

KlikPlik
Zajęcia komputerowe w klasach I-III
szkoły podstawowej

Program nauczania

I.	CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU NAUCZANIA	2
	Wprowadzenie.....	2
	Założenia dydaktyczne i wychowawcze.....	3
	Cele edukacyjne i wychowawcze.....	5
	Struktura treści nauczania w klasie I.....	8
	Metody i formy pracy oraz organizacja zajęć.....	11
	Baza sprzętowa.....	12
	Oprogramowanie.....	12
II.	SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE, TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W KLASIE I.....	15
	S T A R T U J E M Y (3 godz.).....	16
	R Y S U J E M Y (6 godz.).....	19
	P I S Z E M Y (6 godz.).....	23
	L I C Z Y M Y (5 godz.).....	27
	P O D R Ó Ź U J E M Y (3 godz.).....	31
	Ś W I Ę T U J E M Y (7 godz.).....	34
	K O N K U R S O W O (2 godz.).....	38
	T U R N I E J O W O (1 godz.).....	39
III.	PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW	40
IV.	UWAGI DOTYCZĄCE OCENIANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW.....	42
V.	UWAGI KOŃCOWE	44
VI.	BIBLIOGRAFIA	45
VII.	ZAŁĄCZNIKI.....	45

I. CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU NAUCZANIA

Wprowadzenie

Program nauczania „KlikPlik. Zajęcia komputerowe w klasach I-III szkoły podstawowej” jest elementem pakietu, w którego skład wchodzi:

- 3 podręczniki dla ucznia (po jednym dla każdej klasy),
- 3 skorelowane z podręcznikami płyty CD dla ucznia (po jednej dla każdej klasy), zawierające zabawy edukacyjne, prezentacje, filmy, pliki ćwiczeniowe,
- 3 „Niezbędniki nauczyciela”, każdy w postaci broszury i płyty CD, zawierające **Program nauczania**, plan pracy dla każdej klasy, komentarze metodyczne do wszystkich lekcji oraz użyteczne materiały dodatkowe (filmy, prezentacje, sprawdziany, adresy przydatnych stron WWW).

Program nauczania „KlikPlik” jest zgodny z obowiązującą Podstawą programową kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego: klasy I-III dla przedmiotu zajęcia komputerowe¹. Zgodnie z jej układem, w Programie nauczania „KlikPlik” także wyodrębniamy klasę I. Jest to bowiem czas szczególny. Z jednej strony powinien być kontynuacją edukacji przedszkolnej, z drugiej – dobrym punktem startowym do nauki w klasach II i III, w których wcześniej nabyte wiadomości i umiejętności są powtarzane, pogłębiane i rozszerzane. Dlatego w rozdziale II „Szczegółowe cele edukacyjne, treści nauczania i zakładane osiągnięcia ucznia” zamieszczamy tabelę odnoszącą się do klasy I, a w rozdziale III do klas II i III.

¹http://bip.men.gov.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=221:rozporzdzenie-ministra-edukacji-narodowej-z-dnia-23-grudnia-2008-r-w-sprawie-podstawy-programowej-wychowania-przedszkolnego-oraz-ksztacenia-ogolnego-w-poszczegolnych-typach-szko&catid=26:akty-prawne-obowizujce&Itemid=49 (dostęp: 19.05.2009), Załącznik nr 2.

Nauczyciele korzystający z pakietu „KlikPlik” w klasach I-III mogą kontynuować pracę z tą serią w klasach IV-VI². Konsekwentnie rozwijana, spójna koncepcja całości, ciągłość treści na styku obu etapów, a także podobieństwo układu lekcji i przygotowanych materiałów metodycznych zapewniają satysfakcjonującą, atrakcyjną i wygodną realizację zagadnień, przewidzianych w obu programach nauczania.

Założenia dydaktyczne i wychowawcze

Zajęcia komputerowe, element kształcenia na I etapie edukacyjnym, pojawią się w polskiej szkole po raz pierwszy w roku szkolnym 2009/2010. Zgodnie z zaleceniem, powinny one polegać na pracy ucznia z odpowiednio przygotowanym komputerem (oprogramowanie, dostęp do Internetu), najlepiej w szkolnej pracowni komputerowej. W komentarzu do Podstawy programowej znajduje się zapis zachęcający nauczycieli do starania się o takie właśnie warunki pracy³.

