

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

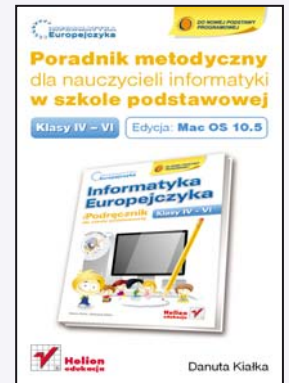
- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2010

Informatyka Europejczyka. Poradnik metodyczny dla nauczycieli informatyki w szkole podstawowej, kl. IV–VI. Edycja: Mac OS 10.5. Wydanie III

Autor: [Danuta Kiałka](#)
ISBN: 978-83-246-2576-5
Format: 122×194, stron: 208



„Informatyka Europejczyka” to doskonały i kompletny zestaw edukacyjny przygotowany przez dysponującego ogromnym doświadczeniem lidera na rynku książek informatycznych – wydawnictwo Helion. Podręczniki oraz inne pomoce naukowe należące do tej serii zostały opracowane w taki sposób, aby ich użytkownicy mogli nie tylko poszerzać swoją wiedzę, ale też szybko i skutecznie utrwać nowe wiadomości. Proponowane przez nas rozwiązania są szczególnie ważne właśnie dziś, gdy znajomość informatyki stała się kluczowa – bez niej nie sposób nadążyć za tempem rozwoju dowolnej dziedziny wiedzy i zrozumieć fundamentalnych zmian zachodzących na całym świecie.

„Informatyka Europejczyka. Poradnik metodyczny dla nauczycieli informatyki w szkole podstawowej, kl. IV–VI. Edycja Mac OS 10.5. Wydanie III” to doskonałe uzupełnienie zestawu przygotowanego z myślą o uczniach wyższych klas szkoły podstawowej, używających systemu Mac OS X Leopard oraz programów pakietu iWork i NeoOffice. W trakcie pisania tego poradnika jego autorce, praktykującej nauczycielce informatyki, przyświecała idea odciążenia innych nauczycieli w zakresie żmudnych przygotowań do lekcji i proponowania im wskazówek pozwalających utrzymać autentyczne zainteresowanie i zaangażowanie uczniów. Jej propozycje nie mają charakteru ściśle wytyczonej ścieżki dydaktycznej, są raczej zbiorem osobiście przetestowanych rozwiązań, z których można łatwo skorzystać. W książce omówione zostały przykładowe rozkłady materiału, plany wynikowe, scenariusze lekcji oraz metody pracy podczas zajęć. Nie zabrakło tu sugestii co do zakresu wymagań i sposobu oceniania postępów, efektywnej realizacji większych projektów, a także dodatkowych zadań i testów oraz ponadprogramowych zajęć z informatyki. Podczas tworzenia tego znakomitego poradnika autorka uwzględniła wiele opinii środowiska nauczycielskiego, a także uczniów i studentów odbywających praktyki w szkole – co stało się gwarantem dużej różnorodności pomysłów na ciekawe prowadzenie zajęć.

„Informatyka Europejczyka” to:

- gruntowne poznanie podstaw obsługi komputera i najczęściej używanych programów;
- atrakcyjnie przekazywana wiedza, niezbędna do zrozumienia współczesnego świata;
- kreatywne wykorzystanie dostępnych możliwości i proponowanie własnych rozwiązań.

„Podręczniki szyte na miarę – informatyka w najlepszym wydaniu”

Spis treści

1. Wstęp	5
2. Oprogramowanie wykorzystywane w podręczniku. Praca w sieci	9
3. Przykładowe rozkłady materiału	15
4. Propozycja planu wynikowego	35
5. Przykładowy scenariusz lekcji	131
6. Metody pracy na lekcji	137
7. Wymagania i ocenianie	143
8. Kilka słów o realizacji projektów	151
9. Zadania dodatkowe i testy	155
10. Zajęcia dodatkowe	179
11. Serwis internetowy	187
12. Powtórzenie i utrwalenie wiadomości	191
13. Polecane książki i strony WWW	203

Przykładowy scenariusz lekcji

Rozkłady materiału, plany wynikowe oraz konspekty powstające na prośbę nauczycieli, którzy już pracują lub zamierzają pracować z programem *Informatyka Europejczyka* dla szkoły podstawowej, znajdują Państwo na stronie internetowej <http://edukacja.belion.pl>.

