

EDUKACJA INFORMATYCZNA KL. 1

Wymagania edukacyjne zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego obowiązującą od 1 września 2026 r.

Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. (Dz. U. z 2026 r. poz. 378)

Numer lekcji	Wymagania edukacyjne		Wymagania szczegółowe podstawy programowej
	Podstawowe Uczeń:	Rozszerzone Uczeń:	
1	– zna i rozumie regulamin pracowni komputerowej, – przyjmuje prawidłową postawę ciała przy komputerze, – nazywa elementy zestawu komputerowego, – wie, czym różni się laptop, tablet, smartfon i komputer stacjonarny, – wie, jak prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer oraz uruchomić multibook, – ocenia zachowania w pracowni komputerowej – właściwe i niewłaściwe,	- zna zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.e, 9.1.g, 9.1.i
2/3	– nazywa elementy zestawu komputerowego, – wie, do czego służy mysz komputerowa, – potrafi posługiwać się myszą komputerową, – potrafi przeciągać (przenosić) wybrane elementy na ekranie monitora metodą złap, przesun i upuść, - podejmuje próby logowania do laptopa/komputera przy użyciu skrótu klawiszowego oraz z przepisywając z kartki litery,	- zna zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.e, 9.1.g, 9.2.c
4	– posługuje się myszą komputerową, – zna nazwy elementów zestawu komputerowego, – przeciąga / dopasowuje elementy, – nazywa urządzenia elektroniczne, – układa puzzle, – ustala kolejność wykonywania czynności	- zna zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.g

5	– rozpoznaje ikonę programu Paint i uruchamia go, – poznaje budowę okna edytora grafiki Paint, – korzysta z palety kolorów i narzędzia Wypełnij, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową, – wykonuje zadanie według podanej instrukcji,	- zna zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.e, 9.1.g, 9.2.c
6/7	– poznaje narzędzia: Ołówek, Pędzle, Kształty, Linia, – poznaje sposób cofania czynności wykonanych w programie Paint, poznaje skrót klawiszowy Ctr Z – doskonali umiejętność korzystania z narzędzia Wypełnij oraz cofania czynności, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową, – wykonuje zadania zgodnie z podaną instrukcją, – tworzy obrazek według własnego pomysłu, – uczy się rysować prostokąt i linię,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.i
8	– wie, do czego służą komputery, – zna nazwy urządzeń, które wchodzą w skład zestawu komputerowego,		9.1.e, 9.1.g, 9.1.i, 9.2.b, 9.2.h
9	– poznaje budowę i zastosowanie klawiatury, – zapisuje proste litery i wyrazy z użyciem klawiatury, – poznaje i wykorzystuje funkcję klawisza Backspace do usuwania liter, – doskonali umiejętność korzystania z podanej instrukcji,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.k
10	– wykorzystuje poznane narzędzia programu Paint: Wypełnij, Ołówek, Pędzle, Gumka, Linia, Kształty, do tworzenia obrazków, – zapisuje wyrazy przy użyciu klawiatury, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą komputerową, – przenosi elementy z wykorzystaniem metody złap, przesun i upuść, – doskonali umiejętność korzystania z instrukcji,	-z pomocą lub samodzielnie stosuje zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.g, 9.2.c, 9.2.i, 9.2.k
12	– kształtuje umiejętność sterowania obiektem na ekranie, – doskonali umiejętność korzystania z myszy komputerowej i klawiatury, – utrwała kierunki: góra – dół, prawa – lewa, przód – tył, – doskonali umiejętność pracy z instrukcją ustną, – rozwija myślenie logiczne,	-z pomocą lub samodzielnie stosuje zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.i, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.g, 9.2.i

13	– poznaje pojęcia: kod, koder, – doskonali umiejętność korzystania z myszy i klawiatury komputerowej, – rozumie, że kody / instrukcje można tworzyć za pomocą różnych symboli, – utrwala kierunki: góra – dół, prawa – lewa, – uczy się odczytywać zakodowane instrukcje, – układa proste kody przy pomocy symboli i strzałek,		9.1.i, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.d
14	– doskonali umiejętność wykonywania poleceń zgodnie z instrukcją, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą i klawiaturą komputerową, – rozmieszcza elementy według instrukcji, – wykonuje rysunek na podstawie instrukcji, – ćwiczy uważne słuchanie,	-z pomocą lub samodzielnie stosuje zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.2.a, 9.2.c
15/16	– poznaje pojęcia Pulpit i plik, – uczy się zapisywać plik, – doskonali umiejętność rysowania w programie Paint,		9.1.e, 9.2.a, 9.2.c
17	– poznaje funkcje klawiszy Spacja i Shift, – doskonali umiejętność posługiwania się klawiaturą, – wykonuje zadania zgodnie z podaną instrukcją,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
18/19	– doskonali sprawność posługiwania się myszą komputerową oraz klawiaturą, – ćwiczy sprawność wpisywania tekstów z użyciem klawiatury, – wykonuje zadania zgodnie z podaną instrukcją, – tworzy komiks według własnego pomysłu,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.e, 9.2.k
20/21	– wykorzystuje poznane narzędzia programu Paint do tworzenia obrazka, – doskonali sprawność posługiwania się myszą komputerową, – doskonali umiejętności posługiwania się myszą metodą złap, przesun i upuść, – ćwiczy zapisywanie pliku, – wykonuje zadania zgodnie z podanymi instrukcjami, – tworzy rysunek zgodnie z instrukcją, – rozwija umiejętność współpracy,	- samodzielnie stosuje zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.g, 9.1.i, 9.2.c