To, jak poradzi sobie dziecko z obowiązkami ucznia, zależy w dużej mierze od przygotowania w przedszkolu. W wypadku zajęć komputerowych wielkie znaczenie ma wcześniejsze doświadczenie ucznia w obcowaniu ze sprzętem – w przedszkolu lub w domu. Chodzi zarówno o znajomość konkretnych aplikacji, swobodę w posługiwaniu się myszką lub klawiaturą, jak i o odwagę podejmowania nowych zadań z wykorzystaniem technologii. Niewątpliwie nauczyciel znajdzie się w sytuacji, w której różnice w kompetencjach uczniów w tym zakresie będą bardzo duże. Powinien to przewidzieć i odpowiednio się do tego przygotować, tak, by zająć zarówno ucznia samodzielnie radzącego sobie z zadaniami, jak i tego, który najpierw musi nabyć podstawową wiedzę i sprawności komputerowe. Dodatkowym problemem są różnice w ich umiejętnościach pisania i czytania.

W polskich szkołach dominują obecnie komputery PC, można jednak spotkać szkoły, w których korzysta się z komputerów Macintosh lub z obu platform sprzętowych. Mając to na uwadze, w pakiecie „KlikPlik” staramy się korzystać z darmowego, uniwersalnego, wieloplatformowego oprogramowania, które można zainstalować na każdym dostępnym w szkole systemie operacyjnym. Takie podejście umożliwia dziecku instalację tego

² Pakiet „KlikPlik” do klas IV-VI składa się z podręcznika, zintegrowanej z nim płyty CD dla ucznia oraz Niezbędnika nauczyciela na płycie CD, zawierającego m.in. Program nauczania, komentarze metodyczne do wszystkich lekcji oraz wiele innych użytecznych materiałów.

³ E. Gruszczyk-Kolczyńska, *Komentarz do podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej*, <http://www.reformaprogramowa.men.gov.pl/dla-nauczycieli/edukacja-przedszkolna-i-wczesnoszkolna> (dostęp: 19.05.09), s. 53.

oprogramowania także na komputerze domowym, a więc w konsekwencji na kontynuowanie pracy i rozwiązywanie proponowanych w podręczniku zadań po lekcjach. Z **Programu nauczania KlikPlik** i wszystkich towarzyszących mu materiałów może więc korzystać każdy nauczyciel i każdy uczeń, bez względu na posiadany sprzęt.

Zajęcia komputerowe są jednym z jedenastu komponentów, składających się na edukację wczesnoszkolną (zgodnie z Rozporządzeniem przewidziano na nie 95 godzin w całym cyklu kształcenia⁴). Pozostałe to:

- edukacja polonistyczna,
- język obcy,
- edukacja muzyczna,
- edukacja plastyczna,
- edukacja społeczna,
- edukacja przyrodnicza,
- edukacja matematyczna,
- zajęcia techniczne,
- wychowanie fizyczne,
- etyka.

Harmonijnemu, wszechstronnemu rozwojowi dziecka sprzyja korelacja treści, odpowiadających poszczególnym komponentom. Specjalne miejsce zajmują w Podstawie programowej treści wychowawcze – po raz pierwszy zostały one skonkretyzowane na poziomie każdej z edukacji. Odnosimy się do tego z pełną akceptacją, uznając, że pewne zachowania i postawy łatwiej jest kształtować w wieku wczesnoszkolnym. Dotyczy to także dobrych nawyków związanych z pracą z komputerem i z pracą w sieci Internet.

W Programie nauczania „KlikPlik” dużo uwagi poświęcono także edukacji związanej z tożsamością regionalną i narodową. Wśród proponowanych treści kształcenia są: poznawanie własnej okolicy, symbole i święta narodowe, krajobrazy Polski, zdarzenia z najnowszej historii (wstąpienie do Unii Europejskiej). Pomocą w realizacji tych zagadnień jest specjalnie w tym celu utworzona strona www.nasz kraj.org.pl.

