

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Edukacja informatyczna – klas I – III

A! – poziom bardzo wysoki

A – poziom wysoki

B – poziom dobry

C – poziom zadowalający

D – poziom niski

E – poziom bardzo niski

*Ocenę E otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę D

KLASA I

Uczeń klasy I powinien:

1. Zasady bezpieczeństwa i organizacja pracy

- Zna i stosuje podstawowe zasady **bezpieczeństwa i higieny pracy** przy komputerze (np. prawidłowa postawa, przerwy w pracy, ostrożność w sieci).
- Potrafi poprawnie uruchomić i zakończyć pracę z komputerem.
- Dbą o porządek na stanowisku pracy.

2. Obsługa komputera i urządzeń

- Rozpoznaje elementy zestawu komputerowego (monitor, klawiatura, mysz, jednostka centralna, głośniki, tablet).
- Potrafi włączyć komputer, zalogować się, wylogować się i zakończyć pracę (wyłączyć komputer).
- Sprawnie korzysta z myszy (kliknięcie, dwuklik, przeciąganie) i kilku podstawowych klawiszy na klawiaturze (Enter, Backspace, Spacja, strzałki).
- Potrafi uruchomić wskazany program lub aplikację.

3. Podstawowa praca z programami

- Potrafi rysować i kolorować w prostych edytorach graficznych (np. Paint).
- Umie pisać krótkie wyrazy lub proste zdania w edytorze tekstu (np. Word).

- Zna podstawowe funkcje programu: zapisywanie, otwieranie, zamykanie pliku (często z pomocą nauczyciela).
 - Potrafi korzystać z prostych ćwiczeń edukacyjnych online (np. gry uczące liter, cyfr, logicznego myślenia).
- 4. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji**
- Z pomocą nauczyciela potrafi uruchomić przeglądarkę internetową i przejść na wskazaną stronę edukacyjną.
 - Rozumie, że nie wszystkie treści w Internecie są dla niego odpowiednie; zna zasadę pytania dorosłych o zgodę.
- 5. Rozwijanie logicznego myślenia**
- Potrafi rozwiązywać proste zadania wymagające logicznego myślenia (układanki, sekwencje, gry rozwijające spostrzegawczość).
 - Zaczyna rozumieć podstawowe instrukcje „krok po kroku” (wstęp do kodowania – np. ruch robota po planszy).
- 6. Postawy i współpraca**
- Przestrzega zasad ustalonych w klasie podczas pracy z komputerem.
 - Umie pracować w parach lub małych grupach, dzieląc się sprzętem.
 - Wykazuje cierpliwość i dbałość o sprzęt komputerowy.

Oceny	Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny
A! – poziom bardzo wysoki	• Samodzielnie i w pełni wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności. • Potrafi rozwiązywać problemy pojawiające się podczas pracy z programem komputerowym. • Jest zaangażowany w wykonywane zadania i przestrzega zasad bezpieczeństwa. • Pracuje starannie, sumiennie i efektywnie wykorzystuje czas. • Posługuje się poprawnie terminologią informatyczną.
A – poziom wysoki	• W pełni wykorzystuje zdobyte wiadomości i umiejętności, • Potrafi sprawnie korzystać z możliwości programu, na którym pracuje. • Zna i stosuje poprawną terminologię informatyczną. • Wykazuje staranność i sumienność oraz efektywnie organizuje swoją pracę.
B – poziom dobry	• Wykonuje pracę zasadniczo samodzielnie, choć nie zawsze w pełnym zakresie i bez własnej inicjatywy twórczej. • Rozumie poznaną terminologię informatyczną i w dużym stopniu potrafi się nią posługiwać.

	• Nie zawsze w pełni wykorzystuje czas pracy, zdarza mu się brak systematyczności i staranności.
C – poziom zadowalający	• Zna podstawowe informacje dotyczące pracy z komputerem i obsługi klawiatury. • Spełnia minimalne wymagania określone w programie nauczania. • Bywa mało samodzielny i czasami wymaga ukierunkowania. • Wykonuje zadania na miarę swoich możliwości, korzystając z podstawowych funkcji i opcji programu.
D – poziom niski	• Ma istotne braki w zakresie wymagań podstawowych zawartych w programie. • Podczas pracy wymaga stałej mobilizacji i pomocy nauczyciela. • Popełnia liczne błędy merytoryczne i praktyczne. • Wykazuje słabe zaangażowanie w wykonywane zadania.
E – poziom bardzo niski	• Nie posiada wiedzy ani umiejętności w zakresie wymagań podstawowych określonych w programie nauczania. • Nie potrafi wykonać zadań teoretycznych ani praktycznych, nawet z pomocą nauczyciela. • Nie angażuje się w pracę i nie stara się sprostać wymaganiom. • Nie przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem.