22	– doskonali umiejętności kodowania, – odczytuje kody, – układa proste kody zapisane za pomocą strzałek, – doskonali umiejętności posługiwania się myszą i klawiaturą, – rozwija myślenie logiczne, – współpracuje w grupie i w parze,	- samodzielnie stosuje zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.e, 9.1.i, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.i
23	– doskonali umiejętności zapisywania kodów za pomocą strzałek i ich odczytywania, – uczy się skracać kody, – doskonali umiejętność posługiwania się myszą i klawiaturą, – rozwija myślenie logiczne, – współpracuje w grupie i w parze,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.g, 9.2.h
24	– rozumie pojęcie Internet, – wypowiada się na temat tego, do czego służy internet, – zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, – tworzy ustnie zalecenia dotyczące zachowań pożądanych w sieci. – projektuje ikonę symbolizującą zasadę korzystania z Internetu,		9.1.g, 9.1.h, 9.2.c
25	– zna jedno z zastosowań klawisza Alt na klawiaturze, – potrafi pisać literę ż, Ż na klawiaturze, – doskonali umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową, – rozwija umiejętność pisania liter i wyrazów we wskazanym programie, – doskonali umiejętności korzystania z podanej instrukcji,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
26	– zna zastosowanie klawisza Enter na klawiaturze i kolejne zastosowanie klawisza Alt, – potrafi pisać litery ę, ą na klawiaturze, – doskonali umiejętności posługiwania się klawiaturą i myszą komputerową, – rozwija umiejętność pisania liter i wyrazów we wskazanym programie, – doskonali umiejętności korzystania z podanej instrukcji,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.k

27	– rozumie pojęcie higiena cyfrowa, - zna zasady postępowania zgodnie z zasadą higieny cyfrowej, - wie, dlaczego należy ograniczać czas przed ekranem, – wypowiada się na temat zasad obowiązujących w domu, – doskonalili korzystanie z myszy i klawiatury komputerowej. – rozwija logiczne myślenie poprzez proste gry komputerowe oraz analogowe,		9.1.e, 9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
28	– wybiera i korzysta z narzędzi programu Paint: pędzel, ołówek, linia, gumka, wypełnianie kolorem, kształty, aerograf, – dobiera narzędzia programu Paint do potrzeb, – potrafi zapisać swoją pracę na komputerze, – sprawnie posługuje się myszką komputerową, – wykonuje zadania zgodnie z instrukcją,		9.1.g, 9.2.c, 9.2.j, 9.2.k
29	– potrafi zapisać znaki !, ? za pomocą klawiatury, – ćwiczy pisanie przy użyciu klawiatury komputerowej, – doskonalili umiejętność korzystania z klawiatury i myszki komputerowej, – doskonalili umiejętność korzystania z instrukcji i czytania,	- samodzielnie stosuje zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
30	– zna narzędzia programu Paint oraz ich zastosowanie, – wyszukuje różnice na obrazkach, – wykorzystuje program graficzny i jego narzędzia do stworzenia własnego obrazka lub wykonania zadania, – potrafi zapisać swoją pracę w komputerze,	- samodzielnie stosuje zasadę logowania do komputera/laptopa,	9.1.g, 9.2.c, 9.2.k
31	– wie, do czego służą roboty i gdzie można je spotkać, – wypowiada się na temat roli człowieka i robotów w życiu, – potrafi zakodować obrazek korzystając ze współrzędnych, – korzysta z wybranych narzędzi programu Paint do wykonania zadania,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c, 9.2.g, 9.2.k
33/34	– rozumie, czym jest programowanie i że służą do tego różne programy, – wie, czym jest Scratch, – potrafi napisać prosty program w Scratchu, korzystając ze wskazówek,		9.1.g, 9.2.a, 9.2.c

35	– wie, jak bezpiecznie korzystać z technologii cyfrowej, – rozumie, że urządzenia cyfrowe mogą służyć zarówno nauce, jak i zabawie, podaje przykłady, – zna urządzenia elektroniczne i wie, do czego się je wykorzystuje, – rozwiązuje łamigłówki i wykonuje zadania korzystając z instrukcji,		9.1.e, 9.1.g, 9.1.h, 9.2.c, 9.2.k
36/37	– wie, że technologię cyfrową można wykorzystać do nauki i zabawy, – wykorzystuje program Paint i poznane narzędzia do wykonania zadania, – doskonali umiejętność pisania na klawiaturze, – rozwiązuje łamigłówki i wykonuje zadania korzystając z instrukcji,		9.1.e, 9.1.g, 9.2.c, 9.2.k