Zajęcia komputerowe jak żadne inne pozwalają na integrowanie wszystkich wymienionych obszarów. Lekcje zamieszczone w towarzyszącym **Programowi „KlikPlik”** podręczniku oraz płycie CD mają charakter interdyscyplinarny. Ich wspólną cechą jest

⁴ http://bip.men.gov.pl/men_bip/akty_prawne/rozporzadzenie_20090323.pdf

interesujący, a czasem nawet intrygujący temat, rozpisany następnie na kilka powiązanych ze sobą ćwiczeń. Większość z nich wykonywana jest z pomocą komputera. Naszym celem jest kształtowanie u dzieci przekonania, że nowe technologie służą nie tylko zabawie i rozrywce, ale wspomagają proces uczenia się i rozwijania zainteresowań. Przy okazji, dzięki motywującej funkcji technologii, wzmacniany jest pozytywny stosunek do nauki. Ma to wielkie znaczenie szczególnie w I klasie. Wierzymy, że atrakcyjność proponowanych ćwiczeń ułatwi poradzenie sobie z ewentualnymi problemami innej natury: nieśmiałością, słabym czytaniem czy niewprawnym posługiwaniem się myszą.

Podsumowując, zajęcia komputerowe na I etapie kształcenia powinny:

- w przyjazny sposób zaznajamiać uczniów ze sprzętem i przeznaczonymi dla nich programami komputerowymi,
- stwarzać okazję do doskonalenia sprawności manualnej,
- polegać na rozwiązywaniu zadań, których tematyka i ćwiczone umiejętności skorelowane są z pozostałymi obszarami edukacji,
- ułatwić dostrzeżenie w technologii użytecznego narzędzia wspomagającego naukę,
- kształtować prawidłową postawę wobec dorosłych i rówieśników,
- pomagać w nabywaniu dobrych nawyków podczas pracy z komputerem.

Cele edukacyjne i wychowawcze

Rozpoczęcie nauki w klasie I zwykle wiąże się ze zmianą środowiska, w którym dziecko przebywa przez dużą część dnia. Dotyczy to zarówno topografii budynku, wyposażenia sali, rówieśników, nauczycieli, jak i organizacji zajęć. U wielu uczniów wywołuje to niepokój, stres, a nawet reakcje lękowe. Dlatego w Podstawie programowej wiele miejsca zajmuje opis działań, służących zapewnieniu ciągłości edukacyjnej między przedszkolem a szkołą. Jednym z elementów tej ciągłości jest przenikanie się nauki i zabawy.

Łatwo zauważalnym zabiegiem służącym temu celowi, zastosowanym w podręczniku „KlikPlik”, jest na przykład forma graficzna przeznaczonych dla dzieci materiałów drukowanych i elektronicznych. Niezwykle ważnym ich elementem są atrakcyjne, kolorowe ilustracje, w tym zrzuty ekranowe oraz ikony programów. Bardzo często zastępują one kilkulinijkowe polecenia i objaśnienia.

Aby ułatwić uczniowi nawigację w podręczniku, każdy jego rozdział oznaczony jest innym kolorem marginesu, każda lekcja zbudowana jest z tych samych części, a wszystkie zabawy multimedialne oznaczone zostały ikoną płyty.

Innym sposobem wprowadzenia do klasy klimatu zabawy jest posługiwanie się terminami: gra, zgadywanka, łamigłówka, labirynt, wykreślanka.

Ten „zabawowy” charakter zadań dotyczy przede wszystkim ich formy. Cel, sens zadania jest zawsze starannie przemyślany, zarówno w aspekcie edukacyjnym, jak i wychowawczym.

Nakładanie się sfery nauki, kojarzonej ze szkołą, i zabawy, na którą jest czas w domu, ma także inny wymiar: na lekcjach pojawiają się tematy, związane z domem i rodziną. Są one dobrym pretekstem do zaprezentowania bliskich w klasie, do kształtowania poczucia powinności wobec nich, do oczekiwania tego także z ich strony. Sprawy te nabierają szczególnego znaczenia zwłaszcza teraz, w czasach niepewności, ryzyka, braku czasu, zaniku autorytetów, lekceważenia relacji międzypokoleniowych. W kształtowaniu właściwych postaw i zachowań szkoła nie jest w stanie zastąpić środowiska domowego, nie może się jednak zwolnić z odpowiedzialności za wspieranie wysiłków rodziców. Warunkiem jest uzgodnienie wspólnego, spójnego systemu reguł obowiązujących dziecko, zapobiegających „rozproszonemu” oglądowi świata – inne wartości cenione są w domu, inne w szkole.

