Wymagania edukacyjne z Informatyki

Klasa 2 Szkoły Podstawowej

Autor: Maciej Danieluk

Zasady ogólne

1. Edukacja informatyczna w klasie 2 szkoły podstawowej stanowi naturalną kontynuację treści realizowanych w klasie 1. Kładzie nacisk na dalsze doskonalenie sprawności manipulacyjnej, łączenie grafiki z tekstem, wprowadzanie polskich znaków diakrytycznych, poznawanie pojęcia powtarzania (pętli) w algorytmice oraz podstawy bezpiecznego korzystania z technologii i sieci.
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 bieżącej oceny kluczowe znaczenie mają: wysiłek wkładany w wykonanie zadania, postępy względem własnych możliwości początkowych, stopień samodzielności, umiejętność logicznego rozwiązywania problemów oraz przestrzeganie zasad BHP.

Kryteria oceniania – wymagania na poszczególne oceny

Ocena	Wymagania – uczeń:
Celujący (6)	• w pełni i samodzielnie opanował umiejętności przewidziane podstawą programową dla klasy 2, wykazując się dużą biegłością technologiczną, • tworzy złożone, wieloetapowe historyjki lub animacje w środowisku programowania wizualnego (np. ScratchJr), wykorzystując postacie, tła, dźwięki oraz pętle, • bezbłędnie wyszukuje i koryguje błędy we własnych oraz cudzych programach (zaawansowany proces debugowania), • łączy zaawansowane elementy grafiki z poprawnie zredagowanym, formatowanym

	tekstem (stosuje polskie litery, znaki interpunkcyjne), • sprawnie i bezbłędnie zapisuje, otwiera oraz porządkuje swoje pliki w wyznaczonym folderze, • chętnie pełni rolę lidera i mentora, cierpliwie wspierając rówieśników w trudniejszych zadaniach, • podejmuje dodatkowe wyzwania logiczne, algorytmiczne i graficzne.
Bardzo dobry (5)	• opanował pełen zakres podstawy programowej dla klasy 2, • sprawnie korzysta z klawiatury – wprowadza wielkie litery (Shift), polskie litery (prawy Alt) oraz podstawowe znaki interpunkcyjne (kropka, przecinek), • potrafi połączyć grafikę z tekstem (np. podpisanie pracy, prosta laurka, komiks), posługując się narzędziami wyboru, wypełnienia i tekstu, • samodzielnie zapisuje stworzony plik we wskazanym miejscu (np. w folderze klasy/ucznia) oraz potrafi go ponownie otworzyć, • tworzy sekwencje poleceń z wykorzystaniem polecenia powtórzenia (pętli) w środowisku blokowym lub sterując robotem edukacyjnym, • dostrzega błąd w działaniu programu i potrafi go samodzielnie poprawić, • wymienia podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z Internetu i ochrony prywatności,

	• wzorowo przestrzega regulaminu pracowni i zasad ergonomii.
Dobry (4)	• opanował treści podstawy programowej w stopniu zadowalającym, • poprawnie pisze na klawiaturze, sporadycznie zapominając o klawiszach modyfikujących (Shift, Alt), • tworzy estetyczne rysunki w edytorze grafiki i wstawia proste napisy, z rzadka prosząc o podpowiedź przy trudniejszych narzędziach, • potrafi ułożyć poprawny algorytm doprowadzający obiekt do celu; rozumie ideę pętli, choć w bardziej złożonych zadaniach potrzebuje drobnego naprowadzenia, • z niewielką pomocą nauczyciela potrafi zapisać i odnaleźć swój plik, • zna i stosuje zasady BHP oraz regulamin pracowni komputerowej, • aktywnie pracuje na lekcji i sumiennie wykonuje zadania.
Dostateczny (3)	• częściowo opanował podstawowe umiejętności przewidziane dla klasy 2, • ma trudności ze skoordynowanym wpisywaniem polskich znaków (Alt + litera) oraz posługiwaniem się narzędziami precyzyjnymi w edytorze grafiki, • wymaga instruktażu i bezpośredniej asysty nauczyciela przy zapisywaniu i odczytywaniu prac z dysku, • w ćwiczeniach z kodowania gubi kolejność