KLASA II

Uczeń klasy II powinien:

1. Zasady bezpieczeństwa i organizacja pracy

- Zna i stosuje zasady BHP przy komputerze, pamiętając o przerwach, prawidłowej postawie ciała oraz higienie wzroku.
- Wie, jakie zasady obowiązują w pracowni komputerowej — m.in. bezpieczne ustawienie sprzętu, porządek na stanowisku pracy.
- Bezpiecznie korzysta z urządzeń peryferyjnych (mysz, klawiatura) i rozumie, że praca przy komputerze musi być zgodna z regulaminem pracowni oraz zasadami korzystania z zasobów internetowych.

2. Obsługa komputera i urządzeń

- Rozpoznaje nowe elementy sprzętu — np. urządzenia wejścia i wyjścia (np. mikrofon, kamera, głośniki) oraz nośniki pamięci zewnętrznej.
- Potrafi tworzyć foldery / pod foldery i nazywać je, by przechowywać pliki w sposób uporządkowany.
- Korzysta z przycisków okien programów: minimalizuj, maksymalizuj, zamknij.
- Używa kalkulatora w komputerze do prostych obliczeń.
- Potrafi uruchomić prezentację multimedialną i obsługiwać podstawowe opcje pokazu slajdów (np. rozpoczęcie pokazu, przerwanie).

3. Podstawowa praca z programami

- W edytorze grafiki (np. Paint):
 - zapisuje / zapisuje jako... pliki w wybranym miejscu,
 - potrafi używać narzędzi: Kopiuj, Wklej, Usuń, Zaznacz wszystko, zaznacz fragment obrazka, zmienia kolory, kontur, wypełnienie.
- W edytorze tekstu:
 - korzysta z narzędzi do formatowania tekstu: rodzaj czcionki, rozmiar, kolor, wyrównywanie, listy (punktory lub numerowanie).
 - potrafi kopiować/usuwać tekst, korzystać z klawiszy takich jak Delete / Backspace / Enter / klawisze ruchu kursora.

4. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji

- Potrafi otworzyć przeglądarkę internetową, wpisać adres strony i odwiedzić witryny edukacyjne zaproponowane przez nauczyciela.
- Zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu: nieudostępnianie danych osobowych, korzystanie z treści przyjaznych dzieciom.

5. Rozwijanie logicznego myślenia

- Rozumie i potrafi wykonywać proste algorytmy (sekwencje poleceń) — np. w zadaniach typu „co zrobić, żeby komputer coś zrobił” krok po kroku.
- Używa programowania wizualnego na podstawowym poziomie: potrafi łączyć bloki poleceń, sterować obiektem po ekranie.

6. Postawy i współpraca

- Przestrzega zasad pracy w klasie oraz pracowni komputerowej – koleżeńskość, dzielenie się sprzętem i przestrzenią.
- Wykazuje cierpliwość, staranność i dbałość o sprzęt (np. nie uszkadza myszki, klawiatury, zachowuje ostrożność przy urządzeniach).
- Współpracuje, potrafi obserwować, słuchać instrukcji i stosować się do poleceń nauczyciela.

Oceny	Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny
A! – poziom bardzo wysoki	• Uczeń samodzielnie i bezbłędnie wykonuje wszystkie zadania oraz zadania dodatkowe. • Przejawia inicjatywę (proponuje nowe pomysły w zadaniach graficznych lub tekstowych). • Pomaga innym. • Zawsze stosuje zasady bezpieczeństwa. • Rozumie różnice między typami programów i narzędzi. • Potrafi wykorzystać podstawowe funkcje edytora tekstu i grafiki ponad to, co było omawiane. • Porusza się sprawnie po Internecie, samodzielnie wyszukuje informacje w prostych zadaniach.
A – poziom wysoki	• Uczeń wykonuje samodzielnie zadania oraz większość zadań dodatkowych. • Rzadko popełnia błędy. • Zna narzędzia i funkcje programów. • Starannie wykonuje pracę. • Przestrzega zasad bezpieczeństwa. • Potrafi zmienić kolor, rozmiar pędzla, używać gumki, pisać prosty tekst. • Potrafi samodzielnie poruszać się po podstawowych opcjach edytora.
B – poziom dobry	• Większość zadań wykonuje samodzielnie, choć wymaga drobnej pomocy lub przypomnienia. • Zna narzędzia edytorów, ale czasami popełnia błędy. • Wykonuje zadania starannie, choć nie zawsze systematycznie. • Przestrzega zasad pracy przy komputerze. • Potrafi użyć podstawowych funkcji: tekst, kolor, kształt, prosty format. • Porusza się po Internecie z pomocą nauczyciela.
C – poziom zadowalający	• Uczeń wykonuje proste zadania, często z pomocą nauczyciela. • Zna podstawowe funkcje programu. • Potrafi uruchomić komputer, posługiwać się myszką, klawiaturą, zna pojęcia: pulpit, ikona. • Potrafi stworzyć prosty rysunek i tekst w edytorze. • Częściowo przestrzega zasad bezpieczeństwa. • Wymaga ukierunkowania oraz czasem brak dokładności w zadaniach.