Przedstawiony w tym rozdziale scenariusz lekcji jest przykładem realizacji tematu dotyczącego grafiki komputerowej.

Czas realizacji: 2 godziny.

Temat: Pierwsze kroki w grafice komputerowej

Wykonujemy rysunki według instrukcji, korzystając z programu Tux Paint. Rysujemy i malujemy na komputerze.

1. Obecne i przewidywane możliwości wykorzystania wiedzy i umiejętności opanowanych w toku zajęć.

Obecne:

Uczeń zyskuje środek artystycznego wyrazu, czyli potrafi tworzyć i przetwarzać grafikę komputerową w programie Tux Paint, dysponując zbiorem podstawowych narzędzi graficznych.

Przewidywane:

Wstawianie przygotowanej grafiki do dokumentu tekstowego.

Podstawy do nauki obsługi bardziej złożonych edytorów graficznych.

2. Cele zajęć.

Uczeń:

♦ w zakresie wiedzy:

- ♦ poznaje narzędzia edytora grafiki służące do tworzenia rysunków;
- ♦ wskazuje elementy okna edytora grafiki i objaśnia ich zastosowanie;
- ♦ drukuje rysunek;

♦ w zakresie umiejętności:

- ♦ rysuje wstępny szkic tworzonej grafiki na papierze;
- ♦ uruchamia program;
- ♦ wybiera odpowiednie narzędzie;
- ♦ modyfikuje działanie wybranych narzędzi klawiszem *Shift* i ustala ich cechy;
- ♦ wybiera kolor rysowania i kolor tła oraz operuje nimi;
- ♦ czyści obszar roboczy wybranym kolorem tła;
- ♦ posługuje się przyciskami *Cofnij* i *Ponów* z paska narzędzi;
- ♦ stosuje poznane narzędzia do wykonywania prostych rysunków według określonego wzoru;
- ♦ tworzy nowy obszar roboczy, korzystając z przycisku *Nowy* z paska narzędzi;
- ♦ podejmuje decyzję o zapisie lub rezygnacji ze zmian;
- ♦ zapisuje rysunek;
- ♦ obsługuje drukarkę;

♦ w zakresie postawy na zajęciach:

- ♦ efektywnie wykorzystuje czas pracy;
- ♦ dba o estetykę wykonanych prac;
- ♦ aktywnie uczestniczy w lekcji.

3. Forma organizacji zajęć:

- ♦ zajęcia warsztatowe;
- ♦ praca indywidualna.

4. Dominujące metody prowadzenia zajęć:

- ♦ podające — wykład przeplatany ćwiczeniami;
- ♦ ćwiczenia praktyczne — wykonanie ćwiczenia według instrukcji.

5. Pomoce dydaktyczne:

- ◆ tablica;
- ◆ zeszyt ucznia (temat zajęć, definicje pojęć, szkic rysunku);
- ◆ stanowiska komputerowe (system Mac OS X, programy: Tux Paint lub inny edytor grafiki dostępny w szkolnej pracowni);
- ◆ podręcznik z instrukcją wykonania rysunków.

6. Struktura zajęć (całość):

- ◆ podanie tematu zajęć;
- ◆ przypomnienie pojęć *grafika komputerowa* i *edytor grafiki*;
- ◆ wyjaśnienie uczniom celu zajęć (warunki wykorzystania wiedzy i umiejętności);
- ◆ pojęcia: *wskazywanie*, *klikanie*, *podwójne klikanie*, *przeciąganie*, *minimalizowanie*, *maksymalizowanie*, *zamykanie*;
- ◆ program Tux Paint — uruchamianie. Nauczyciel wykonuje wszystkie czynności na komputerze do demonstracji, następnie uczniowie powtarzają je na swoich szkolnych komputerach;
- ◆ podstawowe elementy okna programu; pojęcia: *obszar roboczy*, *pasek narzędzi*, *pasek menu*, *pasek koloru*, *obszar pomocy*;
- ◆ narzędzia edytora;
- ◆ czyszczenie obszaru roboczego;
- ◆ cofanie i ponawianie wprowadzanych zmian;
- ◆ tworzenie nowego obszaru roboczego;
- ◆ zapisywanie wykonanego obrazka;
- ◆ usuwanie;
- ◆ poznanie przycisków paska opcji.

