Wymagania edukacyjne z Informatyki

Klasa 1 Szkoły Podstawowej

Autor: Maciej Danieluk

Zasady ogólne

1. Edukacja informatyczna w klasie 1 szkoły podstawowej ma charakter przede wszystkim praktyczny i wspiera wszechstronny rozwój dziecka – rozwija logiczne myślenie, kreatywność, sprawność manualną oraz podstawowe nawyki bezpiecznej pracy z technologią cyfrową.
2. Zgodnie z przepisami prawa oświatowego, ocena śródroczna oraz roczna w klasach I–III ma formę **oceny opisowej**. W bieżącym monitorowaniu postępów ucznia stosuje się stopnie w skali 2–6 (lub odpowiadający im szkolny system znaków/punktów), odzwierciedlające poziom opanowania poszczególnych umiejętności i wiadomości.
3. Przy wystawianiu oceny kluczowe znaczenie mają: zaangażowanie ucznia, wysiłek wkładany w realizację zadań, samodzielność oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy (BHP) w pracowni komputerowej.

Kryteria oceniania – wymagania na poszczególne oceny

Ocena	Wymagania – uczeń:
Celujący (6)	• w pełni i bezbłędnie opanował umiejętności przewidziane podstawą programową dla klasy 1, • wykonuje zadania twórczo, wykazując własną inicjatywę i wychodząc poza schemat polecenia, • sprawnie i intuicyjnie programuje proste sekwencje i algorytmy (np. w środowisku ScratchJr, z wykorzystaniem robotów edukacyjnych lub łamigłówek logicznych), • tworzy rozbudowane, pomysłowe i

	estetyczne prace w programie graficznym, • chętnie i cierpliwie pomaga rówieśnikom w pracy na komputerze, • wykazuje szczególne zainteresowanie technologią i podejmuje dodatkowe wyzwania logiczne i informatyczne.
Bardzo dobry (5)	• opanował pełen zakres podstawy programowej dla klasy 1, • sprawnie i pewnie posługuje się myszą komputerową (wskazywanie, przeciąganie, pojedyncze i podwójne kliknięcie), • poprawnie korzysta z klawiatury (wpisuje litery, cyfry, używa klawiszy Spacja, Enter, Backspace), • samodzielnie tworzy rysunki w edytorze grafiki z wykorzystaniem podstawowych narzędzi (ołówek, pędzel, kształty geometryczne, wypełnienie kolorem), • potrafi ułożyć sekwencję poleceń (algorytm) doprowadzający postać/robota do celu zarówno bez użycia komputera (offline), jak i w prostym programie, • wzorowo przestrzega regulaminu pracowni oraz zasad bezpiecznej i ergonomicznej pracy przy komputerze, • pracuje samodzielnie i aktywnie uczestniczy w zajęciach.
Dobry (4)	• opanował treści podstawy programowej w stopniu dobrym,

	• poprawnie posługuje się myszą i klawiaturą, sporadycznie popełniając drobne błędy manipulacyjne, • z niewielką pomocą nauczyciela tworzy poprawny rysunek w edytorze grafiki oraz wpisuje proste wyrazy, • rozumie ideę kolejności wykonywanych kroków (algorytmu) i potrafi ułożyć prostą trasę lub sekwencję zdarzeń, • przestrzega zasad BHP i regulaminu pracowni komputerowej, • wykonuje zadania powierzone przez nauczyciela, wykazując zaangażowanie.
Dostateczny (3)	• częściowo opanował podstawowe umiejętności z zakresu edukacji informatycznej, • obsługa myszy komputerowej (zwłaszcza dwuklik i precyzyjne przeciąganie obiektów) sprawia mu trudność i wymaga ćwiczeń, • zadania w edytorze grafiki i proste ćwiczenia z kodowania wykonuje niesamodzielnie, przy stałym wsparciu i instruktażu nauczyciela, • wykonuje prace schematyczne, o niskiej staranności, • wymaga częstego przypominania o zasadach zachowania i bezpieczeństwa w pracowni komputerowej.
Dopuszczający (2)	• wykazuje znaczne trudności w

	opanowaniu elementarnych umiejętności z zakresu edukacji informatycznej, • ma problem ze skoordynowaniem wzroku z ruchem myszy lub odszukaniem podstawowych znaków na klawiaturze, • wykonuje najprostsze ćwiczenia wyłącznie przy bezpośrednim prowadzeniu przez nauczyciela, • nie podejmuje samodzielnych prób rozwiązania postawionego problemu, • często zapomina o zasadach bezpiecznego korzystania ze sprzętu komputerowego.

Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

W klasie 1 ocenianiu podlegają przede wszystkim ćwiczenia praktyczne, aktywność na zajęciach oraz przestrzeganie zasad higieny i bezpieczeństwa.

1. Zadania praktyczne przy komputerze (edytor grafiki, edytor tekstu, gry edukacyjne)

Obejmują zadania realizowane indywidualnie na komputerze podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- poprawność i precyzję posługiwania się myszą (wskazywanie, klikanie, przeciąganie elementów) i klawiaturą,
- umiejętność posłużenia się wskazanym narzędziem (np. zmiana koloru, kształtu, kasowanie błędu),
- staranność wykonania pracy oraz pomysłowość,
- stopień samodzielności podczas pracy.

2. Kodowanie i programowanie (offline oraz na urządzeniach)

Obejmuje zabawy logiczne na dywanie (maty do kodowania, karty z symbolami), sterowanie robotami edukacyjnymi oraz proste aplikacje wizualne (np. ScratchJr, Code.org). Nauczyciel ocenia:

- zrozumienie poleceń i idei sekwencji kroków (algorytmu),
- umiejętność poprawienia zauważonego błędu w ułożonym kodzie (debugowanie),
- zaangażowanie i skupienie podczas wykonywania ćwiczenia logicznego.

3. Zaangażowanie i praca na lekcji

Podczas każdych zajęć obserwacji podlega postawa ucznia. Oceniane są:

- aktywny udział w zabawach i ćwiczeniach,
- podejmowanie prób pokonywania trudności przed poproszeniem o pomoc,
- sumienne kończenie rozpoczętej pracy,
- gotowość do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami.

4. Praca w parze i współpraca z rówieśnikami

Podczas lekcji informatyki uczniowie często pracują w zespołach dwuosobowych (np. przy jednym komputerze lub jednym robocie). Ocenia się:

- umiejętność dzielenia się sprzętem (naprzemienna praca przy myszy/tablecie),
- życzliwość i gotowość do pomocy koledze/koleżance,
- umiejętność słuchania poleceń partnera z pary.

5. Przestrzeganie zasad BHP i regulaminu pracowni

Bezpieczeństwo na zajęciach komputerowych stanowi priorytet. Nauczyciel zwraca szczególną uwagę na:

- właściwą postawę przy biurku komputerowym (ergonomia),
- ostrożne obchodzenie się ze sprzętem (mysz, klawiatura, słuchawki, roboty),
- zakaz spożywania posiłków i napojów przy stanowisku komputerowym,
- natychmiastowe zgłaszanie nauczycielowi problemów technicznych (brak samodzielnego podłączania kabli czy naprawiania sprzętu).

Formułowanie oceny śródrocznej i rocznej

1. Klasyfikacja śródroczna i roczna w klasie 1 ma formę **oceny opisowej**, która podsumowuje:
    - opanowanie podstawowych umiejętności posługiwania się komputerem i urządzeniami cyfrowymi,
    - poziom logicznego myślenia oraz umiejętności tworzenia prostych algorytmów (kodowanie),
    - zaangażowanie, systematyczność oraz przestrzeganie zasad BHP.
2. Na początku roku szkolnego nauczyciel informuje rodziców/opiekunów prawnych o wymaganiach edukacyjnych oraz sposobach obserwacji i dokumentowania postępów dziecka.
3. W przypadku wątpliwości rodziców co do poziomu osiągnięć dziecka, nauczyciel podczas

konsultacji przedstawia portfolio prac ucznia (zapisane rysunki, zrealizowane projekty, karty pracy) wraz ze wskazówkami do dalszej pracy wspierającej rozwój technologiczny i motoryczny dziecka.