

EDUKACJA INFORMATYCZNA
klasy 1 i 2 edukacji wczesnoszkolnej

wymagania edukacyjne

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Uczeń:

- wykonuje polecenia wydawane w formie graficznej jako wstęp do programowania (dyktanda graficzne);
- wydaje i wykonuje polecenia w zabawie typu: zrób krok do przodu, pochyl się, wyciągnij rękę, chwyć przedmiot, obrót w prawo itp.
- układa obrazki i teksty dotyczące typowych codziennych czynności według instrukcji;
- układa puzzle, rozwiązuje zagadki, łamigłówki z elementami algorytmu jako wstęp do programowania;
- buduje modele z klocków, przedstawia, łączy elementów z wykorzystaniem algorytmu;
- podejmuje działania przewidywania i analizowania konkretnych sytuacji – układanie instrukcji jak puzzli.
- podejmuje działania prowadzące do analizowania i rozbijania dużych problemów na małe, łatwe do rozwiązania krok po kroku;
- koduje za pomocą kubków
- koduje z użyciem maty
- koduje z użyciem różnego rodzaju klocków (płaskich, przestrzennych), w tym z zestawem Edumatrix
- podejmuje próby rozwiązywania problemów algorytmicznych poprzez gry edukacyjne np. Japońskie szachy, Sudoku, wieża Hanoi, szyfrowanie tekstu

2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

- programuje ruch mikroroboty ozobot za pomocą kodów graficznych: kody kierunku (w tym szukaj linii), szybkości, stopery, kody super ruchu, wygrana/koniec, odliczanie,
- programuje ruch robota DOC za pomocą strzałek ruchu i obrotów w trybie free, edu, gry
- programuje ruch za pomocą aplikacji Lighboot, Kodable, Bit by Bit,
- wydaje polecenia w programie Scratch Jr;
- tworzy grafikę w edytorze grafiki w Scratch Jr
- pracuje z programem Scratch Jr – programuje proste historyjki, gry, ruch elementów bez i z powtórzeniami, zapisuje we wskazanym miejscu;
- tworzy rysunki. w programie Paint;
- rysuje linie proste, łamane, krzywe, figury geometryczne z wykorzystaniem programu Paint;

3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

- nazywa elementy zestawu komputerowego: monitor, komputer, klawiatura, myszka;
- kształci umiejętność sprawnego posługiwania się myszką i klawiaturą;
- poznaje podstawowe słownictwo dotyczące pracy z komputerem: pulpit, plik, ikonka, Internet, aplikacja itp.;

4. Rozwój kompetencji społecznych

- ćwiczy umiejętności współpracy, zespołowego rozwiązywania problemów;
- ćwiczy umiejętności wymiany doświadczeń, wzajemnego pomagania sobie w pracy;

5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z komputera jako urządzenia zasilanego prądem;
- stosuje zasady higieny pracy przy komputerze: prawidłowej postawy podczas pracy, oświetlenia, czasu pracy;
- jest coraz bardziej świadomy zagrożeń wynikających z korzystania z komputera, a w szczególności tych, które wpływają na zdrowie emocjonalne i kontakty społeczne, także między samymi uczniami;

Ocenianie:

W klasach I-III szkoły podstawowej ocena klasyfikacyjna śródroczna i roczna jest oceną opisową.

Ocena opisowa klasyfikacyjna śródroczna i roczna z zajęć edukacyjnych ustalana jest w oparciu o oceny bieżące i uwzględnia poziom opanowania przez ucznia wiadomości i umiejętności z zakresu wymagań określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego oraz wskazuje potrzeby rozwojowe i edukacyjne

Formy sprawdzania umiejętności: obserwacja ucznia podczas wykonywania zadań na lekcji:

Za pracę na lekcji uczeń otrzymuje:

+ (jeśli wykonuje zadania w sposób zaangażowany i nabywa umiejętności, w tym uczy się na błędach)

lub ++ (jeśli jest zaangażowany i stosuje własne rozwiązania)

lub - (jeśli nie próbuje nabywać ćwiczonych umiejętności nawet w błędnych próbach)

Za pięć kolejnych ocen cząstkowych uczeń otrzymuje ocenę:

- ++++ **celujący**
- ++++- **bardzo dobry**
- +++-- **dobry**
- ++--- **dostateczny**
- +---- **dopuszczający**
- **niedostateczny**