7. Czynności nauczyciela i uczniów.

Kolumna **Cel** zawiera odnośniki do celów zajęć podanych w punkcie 2. Litera **W** oznacza wiedzę, **U** — umiejętności, **P** — postawy, a cyfra — liczbę porządkową.

Cel	Czynności nauczyciela	Czynności uczniów
P4, P5	Na przerwie przygotowuje na tablicy rysunek — okno programu Tux Paint. Może wykorzystać rzutnik lub projektor, jeśli jest dostępny w pracowni. Podaje uczniom temat zajęć.	Notują w zeszytach (lub zeszytach ćwiczeń, cz. I — Notatki).

Cel	Czynności nauczyciela	Czynności uczniów
W1, P5	Zadaje pytanie, jak uczniowie rozumieją pojęcie <i>grafika komputerowa</i> . Dyktuje uczniom definicję pojęcia <i>grafika komputerowa</i> . Zadaje pytanie, jak nazywamy programy do tworzenia grafiki komputerowej.	Przedstawiają swoje pomysły. Zapisują notatki w zeszytach. Mają chwilę na podanie właściwej nazwy.
	Dyktuje uczniom definicję pojęcia <i>edytor grafiki</i> . Przedstawia uczniom warunki wykorzystania wiedzy i umiejętności opanowanych w toku zajęć.	Zapisują notatki w zeszytach. Wykonują operacje w oknie z zawartością katalogu.
U1	Wyjaśnia i demonstruje uczniom sposób uruchomienia programu. Poleca uruchomić program Tux Paint.	Uruchamiają podany program.
W1, W2, U4	Wskazuje na tablicy podstawowe elementy okna edytora grafiki i omawia ich przeznaczenie. Omawia pojęcia <i>kolor rysowania, kolor tła, obszar roboczy</i> .	Słuchają, ewentualnie formułują pytania.
W1, U5, U5, P4, P5	Poleca uczniom wykonać ćwiczenie 4.1 z podręcznika.	Jeden z uczniów głośno odczytuje kolejne punkty instrukcji. Rysują biedronkę.
W1, U6, P3	Przedstawia sposób cofania i ponawiania wprowadzanych na rysunku zmian (przyciski <i>Cofnij</i> i <i>Ponów</i>). Przedstawia zalety takich możliwości edycji, zadaje ćwiczenie 4.2.	Jeden z uczniów głośno odczytuje kolejne punkty instrukcji. Wstawiają tekst do rysunku — podpisują rysunek swoim imieniem i nazwiskiem.
U10	Przedstawia sposób zapisywania bieżącego rysunku na dysku. Poleca wykonać ćwiczenie 4.3.	Zapisują bieżący rysunek na dysku.
U3, U7, U9, U9, U11	Poleca wykonać ćwiczenie 4.4. Przedstawia ogólne zasady wykonywania ćwiczenia (tworzenie nowych obszarów roboczych).	Wykonują wskazane ćwiczenia: 4.4, 4.5, 4.6, 4.7.

Cel	Czynności nauczyciela	Czynności uczniów
W3, U12	Poleca uczniom wykonanie ćwiczenia 4.8.	Drukują rysunki.
	Poleca zapoznać się z ćwiczeniem 4.9 (uczniowie nie kończą pracy z programem).	Ćwiczenie 4.9. Wykonują wskazane ćwiczenie, stosując poznane polecenia, tworzą kompozycje z wybranych elementów rysunku. Zniekształcają rysunek przy użyciu poznanej opcji.
U2, U7, P2, P3, P4	Poleca wykonać ćwiczenie 4.10. Poleca wykonać szkic rysunku w zeszyte. Sugeruje wybór narzędzi. Koryguje błędy.	Pobierają nowe kartki. Wykonują szkic rysunku na papierze. Ćwiczenie 4.10. Wybierają odpowiednie narzędzia rysowania obrazka związanego tematycznie z aktualną porą roku.
U10, W3, P4	Sprawdza, czy uczniowie zapisali rysunki na dysku. Poleca sprawdzić podgląd wydruku. Poleca wydrukować rysunek.	Stosują przycisk <i>Zapisz</i> na pasku narzędzi do zapisu pliku na dysku. Ćwiczenie 4.10. Prawidłowo ustawiają stronę, zależnie od rysunku — pionowo lub poziomo, drukując rysunek.
W2, U8, P2, P3	Odczytuje pytania i zadania 1. – 6.	Odpowiadają na postawione pytania.

