

SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA EDUKACYJNE W KLASACH 1-3 EDUKACJA INFORMATYCZNA

„Ogólne cele rozwoju ucznia, osiągane na zakończenie edukacji wczesnoszkolnej, są źródłem celów szczegółowych, opisanych w formie efektów. Uczeń ma je osiągać, realizując zadania, wymagające wielokierunkowej aktywności. Zakres tej aktywności wytyczają, wymienione w podstawie programowej, efekty kształcenia, przyporządkowane poszczególnym dyscyplinom naukowym. Przedstawienie efektów kształcenia w odniesieniu do dyscyplin naukowych jest pewnego rodzaju konwencją, potrzebną dla uzyskania przejrzystości opisu, a nie dyrektywą organizacyjną. Proces kształcenia na tym etapie ma charakter zintegrowany, a nie przedmiotowy”.

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.

PROGRAMOWANIE I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW ZWYKORZYSTANIEM 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.

POSŁUGIWANIE 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.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

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.

PRZESTRZEGANIE PRAWA I ZASAD BEZPIECZEŃSTWA Uczeń:

1. Posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
2. Rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów)

korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci;

3.Przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy