

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klas 4–8 szkoły podstawowej (oparte na popularnych materiałach i podręcznikach wydawnictwa Nowa Era, takich jak seria „*Informatyka w akcji*”) skupiają się na rozwijaniu myślenia komutacyjnego, umiejętności programowania, operowania grafiką, tekstem, multimediami oraz bezpiecznego korzystania z technologii i narzędzi cyfrowych (w tym podstaw AI).

Poniżej przedstawiono standardowe wymagania na poszczególne oceny oraz zasady dostosowania dla uczniów objętych WOPFU (Wielospecjalistyczną Oceną Poziomu Funkcjonowania Ucznia) i IPET (Indywidualnym Programem Edukacyjno-Terapeutycznym).

### **Standardowe wymagania edukacyjne z informatyki (klasy 4–8)**

#### **Ocena dopuszczająca (2)**

Uczeń opanował minimum programowe pozwalające na podstawowe funkcjonowanie w świecie cyfrowym.

- **Obsługiwane narzędzia:** Pod okiem nauczyciela uruchamia programy, potrafi załogować się do systemu lub poczty, odnaleźć wskazany plik.
- **Teoria i bezpieczeństwo:** Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa w pracowni i w Internecie, wie, czym jest hasło do konta.
- **Działanie:** Wykonuje najprostsze operacje według ścisłej instrukcji krok po kroku (np. wpisanie krótkiego tekstu, proste przeciągnięcie klocków w programie typu Scratch).

#### **Ocena dostateczna (3)**

Uczeń radzi sobie z typowymi, powtarzalnymi zadaniami informatycznymi.

- **Przetwarzanie informacji:** Tworzy, zapisuje i porządkuje pliki w folderach, potrafi wyszukać proste informacje w Internecie.
- **Tworzenie treści:** Tworzy prosty dokument tekstowy, edytuje grafikę w podstawowym programie (np. wklejenie obrazu, zmiana rozmiaru).
- **Programowanie:** Układa sekwencyjne skrypty w środowisku blokowym (np. ruch postaci, prosta pętla) przy niewielkiej pomocy nauczyciela.

#### **Ocena dobra (4)**

Uczeń samodzielnie i poprawnie posługuje się narzędziami cyfrowymi opisanymi w programie nauczania.

- **Kompetencje użytkowe:** Sprawnie formatuje teksty (akapity, czcionki, marginesy), korzysta z arkusza kalkulacyjnego (wykonuje proste obliczenia, buduje podstawowe wykresy), tworzy estetyczne prace graficzne i multimedialne.
- **Bezpieczeństwo i sieć:** Rozróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki, szanuje prawa autorskie, potrafi bezpiecznie korzystać z chmury obliczeniowej (np. przysyłanie i pobieranie plików).
- **Algorytmika:** Samodzielnie projektuje skrypty z użyciem instrukcji warunkowych (instrukcje *jeśli... to*) oraz pętli.

### Ocena bardzo dobra (5)

Uczeń wykazuje dużą samodzielność, kreatywność i wysokie umiejętności praktyczne.

- **Zaawansowana obsługa:** Bezbłędnie dobiera narzędzia cyfrowe do rozwiązywania problemów z różnych przedmiotów. Potrafi korzystać z narzędzi współpracujących w czasie rzeczywistym (np. dokumenty w chmurze).
- **Programowanie i logika:** Tworzy złożone projekty programistyczne (np. autorskie gry zręcznościowe z systemem zmiennych i punktacji).
- **Krytyczne myślenie:** Potrafi ocenić wiarygodność znalezionych w sieci informacji oraz świadomie korzystać z nowoczesnych narzędzi technologicznych (w tym opartych na sztucznej inteligencji).

### Ocena celująca (6)

Uczeń wykracza poza standardowy program nauczania szkoły podstawowej.

- **Inicjatywa i pasja:** Samodzielnie poszerza wiedzę informatyczną, zgłębia dodatkowe środowiska programistyczne lub pakiety użytkowe.
- **Projekty twórcze:** Realizuje oryginalne, zaawansowane projekty informatyczne (np. strony internetowe, zaawansowane animacje, własne miniprogramy użytkowe).
- **Pomoc koleżeńska:** Chętnie wspiera innych uczniów w rozwiązywaniu trudnych problemów technicznych i algorytmicznych na lekcji.

## **Wymagania i dostosowania dla uczniów z IPET i WOPFU**

Dla uczniów posiadających orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego wymagania z informatyki opierają się na WOPFU (dokładnym opisie mocnych stron, barier i poziomu funkcjonowania w obszarze poznawczym i motorycznym) oraz IPET (realizacji celów dostosowanych do indywidualnych możliwości).

Zajęcia komputerowe są doskonałym polem do integracji i sukcesu takiego ucznia, pod warunkiem odpowiedniej modyfikacji wymagań:

### **1. Dostosowanie warunków i formy pracy (w oparciu o WOPFU)**

- **Sfera motoryczna:** W przypadku problemów z precyzyjnym operowaniem myszą lub klawiaturą – wydłużenie czasu pracy, zastosowanie dedykowanych nakładek, powiększonego kursora lub klawiszy dostępu.
- **Sfera percepcyjno-poznawcza:** Dzielenie złożonych instrukcji na pojedyncze, krótkie komunikaty (zasada „jeden krok na raz”). Zamiast długiej instrukcji słownej – stosowanie instrukcji obrazkowych lub pokazów na tablicy interaktywnej.
- **Redukcja barier:** Zmniejszenie poziomu bodźców wzrokowych i dźwiękowych w otoczeniu ucznia, jeśli rozpraszają go podczas pracy przy komputerze.

### **2. Zmiana kryteriów oceniania (w oparciu o IPET)**

Ocena ucznia z niepełnosprawnością intelektualną (lub innymi trudnościami ujętymi w IPET) ma charakter **formujący i wspierający**. Podstawą do wystawienia oceny jest wkład pracy, zaangażowanie oraz przyrost umiejętności względem indywidualnego punktu wyjścia ucznia, a nie sztywne normy programowe.

- **Ocena celująca / bardzo dobra (lub wysoki poziom opisowy):** Uczeń wykazuje duże zaangażowanie podczas zajęć, chętnie włącza się w proste czynności przy komputerze (np. uruchomienie programu, wskazanie ikonki, wybranie koloru w programie graficznym), reaguje na polecenia nauczyciela i systematycznie podejmuje próby wykonania zadań (nawet przy stałym wsparciu asystenta lub nauczyciela).
- **Ocena dobra / dostateczna:** Uczeń przy udziale pomocy nauczyciela potrafi wykonać podstawowe czynności rutynowe (np. wpisać swoje imię w edytorze tekstowym, zapisać plik w wyznaczonym folderze z pomocą wskazówek, zagrać w edukacyjną grę logiczną rozwijającą refleks lub spostrzegawczość).

- **Ocena dopuszczająca:** Przyznawana za samą obecność, gotowość do współpracy, podejmowanie próby kontaktu z technologią oraz wysiłek włożony w wykonanie chociażby fragmentu ćwiczenia przy pełnym wsparciu nauczyciela.