8. Podsumowanie zajęć.

Nauczyciel powinien przypomnieć cel i założenia lekcji, następnie pozytywnie ocenić najbardziej aktywnych uczniów, ale nie powinien oceniać negatywnie tych, którzy nie wykonali ćwiczeń — mogli nie radzić sobie jeszcze z obsługą programu. Należy przechować częściowo wykonane rysunki, tak aby można je było wykorzystać na następnych zajęciach.

Metody pracy na lekcji

Zagadnienie metod pracy na lekcji informatyki zostało szczegółowo omówione w *Programie nauczania*. W tym miejscu chcę poruszyć kilka innych problemów, z którymi zetknęłam się w pracy dydaktycznej. Otóż poziom umiejętności uczniów na lekcji niejednokrotnie jest bardzo zróżnicowany, co utrudnia pracę nauczycielowi. W efekcie część uczniów się nudzi, nie nabywa żadnych nowych umiejętności. Mając to na uwadze, poniżej przedstawiam kilka propozycji, które na pewno nie są nowe i odkrywcze, ale pozwolą nauczycielowi, szczególnie początkującemu, na lepszą organizację zajęć i ich urozmaicenie. Gdy uczniowi uda się wykonać poprawnie zadanie i wydrukować jego efekty (to bardzo ważne), będzie na pewno odczuwał ogromną satysfakcję — tym większą, im większy był jego wkład pracy.

Objaśnienia i polecenia w pliku tekstowym

Bardzo dobrym i sprawdzonym sposobem prowadzenia zajęć z uczniami o zróżnicowanych umiejętnościach jest opracowanie poleceń i objaśnień w plikach tekstowych. Zdania w tekście powinny być napisane jasno i precyzyjnie, w przemyślany sposób. Ważne, aby uczniowie nauczyli się czytać tekst i polecenia ze zrozumieniem. Wykorzystują wówczas czas efektywniej, każdy rozwiązuje zadanie w swoim tempie, a nauczyciel może skupić się na udzielaniu pomocy tym uczniom, którym jest ona potrzebna.

Przygotowane w ten sposób materiały można z powodzeniem wykorzystać w kilku klasach, a także w kolejnych latach. Należy zawsze pamiętać o ich aktualizacji i ewentualnej modyfikacji.

Nowy program

Drugim sposobem jest rozpoczęcie pracy z programem, który jest nieznanym lub mało znanym większości uczniów. Proponuję wykorzystać bezpłatne programy — adresy stron internetowych, z których można pobrać takie oprogramowanie, podane są w rozdziale 13. poradnika. Ponieważ uczniowie rzadko samodzielnie uczą się w domu obsługi nowego programu, zwykle wszyscy zaczynają od tego samego poziomu. Liczyć się powinno logiczne myślenie oraz przyrost wiedzy i umiejętności uczniów. Można również zwiększać poziom trudności zadań dla uczniów zdolniejszych lub tych, którzy mieli już kontakt z tymi programami.

Na stronie <http://edukacja.belion.pl> znajdują Państwo zestawy zadań i ćwiczeń, które można wykorzystać na zajęciach z programem Scratch. Aby dobrze przygotować się do lekcji, najlepiej samodzielnie opracować kilka projektów — łatwiej wtedy dostrzec problemy, które mogą się pojawić w trakcie nauki programowania.

W trakcie zajęć nauczyciel zwykle wykorzystuje kilka metod pracy (metoda mieszana, kombinowana), dzięki czemu realizowany temat (a raczej wiadomości i umiejętności z danego zakresu) jest przez ucznia lepiej przyswajany i rozumiany. Zajęcia takie są ciekawsze i atrakcyjniejsze dla ucznia, dzięki czemu pracuje on efektywniej.

Najlepszą metodą jest życzliwa, poparta argumentami dyskusja, zakończona oceną.