	kroków w sekwencji, ma trudności ze zrozumieniem działania pętli, • rzadko podejmuje próby samodzielnego poprawienia błędu w programie, czekając na gotowe rozwiązanie, • wymaga częstego przypominania o zasadach bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze.
Dopuszczający (2)	• wykazuje poważne trudności w opanowaniu elementarnych umiejętności technicznych i logicznych przewidzianych dla klasy 2, • posługiwanie się myszą i klawiaturą sprawia mu duży kłopot (wolne tempo, trudność z odszukaniem podstawowych klawiszy), • wykonuje ćwiczenia wyłącznie przy stałym prowadzeniu za rękę przez nauczyciela, • nie opanował umiejętności zapisywania pracy ani podstaw tworzenia sekwencji poleceń, • ma problem z utrzymaniem skupienia na zadaniu, wykazuje brak zaangażowania lub często narusza zasady regulaminu pracowni.

Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

1. Zadania praktyczne przy komputerze (grafika, tekst, pliki)

Obejmują ćwiczenia realizowane na stanowisku komputerowym. Nauczyciel bierze pod uwagę:

- sprawność i ergonomię pisania na klawiaturze (wielkie litery, polskie znaki diakrytyczne, spacje, znaki interpunkcyjne),
- umiejętność łączenia grafiki z tekstem oraz estetykę i pomysłowość kompozycji,
- opanowanie podstawowej obsługi plików: uruchomienie programu, zapisanie pracy pod wskazaną nazwą, ponowne otwarcie pliku,

- stopień samodzielności podczas pracy.

2. Kodowanie i programowanie wizualne

Obejmuje aktywności na matach edukacyjnych, z robotami oraz w programach blokowych (np. ScratchJr, Run Marco, Code.org). Ocenie podlega:

- umiejętność planowania sekwencji kroków (algorytmu) realizującej określony cel,
- stosowanie instrukcji powtórzenia (pętli) w celu uproszczenia kodu,
- umiejętność testowania kodu i usuwania usterek (debugowanie),
- logiczne myślenie podczas rozwiązywania łamigłówek i zadań problemowych.

3. Bezpieczeństwo cyfrowe i higiena pracy

Edukacja w klasie 2 poszerza wiedzę o bezpiecznym świecie cyfrowym. Nauczyciel ocenia:

- zrozumienie ograniczeń czasowych korzystania z ekranów (higiena cyfrowa i wzrokowa),
- świadomość ochrony prywatności (niepodawanie imienia, nazwiska, adresu w sieci),
- nawyk natychmiastowego zgłaszania dorosłym (nauczycielowi/rodzicowi) niepokojących treści napotkanych w komputerze,
- prawidłową postawę przy biurku komputerowym oraz dbałość o powierzony sprzęt.

4. Zaangażowanie i postawa na lekcji

Bieżącej obserwacji podlega podejście ucznia do procesu nauki:

- aktywność podczas omawiania zagadnień i gotowość do szukania rozwiązań,
- cierpliwość i determinacja w pokonywaniu trudności (metoda prób i błędów),
- dbałość o dokończenie rozpoczętego projektu,
- przestrzeganie dyscypliny i poleceń prowadzącego zajęcia.

5. Praca w parze i współpraca z rówieśnikami

Podczas realizacji ćwiczeń zespołowych ocenie podlega:

- zgodny podział ról przy jednym stanowisku komputerowym lub tablecie/robocie,
- komunikacja, szacunek i umiejętność konstruktywnej wymiany pomysłów,
- gotowość do niesienia bezinteresownej pomocy koleżankom i kolegom.

Formułowanie oceny śródrocznej i rocznej

1. Klasyfikacja śródroczna i roczna w klasie 2 ma formę **oceny opisowej**, sporządzanej na podstawie bieżącej obserwacji postępów ucznia. Podsumowuje ona:
    - opanowanie umiejętności obsługi komputera (w tym łączenie tekstu z grafiką i zapis plików),
    - rozwój myślenia komputacyjnego (programowanie, algorytmika, pętle),
    - postawę ucznia, zaangażowanie oraz znajomość i stosowanie zasad bezpieczeństwa (BHP i sieć).
2. Dokumentację pracy ucznia stanowi jego **cyfrowe lub tradycyjne portfolio** (zapisane pliki projektowe, rysunki, karty pracy), które jest udostępniane rodzicom/opiekunom prawnym podczas zebrań lub konsultacji indywidualnych jako podstawa do omówienia rozwoju

dziecka.