D – poziom niski	• Posiada podstawową wiedzę, ale często popełnia błędy. • Wymaga pomocy nauczyciela w większości czynności. • Potrafi wykonać tylko bardzo proste zadania (np. zmiana koloru, użycie pędzla, napisać prosty tekst). • Ma trudności z nawigacją w programach oraz często brak staranności w zadaniach. • Często przypominane zasady bezpieczeństwa.
E – poziom bardzo niski	• Uczeń nie opanował podstawowych umiejętności. • Ma trudność w uruchomieniu komputera, pracy z klawiaturą, myszką. • Nie potrafi wykonać nawet bardzo prostych ćwiczeń, nawet z pomocą nauczyciela. • Brak zaangażowania w zadaniach. • Nie przestrzega zasad bezpieczeństwa. • Posiada duże braki w wiedzy i umiejętnościach.

KLASA III

Uczeń klasy III powinien:

1. Zasady bezpieczeństwa i organizacja pracy

- Zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera.
- Stosuje zasady obowiązujące w pracowni komputerowej oraz netykiety w Internecie - wie, jakie zachowania są właściwe, a jakie nie.
- Utrzymuje właściwą postawę ciała przy komputerze; pamięta o przerwach.

2. Obsługa komputera i urządzeń

- Potrafi uruchomić i obsługiwać program Windows Media Player - zna przyciski sterowania odtwarzaniem (play, pauza, stop itp.).
- Używa klawiszy / funkcji okna programu: minimalizuj, maksymalizuj, zamknij.
- Tworzy foldery /pod foldery, zapisuje pliki w tych folderach.

3. Podstawowa praca z programami

- W edytorach grafiki (np. Paint, Paint 3D): potrafi używać narzędzi takich jak krzywa, kształty 2D i 3D, naklejki ("nalepki"), zmieniać kolor i grubość linii, obracać obiekty, przesuwać je w pionie i poziomie.

- W edytorze tekstu (np. Word): umie formatować tekst, wstawiać dekoracyjny tekst (WordArt), symbole, obrazki z galerii / obrazy online, wstawiać obramowania strony, zmieniać układ strony (poziomy/pionowy), sprawdzać pisownię.
- 4. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji**
- Potrafi wyszukać informacje w Internecie przy pomocy wyszukiwarki, potrafi otworzyć strony pod zadaniem adresem.
 - Zna zasady netykiety, wie, czym jest piractwo, potrafi korzystać z stron odpowiednich dla dzieci.
- 5. Rozwijanie logicznego myślenia**
- Rozumie pojęcie instrukcji warunkowej i potrafi ją stosować w prostych programach.
 - Korzysta ze środowiska programowania wizualnego (np. Scratch) łączy bloki, tworzy skrypty zawierające polecenia ruchu, wyglądu, dźwięku, zdarzeń, zapisuje skrypty, potrafi odtworzyć animację.
- 6. Postawy i współpraca**
- Przestrzega reguł pracy grupowej, potrafi współpracować z innymi uczniami, dzieli się sprzętem i zadaniami.
 - Wykazuje staranność w pracy zarówno w przygotowaniu (np. porządek na stanowisku, estetyka pracy) jak i w wykonywaniu zadań komputerowych