Z moich obserwacji wynika, że obecnie uczniowie (studenci również) odchodzą od czytania, nie lubią czytać. Dlaczego? — bo wymaga to od nich wysiłku intelektualnego. Wolą oglądać, słuchać, ale nie czytać. Obraz (telewizor, komputer, telefon komórkowy, film) wypiera słowo zapisane na papierze. Czytanie tekstu ze zrozumieniem, wykonanie instrukcji krok po kroku, omawianie, rozwijanie tekstu — to obecnie trudne zadanie. Ponadto uczniowie (i studenci!), korzystając z internetu, głównie stosują opcję

Kopiuj/Wklej (to już prawie epidemia), bez głębszego zrozumienia cytowanego tekstu, często bez przeczytania go nawet do końca, o podaniu źródła zapominając również. Dochodzi do „zabawnych” sytuacji, gdy przy omawianiu i sprawdzaniu zadania okazuje się, że zdanie jest ucięte, wyrwane z kontekstu, a uczeń nie potrafi opowiedzieć, o czym pisał, wskazać, co jest najważniejsze, a co mniej ważne w opisanym zagadnieniu. A przecież *umiejętność wyszukiwania i wykorzystywania informacji* jest kluczową umiejętnością nie tylko dla przedmiotu, ale dla całego etapu edukacyjnego. Brak systematyczności, prześlizgiwanie się przez temat, chaotyczne czytanie tekstu (często nie do końca) prowadzi do trudności w uczeniu się, co skutkuje osiągnięciem słabych wyników w nauce.

Z tych powodów na zajęciach, które prowadzę, często jedną z metod pracy jest *praca z książką*. Według mnie ostatnio bardzo lekceważona, wręcz pomijana w nauczaniu informatyki. Wiem również, że często lekcje z tego przedmiotu odbywają się bez książek, a jeżeli już nauczyciel wskaże na początku roku szkolnego, jaki podręcznik należy zakupić, to i tak uczniowie nie korzystają z niego, najczęściej leży na półce w domu, zapomniany. Nie powinno tak być. W swojej pracy staram się zachęcić uczniów i przekonać ich, by korzystali z książek również na lekcji informatyki. Staram się uświadomić im, że książka (podręcznik) może być źródłem wiedzy, daje również możliwość powtórzenia, utrwalenia, rozszerzenia i pogłębienia wiadomości, a także uzupełnienia braków w przypadku absencji w szkole. Ale nie tylko — praca z książką zaznajamia i oswaja z językiem przedmiotu (co jest bardzo ważne), wdraża do samokształcenia, ułatwia też wcześniejsze zapoznanie się z tematem. Pisząc podręcznik, starałyśmy się dostosować formę przekazu do możliwości uczniów. Trudne zagadnienia informatyczne opisane zostały w sposób prosty, logiczny i zrozumiały. Zachęcam Państwa do stosowania tej metody na swoich zajęciach.

Inną ze stosowanych i polecanych przeze mnie metod jest metoda *pokazu i opisu*. Pamiętajmy jednak, że warunkiem skuteczności tej metody w szkole podstawowej jest także jej poprowadzenie, by pobudzić wyobraźnię uczniów, zachęcić do aktywności poznawczej. Starajmy się zatem, aby opis był żywy, czasami zabawny (to też jest ważne), a przy tym zrozumiały i jasny dla wszystkich.

Można poprosić o pomoc w prowadzeniu zajęć tą metodą uczniów bardziej zaawansowanych, uczestników koła komputerowego czy po prostu ochotników; zrobią to bardzo chętnie i z ogromnym zaangażowaniem.

Na to, którą z wielu znanych metod dydaktycznych zastosuję na lekcji, ma wpływ wiele czynników: przede wszystkim realizowane treści kształcenia, ale także zespół klasowy, z którym aktualnie mam zajęcia. Uważam, że nie ma metod *lepszych* lub *gorszych* — ważne, by były skuteczne i rozbudzały zainteresowanie przedmiotem. Zwróćmy uwagę, by przy wyborze metody nie kierować się tylko jej atrakcyjnością.

