

WYMAGANIA EDUKACYJNE W ZAKRESIE KOMPETENCJI INFORMATYCZNYCH

KLASY I–III SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Rok szkolny 2026/2027

W klasach I–III kompetencje informatyczne rozwijane są w ramach edukacji wczesnoszkolnej. Wymagania koncentrują się na praktycznym działaniu ucznia: bezpiecznym korzystaniu z technologii, tworzeniu treści, rozwiązywaniu problemów, myśleniu algorytmicznym, podstawach programowania, wyszukiwaniu i ocenie informacji oraz współpracy.

Wymagania są progresywne: od podstawowej obsługi urządzeń i wykonywania prostych poleceń w klasie I, przez samodzielne wykonywanie zadań i prostych programów w klasie II, do planowania, testowania, poprawiania i prezentowania własnych rozwiązań w klasie III.

CELE KSZTAŁCENIA

- rozwijanie bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych;
- rozwijanie logicznego i algorytmicznego sposobu myślenia;
- kształtowanie umiejętności rozwiązywania problemów;
- rozwijanie podstaw programowania;
- tworzenie, przetwarzanie i prezentowanie informacji;
- kształcenie umiejętności krytycznego odbioru informacji cyfrowych;
- rozwijanie samodzielności, kreatywności i sprawczości;
- kształcenie umiejętności współpracy przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych.

WYMAGANIA EDUKACYJNE - KLASA I

Wymagania dla klasy I zostały uporządkowane według pięciu poziomów: koniecznego, podstawowego, rozszerzającego, dopełniającego i wykraczającego. Poziomy opisują narastającą samodzielność, zakres zastosowania umiejętności i stopień twórczego wykorzystania technologii.

Kategoria	Wymagania konieczne	Wymagania podstawowe	Wymagania rozszerzające	Wymagania dopełniające	Wymagania wykraczające
Posługiwanie się urządzeniami cyfrowymi	Rozpoznaje podstawowe urządzenia; korzysta z myszy/ekranu; wykonuje proste polecenia.	Uruchamia i zamyka podstawowe aplikacje; korzysta z klawiatury w podstawowym zakresie.	Samodzielnie wykonuje kilka kolejnych czynności w aplikacji; dobiera podstawowe narzędzie.	Sprawnie realizuje typowe zadanie zgodnie z instrukcją i dba o sprzęt.	Samodzielnie znajduje prosty sposób wykonania nowego zadania i pomaga rówieśnikowi.
Tworzenie treści cyfrowych	Wykonuje prosty rysunek lub napis.	Korzysta z podstawowych narzędzi	Łączy tekst i obraz w prostej pracy.	Samodzielnie tworzy i modyfikuje	Tworzy własną, twórczą pracę i dobiera

		programu graficznego i edytora.		prostą pracę cyfrową.	narzędzia do celu.
Myślenie algorytmiczne	Układa czynności w odpowiedniej kolejności.	Wykonuje sekwencję kilku poleceń.	Tworzy prostą instrukcję i przewiduje rezultat.	Dostrzega i poprawia prosty błąd w instrukcji.	Samodzielnie proponuje alternatywne rozwiązanie problemu.
Podstawy programowania	Rozumie, że komputer wykonuje polecenia.	Układa prostą sekwencję poleceń.	Steruje postacią/obiektem według celu.	Testuje i poprawia prosty program.	Tworzy własną prostą sekwencję prowadzącą do celu.
Bezpieczeństwo cyfrowe	Zna podstawowe zasady bezpiecznej pracy.	Nie podaje obcym danych i wie, że należy poprosić dorosłego o pomoc.	Rozpoznaje prostą sytuację ryzykowną.	Stosuje zasady bezpieczeństwa bez przypominania.	Wyjaśnia innym, dlaczego dana zasada jest ważna.
Współpraca	Przestrzega zasad korzystania ze wspólnego sprzętu.	Wykonuje zadanie w parze.	Dzieli się zadaniami i materiałami.	Samodzielnie współpracuje przy prostym zadaniu.	Inicjuje i wspiera współpracę grupy.

