WYMAGANIA EDUKACYJNE w oparciu o program „Informatyka w akcji" wydawnictwa Nowa Era
Informatyka KLASA **1** rok szkolny 2026/2027
nauczyciel Danuta Wojcieszek

Dlaczego warto uczyć się informatyki?

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, **dostateczną**, **dobrą**, **bardzo dobrą**, **celującą** jeśli:

- podaje, do czego mogą się przydać umiejętności informatyczne;
- wymienia zasady obowiązujące w pracowni komputerowej;
- stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni oraz podczas pracy na komputerze;

Rozdział I – Komputer i Ty

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- wyjaśnia, czym jest komputer
- zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem i innymi urządzeniami cyfrowymi
- podaje przykłady programów komputerowych
- określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na komputerze
- odróżnia plik od folderu
- uruchamia programy

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

- podaje przykłady informacji, które przetwarza komputer oraz urządzeń rozszerzających możliwości komputera
- stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami cyfrowymi
- wyjaśnia pojęcia: *program komputerowy*, *system operacyjny*, *licencja*, *plik*, *folder*
- zna przeznaczenie systemu operacyjnego
- rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku
- z pomocą nauczyciela tworzy folder i zapisuje w nim prace
- przenosi plik we wskazane miejsce

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

- wyjaśnia, czym są urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia
- podaje przykłady urządzeń wejścia i urządzeń wyjścia oraz takich, które są zarówno urządzeniami wejścia, jak i wyjścia
- wyjaśnia, czym jest zestaw komputerowy
- podaje przykłady systemów operacyjnych
- rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń
- wyjaśnia różnicę między plikiem i folderem
- podaje różnicę między przenoszeniem a kopiowaniem pliku lub folderu
- samodzielnie porządkuje zawartość folderu

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

- stosuje zasady ekologicznego zachowania przy korzystaniu z urządzeń cyfrowych
- porządkuje prace zapisane na komputerze: kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, zmienia ich nazwy
- wyjaśnia, jaką funkcję pełni rozszerzenie pliku

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

- omawia wpływ technologii na środowisko
- podaje nazwy różnych programów wraz z ich przeznaczeniem i dzieli je na płatne oraz bezpłatne

Rozdział II – . Korzystanie z internetu

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- wyjaśnia, zasady bezpiecznego korzystania z sieci, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa
- podaje przykłady wyszukiwarek i przeglądarek internetowych oraz wykorzystania Internetu
- przestrzega czym jest sieć komputerowa
- rozumie, że nie wszystkie kontakty w sieci są bezpieczne
- wymienia, do kogo może się zwrócić w przypadku poczucia zagrożenia
- zna podstawowe zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w sieci
- wymienia sposoby komunikacji w internecie
- wyjaśnia, czym jest netykieta
- podaje, co może zrobić, gdy spotka się z niewłaściwą komunikacją w sieci

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

- wyjaśnia pojęcia: *router*, *wi-fi*, *internet, fake news* i *deepfejk*
- wymienia, po czym można poznać niebezpieczną wiadomość
- charakteryzuje cechy i cele fake newsów
- wyjaśnia, czym są przeglądarka i wyszukiwarka internetowa, *hiperłącze*
- wyszukuje informacje na stronach internetowych podanych w podręczniku

- wyjaśnia wady i zalety różnych sposobów komunikacji w sieci
- przestrzega zasad komunikacji obowiązujących w internecie

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

- omawia działanie internetu w kontekście przesyłania informacji
- podaje, na co należy zwrócić uwagę przy ustalaniu, czy informacja jest prawdziwa,
- omawia, na co należy uważać przy przeglądaniu stron internetowych
- podaje bezpieczne źródła plików
- zna zasady tworzenia bezpiecznych haseł
- wyjaśnia, dlaczego wyszukiwane hasło powinno być precyzyjne
- zapisuje na komputerze grafikę oraz tekst ze strony internetowej
- dobiera sposób komunikacji do rodzaju przekazywanej wiadomości
- wyjaśnia, czym jest hejt

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

- wymienia przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystania wybranych cech Internetu
- rozpoznaje przykłady wiadomości wyłudzających dane
- omawia możliwe skutki działania szkodliwego programu
- tworzy bezpieczne hasła
- weryfikuje znalezione wyniki pod względem wiarygodności i aktualności
- wyjaśnia różnice między informacją a opinią

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

- charakteryzuje popularne usługi internetowe i ocenia ich wpływ na jakość życia
- omawia przykłady niewłaściwego wykorzystania przez inne osoby udostępnionych zdjęć i filmów
- omawia różnice w działaniu wybranych wyszukiwarek internetowych
- wykorzystuje komunikatory internetowe do współpracy

Rozdział III – Grafika komputerowa

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- wyjaśnia pojęcia *piksel* i *rozmiar obrazu*
- ustawia szerokość i wysokość obrazu
- tworzy prosty rysunek za pomocą narzędzi **Ołówek** i **Pędzel,** wykorzystuje kształty **Owal** oraz **Krzywa**
- wyjaśnia, czym są warstwy w programie graficznym
- zmienia kolejność warstw w projekcie
- duplikuje warstwy
- zapisuje pracę jako projekt

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

- wyjaśnia różnice między dostępnymi opcjami zapisu
- tworzy proste rysunki przez kolorowanie pikseli
- korzysta z kształtów **Linia** i **Prostokąt**
- stosuje w pracach kopiowanie oraz odbicie lustrzane
- rysuje poziome linie z użyciem klawisza **Shift**
- tworzy rysunki z kilku warstw
- usuwa tło i obiekt z obrazu

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

- zmienia rozmiar zaznaczonego fragmentu obrazu
- stosuje opcje obracania fragmentu obrazu
- ustawia obszar po usunięciu tła i zapisuje obraz w odpowiednim formacie, aby zachować przezroczystość tła

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

- projektuje wygląd przedmiotów (np. nadruk na koszulkę),dobierając różne rodzaje pędzli i ich grubości
- wykorzystuje powtarzające się fragmenty rysunku do utworzenia całego obrazu
- importuje obrazy do projektu
- tworzy proste kompozycje z kilku obrazów
- dopasowuje rozmiar obrazów, z których tworzy kompozycję, do rozmiaru kompozycji

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

- wykonuje rysunki ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
- wykonuje skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wybranych opcji (np. puchar tylko z kształtów **Linia** oraz **Krzywa**)
- tworzy kompozycje z wykonanych przez siebie zdjęć

Rozdział IV – Edytor tekstu

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- posługuje się klawiaturą (np. zapisuje wielkie litery, polskie znaki)

- zapisuje krótkie zdania w dokumencie tekstowym
- omawia podstawowe zasady formatowania dokumentu
- wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *odstępy między akapitami*, *interlinia*
- ustawia tekst względem marginesów
- wstawia obrazy, ikony i kształty do dokumentu tekstowego

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:
- formatuje tekst za pomocą poleceń znajdujących się w grupie **Czcionka**
- zmienia ustawienia akapitów za pomocą opcji z grupy **Akapit**
- stosuje zasady obowiązujące przy zapisywaniu znaków przestankowych
- zmienia wygląd obrazów, ikon i kształtów wstawionych do dokumentu
- tworzy proste dokumenty z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:
- tworzy dokumenty tekstowe zgodnie z podanym wzorem
- dzieli tekst na akapity i je formatuje
- zna i stosuje wybrane skróty klawiszowe
- stosuje różne ustawienia tekstu względem obrazu
- przycina obraz wstawiony do dokumentu

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:
- tworzy i formatuje krótkie dokumenty tekstowe według własnego pomysłu
- wyjaśnia, czym są białe znaki, i wie, jak je pokazać w dokumencie
- tworzy poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe
- projektuje i tworzy dokumenty tekstowe z wykorzystaniem obrazów, kształtów i ikon

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:
- tworzy rysunki ASCII Art według własnego pomysłu
- przygotowuje estetyczne dokumenty tekstowe zgodne z zasadami formatowania
- przedstawia w dokumencie tekstowym wybraną scenę, np. rozmowę dwóch osób, wstawia do tego dokumentu odpowiednie teksty, obrazy i kształty

Rozdział IV – Programowanie w Scratchu

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:
- wyjaśnia pojęcia: *blok*, *skrypt*, *scena,* na czym polega programowanie w Scratchu
- uruchamia projekt i zatrzymuje działanie skryptów
- wskazuje bloki, które pozwalają wyświetlić na scenie myśl lub wypowiedź duszka
- ustawia zachowanie duszka po kliknięciu w niego myszą
- dodaje skrypt do sceny

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:
- usuwa duszka z projektu
- wstawia do projektu duszka i tło
- zmienia nazwę duszka
- tworzy prosty skrypt, dzięki któremu duszek porusza się po scenie
- tworzy projekt, w którym duszki przeprowadzają ze sobą krótką rozmowę
- stosuje blok z napisem „zawsze” oraz blok losujący liczby
- tworzy skrypt, który uruchomi się po naciśnięciu określonego klawisza

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:
- stosuje blok, dzięki któremu wybrane polecenia wykonają się określoną liczbę razy
- ustawia zmianę tła w skrypcie
- pokazuje lub ukrywa duszka na scenie
- tworzy skrypt, który uruchamia się po zmianie tła
- tworzy własne tło
- ustawia zachowanie duszka, gdy dotknie on innego duszka
- tworzy projekt, w którym duszkiem steruje się za pomocą klawiatury

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:
- tworzy skrypty według założeń zadania
- samodzielnie tworzy proste projekty
- dodaje efekty graficzne do duszka
- duplikuje skrypty

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:
- tworzy projekt o zadanej tematyce, uwzględniając przy tym własne pomysły
- przygotowuje własną animację, w której zmienia się tło, a duszki pojawiają się i ukrywają w czasie działania projektu
- tworzy według własnego pomysłu grę, w której steruje się duszkiem za pomocą klawiatury