Zawód nauczyciela jest powołaniem (jestem o tym głęboko przekonana), a pracujemy obecnie w trudnych warunkach, przy upadku autorytetów, trzeba więc ten autorytet samemu sobie wypracować. Jest to ciężka praca, bo wymaga konsekwencji w procesie dydaktycznym, życzliwości, otwartości, poczucia humoru (również ☺), sprawiedliwego oceniania (bardzo ważne) oraz wiedzy merytorycznej (na bieżąco pogłębianej). Wszyscy zauważamy, że uczeń obecnie szybko się nudzi, ma trudności ze skupieniem uwagi, jest niecierpliw. To nauczyciel musi szukać sposobów dotarcia do niego. Pamiętać należy, że każdy uczeń jest inny i każda klasa jest inna, nie można więc powielać tych samych schematów na kolejnych zajęciach, nauczyciel musi być elastyczny i na bieżąco, nawet w trakcie lekcji, jeśli zachodzi taka potrzeba, modyfikować opracowany scenariusz.

Przygotowując się do lekcji, proponuję wykorzystać konspekty, które opracowałam na potrzeby projektu *Infornatytka Europejczyka* (<http://edukacja.belion.pl>), jednak każdy nauczyciel powinien je zmodyfikować (lub samodzielnie przygotować własne), uwzględniając:

- ◆ własne predyspozycje oraz doświadczenie zawodowe, pedagogiczne;
- ◆ zainteresowania uczniów i ich możliwości;
- ◆ bazę dydaktyczną szkoły;
- ◆ możliwości współpracy z innymi nauczycielami uczącymi w tej samej klasie, szczególnie przy realizacji projektów.

Zdajemy sobie sprawę, że w podręczniku dużo uwagi poświęcamy oprogramowaniu komputerowemu, jest to zabieg celowy, gdyż do podręcznika opracowany został program nauczania oraz zeszyty ćwiczeń zawierające dodatkowe materiały do wszystkich rozdziałów podręcznika. Także w podręczniku i na płycie CD znajduje się dużo zróżnicowanych tematycznie zadań do samodzielnego rozwiązania przez ucznia. W rozdziale 12. poradnika także znajdują Państwo pytania i ćwiczenia powtórzeniowe i utrwalające oraz propozycje tematów z innych przedmiotów do przygotowania na lekcjach informatyki. Tylko od Państwa zależy zatem, w jakim stopniu w trakcie nauczania zostaną one wykorzystane i w jakim stopniu postulat podstawy programowej *wykorzystania komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także rozwijania zainteresowań* zostanie zrealizowany.

Wymagania i ocenianie

Zanim omówię zagadnienie wymagań i oceniania, chciałabym przedstawić kilka zasad, jakimi staram się kierować w swojej pracy dydaktycznej. Przede wszystkim, oceniając uczniów, nie oceniam nigdy ich, tylko efekty ich pracy, chwale jak najczęściej, także na forum klasy; nie stosuję słów o pejoratywnym znaczeniu i używam sformułowań, które dowartościowują ucznia (np. „Podoba mi się to, co zrobiłeś, ponieważ...”).

Wymagania

Badanie kompetencji ucznia na pewno powinno odbywać się w jego obecności i przy komputerze. Pamiętać należy również, że nie powinniśmy wymagać od ucznia posiadania komputera, a co za tym idzie — wykonania zadań praktycznych w domu. Ważna jest zatem efektywna praca ucznia na lekcji.

W *Programie nauczania* w rozdziale 6. szczegółowo opisałam zasady oceny pracy ucznia. W tym miejscu chciałabym zwrócić Państwa uwagę na wymagania bardziej ogólne, dotyczące całego procesu nauczania informatyki. Proponuję kilka zagadnień pozwalających odpowiedzieć na pytania, które często zadają sobie nauczyciele informatyki. Czego wymagać, by zrealizować cele nauczania informatyki? Jakie umiejętności będą przydatne uczniom w przyszłości? W jaki sposób wdrożyć uczniów do samodzielnego myślenia i działania? Jak uczyć lepiej, mądrzej, nowocześniej, skuteczniej?

