**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny**

**Edukacja informatyczna klasa 1**

Sposoby **dostosowania wymagań**:

* zawsze uwzględniać trudności ucznia,
* w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie,
* dzielić dane zadanie na etapy i zachęcać do wykonywania małymi krokami,
* dopasowywać liczbę zadań/powtórzeń do możliwości ucznia,
* nie zmuszać na siłę do wykonywania ćwiczeń sprawiających uczniowi trudność,
* dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu,
* nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy,
* podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego chęci, wysiłek, przygotowanie do zajęć w materiały, niezbędne pomoce itp.,
* włączać do rywalizacji tylko tam, gdzie uczeń ma szanse,
* wiedzę sprawdzać formami praktycznymi, zachęcać do stosowania narzędzi wspomagających poprawność ortograficzną,
* zadawać pytania zamknięte, aby można odpowiedzieć, dając znak na „tak” lub „nie” albo wskazując coś,
* włączać ucznia do współpracy w małych grupach rówieśniczych, w skład których wchodzą także dzieci nieśmiałe,
* wypracować wspólną strategię radzenia sobie z milczeniem, np. jeśli uczeń nie zgłasza się słownie przy sprawdzaniu obecności, można umówić się z nim na inny znak np. uśmiech, kiwnięcie głową, spojrzenie, podniesienie ręki,
* podejmować próby porozumiewania się szeptem.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Niedostateczny** | **Dopuszczający** | **Dostateczny** | **Dobry** | **Bardzo dobry** | **Celujący** |
| Nie potrafi ułożyć w logicznym porządku obrazków składających się w pewną całość.  Nie potrafi rozwiązywać zagadek, łamigłówek.  Nie potrafi samodzielnie programować prostych sytuacji i poleceń.  Nie tworzy prostych rysunków, nie zmniejsza i nie zwiększa elementów graficznych.  Nie zapisuje efektów swojej pracy na komputerze.  Nie posługuje się komputerem w podstawowym zakresie nie uruchamia programu, korzystając z myszy i klawiatury. | Z pomocą nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w pewną całość.  Z pomocą nauczyciela rozwiązuje zagadki, łamigłówki.  Z pomocą nauczyciela programuje proste sytuacje i polecenia.  Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, zmniejsza i zwiększa elementy graficzne.  Z pomocą nauczyciela zapisuje efekty swojej pracy na komputerze.  Z pomocą nauczyciela posługuje się komputerem w podstawowym zakresie uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury. | Pod kierunkiem nauczyciela układa w logicznym porządku obrazki składające się w pewną całość.  Pod kierunkiem nauczyciela rozwiązuje zagadki, łamigłówki.  Pod kierunkiem nauczyciela programuje proste sytuacje i polecenia.  Pod kierunkiem nauczyciela tworzy proste rysunki, zmniejsza i zwiększa elementy graficzne.  Pod kierunkiem nauczyciela zapisuje efekty swojej pracy na komputerze.  Zazwyczaj posługuje się komputerem w podstawowym zakresie uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury. | Układa w logicznym porządku obrazki składające się w pewną całość.  Rozwiązuje zagadki, łamigłówki.  Programuje proste sytuacje i polecenia.  Tworzy proste rysunki, zmniejsza i zwiększa elementy graficzne.  Na ogół samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy na komputerze.  Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury. | Samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki składające się w pewną całość.  Samodzielnie rozwiązuje zagadki, łamigłówki.  Samodzielnie programuje proste sytuacje i polecenia.  Samodzielnie tworzy proste rysunki, zmniejsza i zwiększa elementy graficzne.  Zapisuje efekty swojej pracy na komputerze.  Samodzielnie posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury. | Z łatwością, samodzielnie układa w logicznym porządku obrazki składające się w pewną całość.  Sprawnie i szybko rozwiązuje zagadki, łamigłówki.  Samodzielnie i sprawnie programuje proste sytuacje i polecenia.  Samodzielnie tworzy nie tylko proste rysunki, zmniejsza i zwiększa elementy graficzne.  Sprawnie zapisuje efekty swojej pracy na komputerze.  Zawsze sprawnie posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury. |

Nauczyciel realizujący

**Tomasz Szewc**