**Zmodyfikowany program nauczania z edukacji komputerowej w klasach 1 – 3 szkoły podstawowej**

**(do zrealizowania do końca roku szkolnego)**

**W trakcie zdalnego nauczania:**

1. Zagadnienia realizowane będą zgodnie z rozkładem materiału

2. Zwiększamy ilość godzin na realizację danego zagadnienia

3. Po powrocie przeprowadzamy gruntowne powtórki z materiału przerobionego w czasie zdalnego nauczania

4. Uczniowie, którzy wysyłają informacje zwrotne wg ustaleń z nauczycielem na bieżąco - oceniamy opisowo

5. Pozostali uczniowie przechowują swoje prace – do czasu powrotu do szkoły

6. Uczniowie w trakcie trwania zdalnego nauczania korzystają z polecanych stron internetowych celem doskonalenia swoich umiejętności np. code.org, itp.

**Cele główne**

**•** Rozwijanie myślenia logicznego, abstrakcyjnego i przyczynowo-skutkowego oraz wyobraźni przestrzennej, spostrzegawczości.

**•** Doskonalenie umiejętności czytania, pisania i rachowania.

**•** Pobudzanie i pogłębianie zainteresowań dziecka.

**•** Przygotowanie do programowania.

**•** Wdrażanie do samodzielnego korzystania z aplikacji komputerowych.

**•** Nabycie umiejętności posługiwania się komputerem i urządzeniami cyfrowymi oraz urządzeniami współpracującymi z komputerem.

**•** Posługiwanie się zasobami internetowymi.

**•** Rozwiązywanie zadań przy pomocy poznanego oprogramowania.

**•** Poznanie zasad bezpiecznego korzystania z internetu oraz z efektów cudzej pracy.

**•** Wdrażanie do samodzielnego rozwiązywana problemów i do pracy w zespole.

**•** Zapobieganie powstawaniu chorób narządu ruchu i wzroku.

**Cele szczegółowe**

**•** Uruchamianie komputera i czynności kończące pracę na komputerze oraz działanie innych urządzeń cyfrowych.

**•** Rozpoznawanie elementów podstawowego zestawu komputerowego.

**•** Korzystanie z urządzeń mobilnych.

**•** Poznanie różnych sposobów uruchamiania programów komputerowych.

**•** Rozpoznawanie różnorodnych urządzeń cyfrowych i opisywanie sposobu ich wykorzystania.

**•** Rozwiązywanie zadań (logogryfów, rebusów, labiryntów, zagadek, szyfrów).

**•** Porządkowanie figur.

**•** Układanie historyjek obrazkowych i zdań w logicznym porządku.

**•** Podejmowanie działań według określonego planu pracy.

**•** Sterowanie obiektem na ekranie komputera.

**•** Pisanie prostych poleceń i komend.

**•** Stosowanie kodów obrazkowych.

**•** Tworzenie interaktywnych historyjek i animacji.

**•** Tworzenie prac według pomysłu własnego i opracowanego wspólnie.

**•** Poznanie wybranych narzędzi edytora tekstu i edytora grafiki.

**•** Dbanie o estetykę prac.

**•** Nazywanie i korzystanie z wybranych elementów okna programu.

**•** Formatowanie tekstu w wybranym zakresie.

**•** Wykonywanie i modyfikowanie rysunków w edytorze grafiki.

**•** Tworzenie dokumentów tekstowych.

**•** Łączenie grafiki z tekstem (zaproszenie, dyplom, ogłoszenie, ulotka, plakat).

**•** Doskonalenie umiejętności posługiwania się klawiaturą, także dotykową.

**•** Posługiwanie się myszą komputerową i touchpadem.

**•** Wykorzystywanie słuchawek i głośników.

**•** Zapisywanie prac we wskazanym folderze.

**•** Kojarzenie efektu pracy z właściwym programem komputerowym.

**•** Poznanie stron internetowych przeznaczonych dla dzieci.

**•** Wykorzystywanie udostępnionych stron i zasobów internetowych do wyszukiwania informacji, rozwiązywania problemów i zabawy.

**•** Korzystanie z wyszukiwarki i przeglądarki internetowej.

**•** Poznanie różnych możliwości komunikowania się.

**•** Poznanie netykiety.

**•** Zdobywanie umiejętności posługiwania się aplikacjami komputerowymi do nauki czytania, pisania i rachowania

**•** Poznanie ćwiczeń regenerujących i odprężających: oczy, szyję, barki, plecy, klatkę piersiową, dłonie, ręce, nogi i stopy.

**•** Poznanie zagrożeń wynikających z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

**•** Zrozumienie, że komputer nie zastąpi zabaw na świeżym powietrzu.

**•** Uświadomienie, że świat gier jest nieprawdziwy.

**•** Dbanie o porządek na stanowisku pracy.

**•** Stosowanie ograniczeń czasowych w pracy z komputerem oraz innymi urządzeniami cyfrowymi.

**Klasa 2**

Programowanie

**•** Polecenia i symbole: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz.

**•** Łączenie bloków.

 Edytor grafiki

**•** Kopiuj, Wklej

**•** Kontur, Wstawianie kształtu, Wypełnienie kształtu

**•** Selektor kolorów,

**•** Tekst, Wielokąt

Internet

**•** Internet. Strony dla dzieci

**Klasa 3**

 Edytor grafiki

**•** Kopiuj, Wklej

**•** Kontur, Wstawianie kształtu, Wypełnienie kształtu

**•** Selektor kolorów,

**•** Tekst, Wielokąt, Krzywa

Internet

**•** Internet. Strony dla dzieci

Programowanie

**•** Polecenia i symbole: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz, pokoloruj, skocz

**•** Łączenie bloków.

**OCENIANIE**

W klasach 1–3 stosujemy ocenę opisową – ustną i pisemną. Wymaga ona od nauczyciela dużego zaangażowania. Niezbędnym narzędziem w ocenianiu będą obserwacja i analiza prac dostarczanych nauczycielowi ustaloną drogą czyli przez mobidziennik. Podczas oceniania trzeba przede wszystkim pamiętać o indywidualnych możliwościach każdego dziecka. Dobrze jest nagradzać wysiłek ucznia, jego zaangażowanie; efekt końcowy nie powinien być najważniejszy i decydujący o ocenie. Należy zwracać uwagę nie tylko na opanowanie wiadomości, umiejętności, radzenie sobie z zadaniami, lecz także na samodzielność i zaangażowanie. Istotne jest, aby działania uczniów były przemyślane i podejmowane świadomie, aby praca przebiegała według planu. Co pewien czas należy analizować, czy u uczniów następuje przyrost wiedzy i umiejętności, obserwować, w jakim stopniu została opanowana obsługa komputera i innych urządzeń. Chwalimy za najmniejszy sukces. Im więcej ustnych pochwał, tym lepiej.