

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ

Klasa I | Rok szkolny 2026/2027 | Zgodne z nową podstawą programową z dnia 11 marca 2026 r. oraz programem „Lokomotywa”

Prowadząca zajęcia: mgr Agnieszka Dudek

Ogólne zasady i regulamin pracowni:

- Każdy Uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej oraz bezpiecznej pracy ze sprzętem cyfrowym.
- Każdy Uczeń potrafi samodzielnie włączyć, zalogować się oraz prawidłowo wyłączyć komputer i uporządkować stanowisko pracy.

1. WYMAGANIA EDUKACYJNE

Obszar	Wspaniale	Bardzo dobrze	Dobrze	Na zadowalającym poziomie	Wymagający dalszego wsparcia
1. Bezpieczeństwo, Higiena i Obsługa Sprzętu Cyfrowego (Pracownia, logowanie, mysz, klawiatura, higiena cyfrowa, netykieta, AI)	• Samodzielnie włącza, loguje się i wyłącza zestaw komputerowy oraz sprawnie obsługuje mysz (klikanie, przeciąganie) i klawiaturę (1e, 1g). • Samodzielnie i wzorowo stosuje zasady ergonomii oraz higieny cyfrowej na stanowisku pracy (1e). • Samodzielnie dba o prywatność i dane osobowe w sieci oraz wzorowo przestrzega zasad netykiety (1h, 1i). • Samodzielnie i wnikliwie weryfikuje poprawność prostych informacji cyfrowych oraz treści z AI (1j).	• Samodzielnie loguje się do komputera, sprawnie posługuje się myszą i wpisuje litery oraz znaki na klawiaturze (1e, 1g). • Prawidłowo dba o porządek, ergonomiczną postawę oraz zasady higieny cyfrowej (1e). • Stosuje zasady ochrony prywatności i wizerunku oraz zgodnie współpracuje w sieci (1h, 1i). • Samodzielnie podejmuje próby weryfikacji informacji ze źródeł cyfrowych i AI (1j).	• Zazwyczaj samodzielnie loguje się do komputera oraz poprawnie posługuje myszą i klawiaturą (1e, 1g). • Zazwyczaj dba o ergonomię pracy przy komputerze i higienę cyfrową (1e). • Zazwyczaj przestrzega netykiety i dba o prywatność w sieci (1h, 1i). • Zazwyczaj próbuje sprawdzać poprawność informacji z sieci/AI (1j).	• Z niewielką pomocą loguje się do komputera oraz wykonuje podstawowe ruchy myszą i wpisuje litery (1e, 1g). • Z pomocą nauczyciela dba o ergonomiczną pozycję i porządek na stanowisku (1e). • Bywa, że wymaga przypomnienia o zasadach netykiety i ochrony danych w sieci (1h, 1i). • Z pomocą sprawdza proste informacje w sieci (1j).	• Tylko z pomocą nauczyciela loguje się do komputera i wykonuje proste czynności myszą/klawiaturą (1e, 1g). • Wymaga stałego nadzoru przy zachowaniu higieny cyfrowej i porządku na stanowisku (1e). • Ma problemy z przestrzeganiem zasad netykiety (1i). • Nie podejmuje prób weryfikacji informacji cyfrowych i AI (1j).
2. Tworzenie Cyfrowe, Algorytmika i Programowanie (Tux Paint, pisanie tekstów, wizytówki, laurki, sekwencje, programowanie wizualne/blokowe, AI)	• Samodzielnie i pomysłowo tworzy oraz edytuje projekty w edytorze grafiki (Tux Paint, Paint) połączone z tekstem (np. wizytówka, laurka, podpisywanie obrazków) (2a, 2c). • Samodzielnie i sprawnie układa sekwencje poleceń i algorytmy w środowisku programowania wizualnego/blokowego oraz steruje obiektem strzałkami (2a, 2c). • Samodzielnie redaguje proste instrukcje cyfrowe (2d) i korzysta z zasobów zgodnie z prawem autorskim (2e). • Prezentuje swoje prace na forum klasy i stosuje technologie do zadań z innych przedmiotów (2h, 2k).	• Samodzielnie rysuje i edytuje obrazy w programie graficznym (Tux Paint) oraz pisze proste teksty i podpisy na klawiaturze (2a, 2c). • Samodzielnie programuje wizualnie proste sekwencje i historyjki w aplikacji blokowej (2a, 2c). • Prawidłowo redaguje prostą instrukcję i przestrzega praw autorskich (2d, 2e). • Chętnie prezentuje efekty swojej pracy cyfrowej na forum klasy (2h, 2k).	• Zazwyczaj samodzielnie tworzy i edytuje rysunki w Tux Paint oraz wpisuje pojedyncze słowa na klawiaturze (2a, 2c). • Zazwyczaj samodzielnie układa proste bloczki i sekwencje w programowaniu wizualnym (2a, 2c). • Z niewielką pomocą tworzy prostą instrukcję i szanuje cudzą własność w sieci (2d, 2e). • Prezentuje prace na forum klasy z wykorzystaniem komputera (2h).	• Z pomocą nauczyciela wykonuje proste rysunki (Tux Paint) i wpisuje znaki z klawiatury (2c). • Z pomocą układa najprostsze sekwencje poleceń w programowaniu blokowym (2a, 2c). • Wymaga wsparcia przy redagowaniu instrukcji cyfrowej (2d) oraz zasadach praw autorskich (2e). • Z zachętą prezentuje efekty swojej pracy (2h).	• Tylko z bezpośrednią pomocą tworzy proste elementy w edytorze graficznym i wpisuje litery (2c). • Tylko z pomocą wykonuje najprostsze kroki w programowaniu wizualnym (2a). • Ma duże trudności z samodzielną obsługą programów i prezentacją pracy (2d, 2h). • Nie potrafi zastosować technologii do rozwiązywania prostych zadań (2k).

2. OCENIANIE:

Na zajęciach edukacji informatycznej wprowadza się jako formę oceniania: **OCENIANIE KSZTAŁTUJĄCE**, które obejmuje:

- **Określanie i wyjaśnianie uczniom celów uczenia się oraz kryteriów sukcesu** (w szczególności omówienie kryteriów prac wykonywanych na lekcji).
- **Udzielanie uczniom informacji zwrotnej**, która umożliwia im widoczny postęp. Obejmuje to: zapoznanie uczniów i rodziców z faktycznym poziomem opanowania materiału, omówienie elementów sprawiających trudności oraz wskazówki, jak poprawić błędy.
- **Informacja zwrotna dla rodziców** będzie zamieszczana w e-dzienniku w formie opisowej, przypisanej do poszczególnych zadań ćwiczeniowych.
- **Umożliwienie uczniom korzystania z siebie nawzajem jako zasobów edukacyjnych** (praca w grupach, pomoc koleżeńska, ocena koleżeńska, „partnerzy do rozmowy”).
- **Wspieranie uczniów, aby stali się autorami swojego procesu uczenia się** poprzez budowanie poczucia własnej wartości, docenianie samodzielności i wprowadzanie samooceny uczniowskiej.

Formy informacji zwrotnej w e-dzienniku:

Stopień opanowania kryteriów

1. **Uczeń/Uczennica wspólnie poradził(a) sobie z zadaniem** - spełnił(a) wszystkie kryteria ćwiczenia.
2. **Uczeń/Uczennica bardzo dobrze poradził(a) sobie z zadaniem** - spełnił(a) większość kryteriów ćwiczenia.
3. **Uczeń/Uczennica dobrze poradził(a) sobie z zadaniem** - spełnił(a) znaczną część kryteriów ćwiczenia.
4. **Uczeń/Uczennica częściowo poradził(a) sobie z zadaniem** - spełnił(a) tylko niektóre kryteria ćwiczenia.
5. **Uczeń/Uczennica nie wykonał(a) zadania** - nie spełnił(a) żadnego kryterium ćwiczenia.