Nauczyciel powinien uwzględnić wykaz umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego na II etapie edukacyjnym — w szczególności[11]:

- ◆ *umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym także w celu wyszukiwania i korzystania z informacji;*
- ◆ *umiejętność uczenia się, jako sposób zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań, przygotowania do dalszej edukacji;*
- ◆ *umiejętność pracy zespołowej.*

Ale również[11] pamiętać należy o tym, że:

- ◆ *Jednym z najważniejszych zadań szkoły podstawowej jest kształcenie umiejętności posługiwania się językiem polskim, w tym dbałość o wzbogacenie zasobu słownictwa uczniów. Wypełnienie tego zadania należy do obowiązków każdego nauczyciela.*
- ◆ *Ważnym zadaniem szkoły podstawowej jest przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Nauczyciele powinni stworzyć uczniom warunki do nabywania umiejętności wyszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, z zastosowaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych, na zajęciach z różnych przedmiotów.*

Uczeń z całą pewnością powinien:

- ◆ **bezpiecznie posługiwać się komputerem i jego oprogramowaniem; mieć świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i internetu w zakresie:**
 - ◆ komunikowania się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;
 - ◆ odczytywania i prawidłowego interpretowania znaczenia komunikatów wysyłanych przez program;
 - ◆ prawidłowego zapisywania i przechowywania wyników swojej pracy na komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzystania z nich;
 - ◆ korzystania z pomocy dostępnej w programach;
 - ◆ posługiwania się podstawowym słownictwem informatycznym;

- ◆ przestrzegania podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśniania zagrożeń wynikających z niewłaściwego korzystania z komputera;
- ◆ **komunikować się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych w zakresie:**
 - ◆ komunikowania się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety;
 - ◆ korzystania z poczty elektronicznej przy realizacji projektów (klasowych, szkolnych lub międzyszkolnych) z różnych dziedzin, np. związanych z ekologią, środowiskiem geograficznym, historią lub zagadnieniami dotyczącymi spraw lokalnych;
- ◆ **wyszukiwać i wykorzystywać informacje z różnych źródeł w zakresie:**
 - ◆ wyszukiwania informacji w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu);
 - ◆ selekcjonowania, porządkowania i gromadzenia znalezionych informacji;
 - ◆ wykorzystywania, stosownie do potrzeb, informacji w różnych formatach;
 - ◆ opisywania cech różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej;
- ◆ **opracowywać za pomocą komputera rysunki, motywy, teksty, animacje, prezentacje multimedialne i dane liczbowe w zakresie:**
 - ◆ tworzenia rysunków i motywów przy użyciu edytora grafiki (posługiwać się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów);
 - ◆ opracowywania i redagowania tekstów (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączyć grafikę z tekstem;
 - ◆ wykonywania w arkuszu kalkulacyjnym prostych obliczeń, przedstawiania ich graficznie i interpretowania;
 - ◆ przygotowywania prostych animacji i prezentacji multimedialnych;

- ◆ **rozwiązywać problemy i podejmować decyzje z wykorzystaniem komputera w zakresie:**
 - ◆ tworzenia za pomocą ciągu poleceń prostych motywów lub sterowania obiektem na ekranie;
 - ◆ uczestniczenia w pracy zespołowej, porozumiewania się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmowania decyzji w zakresie swoich zadań i uprawnień;
- ◆ **wykorzystywać komputer oraz programy i gry edukacyjne do poszerzania wiedzy z różnych dziedzin w zakresie:**
 - ◆ korzystania z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;
 - ◆ korzystania z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy;
- ◆ **wykorzystywać komputer i technologię informacyjno-komunikacyjną do rozwijania swoich zainteresowań, poznania zastosowań komputera w życiu codziennym, opisywać zagrożenia i ograniczenia związane z korzystaniem z komputera i internetu w zakresie:**
 - ◆ opisywania przykładów wykorzystania komputera i sieci internet w życiu codziennym;
 - ◆ szanowania prywatności i pracy innych osób;
 - ◆ przestrzegania zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i internetu, oceniania możliwych zagrożeń.

Ocenianie

W *Programie nauczania* szczegółowo opisałam sposoby i kryteria oceniania. W tym miejscu należy dodać kilka spostrzeżeń. Są to moje przemyślenia, poparte wieloletnim doświadczeniem i dyskusjami w gronie nauczycieli.

- ◆ Bardzo ważne jest, by praca ucznia na lekcji była **systematycznie oceniana**.
- ◆ Ponieważ w informatyce poziom początkowy uczniów bywa bardzo zróżnicowany, szczególnie ważne jest zwrócenie uwagi na **postępy uczniów**.

