie zagrać z kolegą/koleżanką.
10. Komputero wa biblioteka - zapisujemy pliki	zrozumieć, że plik to zapisana praca.	zapisać swoją pracę (rysunek) w podanej lokalizacji, korzystając z opcji "Zapisz jako".	odnaleźć zapisany przez siebie plik w folderze.	wyjaśnić różnicę między plikiem a folderem.	utworzyć na pulpicie nowy folder i zapisać w nim swoją pracę pod odpowiednią nazwą.
11. Idą święta - rysujemy i ozdabiamy bombki	narysować okrąg za pomocą narzędzia Kształty.	ozdobić narysowaną "bombkę" za pomocą pędzli i kolorów.	połączyć kilka figur w jedną całość (np. bombka z zawieszka).	użyć pędzla Aerograf do stworzenia efektu brokatu lub śniegu.	zaprojektować i narysować całą kompozycję świąteczną z kilkoma ozdobionymi bombkami.
12. Mój robot - budujemy	wyjaśnić własnymi słowami, czym jest robot.	narysować prostego robota w programie MS Paint, używając figur geometrycznych.	zapisać gotowy rysunek robota we wskazanym folderze.	opowiedzieć, gdzie w życiu codziennym można spotkać roboty.	wymyślić i opisać funkcję dla narysowanego przez siebie robota.
13. Zimowy plan filmowy - układamy klatki filmowe	zrozumieć, że historyjka składa się z obrazków w odpowiedni	ułożyć 3 obrazki w logiczną sekwencję (np. etapy lepienia	opowiedzieć historię na podstawie ułożonych obrazków.	znaleźć błąd w ułożonej sekwencji zdarzeń i poprawić	stworzyć własną, krótką historyjkę obrazkową (3-4 klatki) i

	ej kolejności.	bałwana).		go.	ułożyć ją w logicznym porządku.
14. Za oknem mróz - zaznaczam y i przenosim y	wskazać narzędzie Zaznacz w programie MS Paint.	zaznaczyć i przenieść fragment obrazka w inne miejsce.	użyć opcji "Zaznaczen ie przezroczy te", aby przenieść obiekt bez białego tła.	skomponow ać obrazek zimowy, przenosząc i układając kilka gotowych elementów.	narysować własny element, a następnie skopiować go i wkleić wielokrotnie w scenerii.
15. Gruby i chudy smok - zmieniamy wygląd wyrazu	uruchomić program MS Word i wpisać pojedynczy wyraz.	zaznaczyć wpisany tekst za pomocą myszy.	użyć ikon B (pogrubieni e), I (pochylenie) i U (podkreśle nie) do sformatowa nia tekstu.	sformatowa ć fragment dłuższego tekstu zgodnie z podaną instrukcją (np. pogrubić tytuł).	napisać krótkie zdanie i twórczo zastosować w nim różne style formatowan ia.
16. Fabryka liter - poznajemy czcionki	wskazać w programie MS Word opcje zmiany czcionki i jej rozmiaru.	zmienić krój czcionki i jej rozmiar dla wpisanego tekstu.	zmienić kolor czcionki.	użyć klawisza Caps Lock do napisania wyrazu wielkimi literami.	zaprojekto wać estetyczny napis (np. witrynę sklepową), dobierając odpowiedni krój, rozmiar i kolor czcionki.
17. Na łące - kopiujemy i wklejamy	zrozumieć, że kopiowanie tworzy duplikat	skopiować i wkleić element graficzny w programie	użyć skrótów klawiaturow ych Ctrl+C (kopiuj) i	skomponow ać łąkę, wielokrotnie kopiując i wklejając	narysować własny element (np. motyla), a

	elementu.	MS Paint.	Ctrl+V (wklej).	obrazek kwiatka.	następnie powielić go i rozmieścić w kompozycji.
18. Z ogonkiem czy bez? - zapisujemy trudne litery	wskazać na klawiaturze klawisz Alt.	napisać polskie znaki diakrytyczne (ą, ę, ć, ł, ó, ś, ń, ź, ż) z użyciem prawego klawisza Alt.	poprawnie napisać w edytorze tekstu wyrazy zawierające polskie znaki.	przepisać krótkie zdanie, dbając o poprawny zapis wszystkich polskich liter.	samodzielnie napisać zdanie na zadany temat, bezbłędnie używając polskich znaków.
19. Przyszła wiosna - piszemy w Paintcie	wskazać narzędzie Tekst w programie MS Paint.	wstawić pole tekstowe na rysunku.	wpisać tekst w polu tekstowym i zatwierdzić go.	stworzyć ilustrację i dodać do niej podpis, używając narzędzia Tekst.	zaprojektować kartkę pocztową z własnym rysunkiem i życzeniami wpisanymi w programie MS Paint.
20. W mrowisku - programujemy	połączyć identyczne kroki w grupę.	określić liczbę powtórzeń danego kroku w prostej sekwencji.	zapisać drogę obiektu za pomocą strzałek i symboli.	rozwiązać prostą zagadkę logiczną polegającą na odtworzeniu kodu (sekwencji kroków).	stworzyć własny, prosty algorytm (np. drogę mrówki do mrowiska) i zapisać go kodem symbolicznym.
21. Przed ostatnim	uruchomić grę lub	rozwiązać proste	samodzielnie rozwiązać	bezbłędnie rozwiązać	pomóc koledze/kol

dzwonkie m	zadanie z płyty CD.	zadanie sprawdzają ce wiedzę z I klasy z niewielką pomocą nauczyciela .	większość zadań sprawdzają cych z płyty.	wszystkie zadania sprawdzają ce, wykorzystuj ąc umiejętnoś ci nabyte w ciągu roku.	eżance w rozwiązaniu zadania, z którym ma problem.
-----------------------	------------------------	--	--	--	--