Oceny	Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny
A! – poziom bardzo wysoki	• Zna i zawsze przestrzega zasad BHP, netykiety i bezpieczeństwa w sieci. • Efektywnie i samodzielnie korzysta ze wszystkich omawianych aplikacji (Paint / Paint3D, Word, PowerPoint, Scratch). • Tworzy estetyczne i pomysłowe prace - potrafi łączyć tekst i grafikę, stosować dekoracyjne narzędzia (WordArt, obramowania), animacje w prezentacjach. • Bardzo dobra obsługa poleceń: obracanie, przemieszczanie obiektów, zmiana układu strony, wstawianie obrazów online, praca z różnymi kształtami 2D i 3D. • Płynne używanie programowania wizualnego: bloków „ruch”, „wygląd”, „zdarzenia”, korzysta z instrukcji warunkowej, zapisuje skrypty, eksperymentuje z własnymi projektami. • Świadomość zagrożeń z Internetu, potrafi wskazać zagrożenia, stosuje zasady netykiety.
A – poziom wysoki	• Zna i przestrzega zasad bezpieczeństwa, potrafi tłumaczyć znaczenie tych zasad. • Dobrze porusza się w edytorze grafiki i edytorze tekstu - korzysta z obrazów, formatuje tekst, stosuje obramowania, dekoracje, zmienia układ strony. • Tworzy prezentacje - potrafi wstawić obrazy, animacje, dopasowuje wygląd slajdów.

	• Korzysta z programu Scratch - używa bloków, tworzy animacje zgodnie z instrukcją, wie, co to instrukcja warunkowa. • Wyszukuje informacje w Internecie, rozumie pojęcia typu piractwo, wie czym jest cyberprzemoc, stosuje zasady netykiety.
B – poziom dobry	• Przestrzega zasad bezpieczeństwa z przypomnieniem, czasami potrzebuje wskazówek. • Umie korzystać z podstawowych funkcji w Paint / Paint3D: zmiana koloru, grubości linii, obracanie obiektów, przerzucanie, powiększanie/pomniejszanie. • W edytorze tekstu: formatowanie, wstawianie obrazów, zmiana układu strony, może mieć trudności z dekoracyjnymi narzędziami lub WordArt. • W prezentacjach umie tworzyć podstawowe elementy: slajdy, obrazki, proste animacje. • W Scratch potrafi tworzyć proste skrypty: korzysta z bloków „ruch”, „zdarzenia” - instrukcje warunkowe mogą sprawiać trudność. • Korzysta z Internetu do wyszukiwania informacji, ale wymaga pomocy w wyborze źródeł, zna niektóre zasady netykiety, wie czym jest cyberprzemoc.
C – poziom zadowalający	• Zna podstawy bezpieczeństwa, popełnia błędy wymienianiu zasad netykiety, wie czym jest cyberprzemoc. • Potrafi korzystać z myszki i klawiatury, używa podstawowych narzędzi grafiki: zmiana kolorów, prostych kształtów, kopiowania, wklejania, przesuwania. • W edytorze tekstu: umie napisać prosty tekst, wstawić obrazy, punktory, numerowanie, podstawowe formatowanie (np. pogrubienie, zmiana koloru czcionki). • W prezentacji potrafi wstawić slajdy, obrazy, może mieć trudność z animacjami i układami zaawansowanymi. • W Scratch potrafi wykonać zadania według instrukcji, korzysta z podstawowych bloków, może wymagać pomocy przy instrukcjach warunkowych. • W Internecie potrafi wyszukać informacje, ale potrzebuje pomocy przy zastosowaniu właściwych słów kluczowych, zna niektóre zasady netykiety/cyberprzemocy.
D – poziom niski	• Zasad zasady bezpieczeństwa w Internecie, lecz często wymaga przypomnień. Korzysta z podstawowych narzędzi grafiki i tekstu, ale z licznymi błędami, trudności z obracaniem, przerzucaniem, zmienianiem układów. • Przy wstawianiu obrazów, dekoracji, sprawdzaniu pisowni - potrzebuje pomocy nauczyciela.

	• W prezentacji potrafi utworzyć slajd, ale wykorzystanie motywów, animacji, obrazów przy pomocy nauczyciela. • W Scratch potrafi wykonać bardzo proste skrypty, jednak z dużym wsparciem, instrukcja warunkowa często pominięta. • W Internet wyszukuje podstawowe informacje, nie zna zasad netykiety.
E – poziom bardzo niski	• Nie zna lub nie stosuje zasad bezpieczeństwa; często wymaga interwencji nauczyciela. • Ma trudności w obsługiwaniu się myszką, klawiaturą, nie potrafi kopiować, wklejać, zapisywać pliki. • Nie potrafi samodzielnie formatować tekstu, wstawiać obrazów, korzystać z dekoracyjnych funkcji lub motywów. • Nie potrafi samodzielnie wykonać samodzielnie prezentacji. • Brak praktycznych umiejętności w programowaniu wizualnym. • W Internecie nie potrafi poprawnie wyszukać informacji, nie zna zasad netykiety, nie zauważa zagrożeń takich jak cyberprzemoc.

Opracowała Monika Żelechowska