- ◆ Warto pokusić się o **opis osiągnięć** uczniów.
- ◆ Wystawianie ocen semestralnych i rocznych musi być zgodne z opracowanym przez szkołę WSKiO (dawniej WSO).
- ◆ Bardzo ważne jest wdrożenie ucznia do **samodzielnego oceniania** swojej pracy, stosowania kryteriów oceny i dyskusowania na jej temat. Uczniowie powinni dobrze znać zasady, według których są oceniani.
- ◆ Powinniśmy zawsze starać się **uzasadniać nasze oceny** i omawiać je z uczniami.
- ◆ Zadaniem systemu oceniania jest również, o czym powinniśmy pamiętać, dostarczenie rodzicom bieżącej informacji o osiągnięciach ich dzieci.
- ◆ Najważniejsze, by uczniowie zaczęli odczuwać **potrzebę doskonalenia** swojej pracy, co prowadzi do **samokształcenia** — najistotniejszej umiejętności XXI wieku.
- ◆ Pamiętajmy również, by umożliwić uczniowi **wykazanie** się osiągnięciami, bo jeśli nie będzie miał tej możliwości, może bardzo łatwo zniechęcić się do przedmiotu, a nawet do szkoły.
- ◆ Należy zawsze starać się stworzyć uczniowi możliwość **poprawienia** oceny, np. na zajęciach koła informatycznego, w domu (jeśli taka możliwość istnieje i jeżeli mamy pewność, że będzie to praca samodzielna) lub na dodatkowej lekcji.

Na stronie <http://edukacja.belion.pl> znajdują Państwo przygotowane kryteria oceniania w wersji do modyfikacji i wydrukowania.

Na wspomnianej stronie internetowej znajdują Państwo również (w wersji do wydrukowania) propozycję **karty pracy ucznia**.

Propozycja **karty pracy ucznia** składa się z dwóch części:

- ◆ **tabeli obserwacji** postaw ucznia,
- ◆ **tabeli zaliczenia** ćwiczeń praktycznych.

Najwygodniej na bieżąco wypełniać kartę dla jednego bloku tematycznego. Należy wypełniać **kartę pracy** w obecności ucznia, na lekcji (przy innych uczniach) — dzięki temu uczniowie bardziej angażują się w wykonanie każdego ćwiczenia.

Poniżej przedstawiam propozycję **karty obserwacji postaw ucznia**.

Propozycja karty obserwacji postaw ucznia

Okres obserwacji		
Imię i nazwisko ucznia (dzień, miesiąc):		
I Praca na lekcji	Data:	Data:

1. Wykonywanie poleceń		
2. Staranność wykonywania prac		
3. Samodzielność w pracy		
4. Efektywność wykorzystania czasu pracy		
5. Aktywność na zajęciach		
II Praca w grupie		
1. Umiejętność pracy w grupie		
2. Poszanowanie cudzej pracy i własności		
3. Pomoc innym uczniom:		
	◆ na ich prośbę	
◆ z własnej inicjatywy		
4. Kulturalne komunikowanie się:		
	◆ z nauczycielem	
	◆ z kolegami	
III Przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej		
IV Pozostałe obszary oceniania:		
	◆ systematyczność	
	◆ prezentacja pracy	
	◆ przygotowanie do lekcji	
◆ praca domowa		

Pozytywną postawę oznaczamy np. , negatywną postawę znakiem „-”.

Jeśli uczeń nie odrobi zadania domowego, otrzymuje ocenę niedostateczną (chyba że ma usprawiedliwienie).

Za źle zrobione zadanie domowe lub próbę odrobienia go (śląd w zeszytcie) — nie dostaje oceny.

Jeśli uczeń nie ma zeszytu, podręcznika lub przyborów potrzebnych do lekcji, otrzymuje uwagę — trzy uwagi w semestrze dają ocenę niedostateczną.

Jeśli uczeń nie otrzyma uwag w semestrze, nagradzamy go dodatkową oceną bardzo dobrą.

Udział w konkursach i olimpiadach przedmiotowych daje dodatkową ocenę celującą.

Uczeń ma prawo do poprawienia ocen zgodnie ze szkolnym WSKiO.

Ocena końcowa **nie jest średnią** ocen cząstkowych.

Więcej informacji na ten temat znajdą Państwo w rozdziale 6. programu nauczania.