WYMAGANIA EDUKACYJNE - KLASA II

Wymagania dla klasy II zostały uporządkowane według pięciu poziomów: koniecznego, podstawowego, rozszerzającego, dopełniającego i wykraczającego. Poziomy opisują narastającą samodzielność, zakres zastosowania umiejętności i stopień twórczego wykorzystania technologii.

Kategoria	Wymagania konieczne	Wymagania podstawowe	Wymagania rozszerzające	Wymagania dopełniające	Wymagania wykraczające
Obsługa urządzeń i aplikacji	Wykonuje podstawowe czynności przy komputerze/tablecie.	Sprawnie korzysta z myszy i klawiatury; otwiera i zapisuje pliki.	Korzysta z podstawowych funkcji kilku aplikacji.	Dobiera aplikację do typowego zadania i organizuje swoje prace.	Samodzielnie rozwiązuje prosty problem techniczny.
Tworzenie informacji	Tworzy krótki tekst lub prostą grafikę.	Formatuje tekst i wykorzystuje grafikę.	Tworzy prostą pracę multimedialną.	Samodzielnie modyfikuje i prezentuje materiał.	Tworzy twórczy materiał łączący różne formy przekazu.
Algorytmy i rozwiązywanie problemów	Wykonuje instrukcję krok po kroku.	Tworzy uporządkowaną instrukcję.	Przewiduje rezultat i rozpoznaje błąd.	Poprawia algorytm i porównuje rozwiązania.	Samodzielnie projektuje skuteczne rozwiązanie nowego problemu.
Programowanie	Tworzy prostą sekwencję poleceń.	Buduje prosty program blokowy.	Stosuje powtarzanie i, jeśli przewidziano w programie, proste warunki.	Modyfikuje, testuje i poprawia program.	Tworzy własny program wykraczający poza ćwiczenie.
Informacje i internet	Korzysta z przygotowanych źródeł.	Wyszukuje informacje potrzebne do zadania.	Porównuje informacje i zauważa, że nie każda informacja jest prawdziwa.	Stosuje podstawowe zasady poszanowania autorstwa.	Samodzielnie uzasadnia wybór wiarygodnego źródła.
Bezpieczeństwo i komunikacja	Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa.	Chroni dane i hasła.	Rozpoznaje niepokojące treści lub wiadomości.	Wie, jak zareagować i zachowuje kulturę komunikacji.	Świadomie wyjaśnia konsekwencje nieodpowiedzialnego działania online.
Współpraca	Wykonuje przydzieloną część zadania.	Pracuje w parze lub grupie.	Przyjmuje określoną rolę i respektuje pomysły innych.	Współtworzy projekt i korzysta z informacji zwrotnej.	Wspiera grupę i proponuje usprawnienia.

WYMAGANIA EDUKACYJNE - KLASA III

Wymagania dla klasy III zostały uporządkowane według pięciu poziomów: koniecznego, podstawowego, rozszerzającego, dopełniającego i wykraczającego. Poziomy opisują narastającą samodzielność, zakres zastosowania umiejętności i stopień twórczego wykorzystania technologii.

Kategoria	Wymagania konieczne	Wymagania podstawowe	Wymagania rozszerzające	Wymagania dopełniające	Wymagania wykraczające
Sprawne korzystanie z technologii	Samodzielnie wykonuje podstawowe czynności.	Tworzy, zapisuje i otwiera pliki.	Porządkuje prace i dobiera narzędzie do zadania.	Samodzielnie korzysta z kilku aplikacji w jednym projekcie.	Sprawnie dobiera narzędzia do nowego problemu.
Rozwiązywanie problemów	Określa prosty cel zadania.	Dzieli problem na mniejsze kroki.	Planuje, testuje i poprawia rozwiązanie.	Wyjaśnia sposób rozwiązania i porównuje warianty.	Samodzielnie projektuje rozwiązanie nowego problemu.
Programowanie	Tworzy prostą sekwencję poleceń.	Tworzy prosty program blokowy.	Wykorzystuje powtarzanie i proste warunki.	Analizuje, testuje i poprawia program.	Tworzy samodzielny projekt programistyczny i objaśnia jego działanie.
Wyszukiwanie i ocena informacji	Wyszukuje informacje według wskazówek.	Wybiera informacje potrzebne do zadania.	Porównuje informacje z różnych źródeł.	Rozpoznaje podstawowe oznaki niewiarygodności informacji.	Samodzielnie uzasadnia wybór źródła i wskazuje autora materiału.
Tworzenie materiałów cyfrowych	Tworzy prosty dokument lub grafikę.	Łączy tekst i grafikę.	Tworzy prostą prezentację lub materiał multimedialny.	Samodzielnie modyfikuje i prezentuje materiał.	Tworzy rozbudowany materiał dopasowany do odbiorcy i celu.
Bezpieczeństwo cyfrowe	Stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa.	Chroni dane osobowe i hasła.	Rozpoznaje podejrzone wiadomości i sytuacje.	Świadomie stosuje zasady prywatności i kultury cyfrowej.	Potrafi uzasadnić zasady bezpieczeństwa i wskazać ich praktyczne znaczenie.
Projekt i współpraca	Wykonuje przydzielone zadanie.	Współpracuje i przestrzega ustalonych zasad.	Planuje prosty projekt i dobiera narzędzia.	Testuje, poprawia i prezentuje rezultat.	Samodzielnie prowadzi część projektu, proponuje usprawnienia i dokonuje samooceny.

KRYTERIA POZIOMU OSIĄGNIĘĆ UCZNIĄ

Poziom	Charakterystyka
Wymagania konieczne	Uczeń podejmuje działanie i wykonuje podstawowe czynności przy znacznym wsparciu nauczyciela.
Wymagania podstawowe	Uczeń wykonuje typowe zadania według instrukcji, wykorzystując podstawowe poznane umiejętności.
Wymagania rozszerzające	Uczeń stosuje poznane umiejętności w bardziej złożonych zadaniach i potrafi poprawić część własnych błędów.
Wymagania dopełniające	Uczeń pracuje samodzielnie, łączy poznane umiejętności i potrafi zastosować je w nowych, ale podobnych sytuacjach.
Wymagania wykraczające	Uczeń twórczo i samodzielnie wykorzystuje wiedzę, proponuje własne rozwiązania i podejmuje zadania wykraczające poza typowe ćwiczenia.

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ

- obserwacja pracy ucznia;
- ćwiczenia praktyczne;
- zadania logiczne i problemowe;
- zadania programistyczne;
- prace graficzne i tekstowe;
- prezentacje i materiały multimedialne;
- projekty indywidualne i grupowe;
- zadania związane z wyszukiwaniem i oceną informacji;
- rozmowa z uczniem;
- samoocena i ocena koleżeńska;

DOSTOSOWANIE WYMAGAŃ EDUKACYJNYCH

- wydłużenie czasu pracy;
- dzielenie zadań na mniejsze etapy;
- stosowanie krótkich i jednoznacznych instrukcji;
- wykorzystywanie instrukcji obrazkowych lub demonstracji;
- umożliwienie pracy w parze lub przy wsparciu nauczyciela;
- ograniczenie liczby czynności wykonywanych jednocześnie;
- częstsza informacja zwrotna;
- dostosowanie poziomu trudności zadania do indywidualnych możliwości ucznia;
- ocenianie postępu, samodzielności i wykorzystania poznanych umiejętności.

MINIMALNE OSIĄGNIĘCIA PO KLASIE III

- bezpiecznie korzysta z podstawowych urządzeń cyfrowych;
- wykonuje podstawowe czynności przy komputerze lub tablecie;
- tworzy proste materiały cyfrowe;
- wyszukuje podstawowe informacje i rozumie potrzebę ich weryfikowania;
- zna podstawowe zasady ochrony danych, prywatności i haseł;
- rozumie ideę algorytmu i instrukcji;
- tworzy i modyfikuje proste programy;
- potrafi dostrzec i poprawić podstawowy błąd;
- rozwiązuje proste problemy z wykorzystaniem technologii;
- współpracuje przy realizacji prostego projektu;
- prezentuje efekt swojej pracy i dokonuje podstawowej samooceny.