



Podstawa programowa kształcenia ogólnego
Szkoła podstawowa — edukacja informatyczna

Warunki i sposób realizacji- edukacja wczesnoszkolna

Edukacja w klasach I-III realizowana jest w postaci kształcenia zintegrowanego. Kształcenie zintegrowane obejmuje:
integrację czynnościową, metodyczną, organizacyjną i treściową.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego
Szkoła podstawowa — edukacja informatyczna

W początkowej fazie nauczyciel przeprowadza zajęcia informatyczne wykorzystując przestrzeń klasy, organizując aktywność dzieci z wykorzystaniem liczmanów, gier planszowych, materiału naturalnego czy form plastycznych, technicznych wykonanych przez dzieci, nie zawsze używając komputerów czy innych urządzeń.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego
Szkoła podstawowa — edukacja informatyczna

Pomocne mogą się okazać takie formy, jak np.

- **Zastosowanie liniowej kolejności, powtarzanie czynności:** układanie wzorów, obrazków, tekstów – do wykorzystania nadają się koraliki, stemple z wzorami, kartki z obrazkami lub tekstami układane w logiczny ciąg,
- **Wyszukiwanie elementu,** praca z różnorodnymi obiektami o określonych cechach, np. klockami o różnych kolorach, kształtach, wielkościach - poszukiwanie obiektu o wskazanych cechach przez eliminowanie tych obiektów, które nie spełniają kryteriów.
- **Polecenia lub sekwencje poleceń:** zabawy ruchowe – dziecko przyjmuje rolę obiektu czy robota, który wykonuje polecenia lub sekwencje poleceń, poruszając się przy tym po odpowiednio oznaczonej drodze.
- **Zadania, zagadki, łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów-** np. zadania archiwalne konkursów informatycznych dla dzieci.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego
Szkoła podstawowa — edukacja informatyczna

- Edukacja informatyczna wprowadza uczniów w świat języka informatyki.
- Praca z urządzeniem, np. komputerem powinna, w miarę możliwości, dotyczyć wszelkich zadań i ćwiczeń wynikających z programu nauczania w zakresie treści wszystkich edukacji.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego
Szkoła podstawowa — edukacja informatyczna

- Pierwsze próby wizualnego programowania.

Podstawa programowa nie narzuca konkretnego rodzaju wizualnego języka programowania wykorzystywanego podczas lekcji.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego

Szkoła podstawowa — edukacja informatyczna

VII Edukacja informatyczna**1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów**

Uczeń:

- 1) układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności;
- 2) tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu;
- 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów

2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów

z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

- 1) programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego;
- 2) tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe - doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów;
- 3) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.

Podstawa programowa kształcenia ogólnego

Szkoła podstawowa — edukacja informatyczna

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Uczeń:

- 1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;
- 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem;
- 3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.

4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych.

Uczeń:

- 1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię;
- 2) wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.