Wśród tematów, nad którymi powinni pochylić się wspólnie nauczyciel, wychowawca oraz rodzice jest m.in. czas spędzany przez dziecko przy komputerze w domu. Zajęcia komputerowe i wymagania stawiane przez nauczyciela nie powinny być traktowane jako alibi dla wielogodzinnego grania, a co gorsza zaniedbywania innych obowiązków. Trzeba to jasno powiedzieć zarówno uczniom, jak i rodzicom. Wskazane byłoby, by prosty zakaz zastąpiło podanie argumentów, zakończone wspólnym wypracowaniem satysfakcjonującego wszystkich regulaminu. Propozycja takiego dokumentu znajduje się w dziale **Dodatkowe materiały dydaktyczne** w Niezbędniku nauczyciela na płycie CD.

Osobą organizującą pracę uczniów w klasie jest nauczyciel. Do niego należy ustalenie kolejności realizacji proponowanych w podręczniku rozdziałów i tematów.

W większości przypadków także on powinien decydować o wyborze przeznaczonych do wykonania ćwiczeń, biorąc pod uwagę umiejętności, możliwości, ambicje poszczególnych uczniów oraz cele edukacyjne, które chce osiągnąć.

W klasie I, ze względu na niewystarczającą jeszcze samodzielność w czytaniu podręcznika i niewielkie umiejętności komputerowe, nauczyciel stanie się dla wielu uczniów postacią wprost niezbędną, zmuszoną do indywidualnego ich wspomagania. Powinien być na to gotowy, co więcej - nieustannie ośmielać do rozmowy i zadawania pytań, oferować pomoc w każdej sytuacji, bez zniecierpliwienia reagować na często powtarzające się prośby o wyjaśnienia. Od jego otwartości i zrozumienia zależy stosunek dziecka do przedmiotu, szkoły, nauki, ale także poczucie bezpieczeństwa i zaufanie, jakim zostanie obdarzony.

Nadmiar zadań umożliwia wybór zadania o pożądanym poziomie trudności. By zapobiec nudzeniu się na lekcji uczniów lepszych lub pracujących szybciej, wiele ćwiczeń ma polecenia rozszerzające, dodatkowe, przeznaczone właśnie dla nich. Do takich należą także prośby o uzasadnienie lub skomentowanie odpowiedzi, odniesienie wyniku do własnych doświadczeń. Podobnie skonstruowane są zadania na płycie CD: dla wszystkich uczniów przeznaczony jest poziom I, natomiast przykłady z poziomów wyższych, zwykle trudniejszych, na lekcji wykonują uczniowie zdolniejsi i posługujący się narzędziami komputerowymi sprawniej, a pozostali mogą spróbować zająć się nimi w domu.

Wraz z poznawaniem klasy, ciężar odpowiedzialności za podejmowane na lekcji decyzje (wybór, sposób rozwiązania zadania lub jego modyfikację) można przesuwac na uczniów. Takie działania zwykle są przez nich dobrze odbierane, dowodzą zaufania, pozwalają na zbieranie własnych doświadczeń, a nawet są rodzajem nagrody. W ten sposób dzieci zaczynają aktywnie uczestniczyć w procesie nauczania i wychowania. Warto pamiętać, że nakazy i ścisła kontrola zwykle zmniejszają wewnętrzną motywację. Wskazówki, kiedy można taką strategię zastosować, nauczyciel znajdzie w **Komentarzach metodycznych** do poszczególnych lekcji, zamieszczonych w Niezbędniku nauczyciela na płycie.

Praca z komputerem nie powinna eliminować kontaktów bezpośrednich – między rówieśnikami oraz między nauczycielem a uczniami. Należy wykorzystać każdą okazję, by rozwijać umiejętność wypowiadania się oraz uważnego słuchania wypowiedzi innych. Zaproponowane w podręczniku liczne ćwiczenia tego typu zapobiegają ubożeniu języka, uczą przestrzegania obowiązujących podczas rozmowy zasad, poszanowania odmiennych poglądów.

Podobny cel mają ćwiczenia, polegające na ukierunkowanym słuchaniu nagrania lub tekstu czytanego przez nauczyciela. Uczeń zostaje wcześniej poinformowany, co jest przedmiotem zadania i na co ma zwrócić uwagę. Każde nagranie można odtworzyć wielokrotnie (co może być elementem różnicującym trudność zadania). Należy zadbać, by ćwiczeniom tego typu towarzyszyło skupienie i cisza.

Istotnym elementem pracy nauczyciela jest motywowanie uczniów do podejmowania wysiłku, nierezygnowania i niezniechęcania się, mimo możliwych niepowodzeń. Pomocne w tych działaniach mogą być konkursy i turnieje. Prowadzona według ustalonych reguł indywidualna lub zespołowa rywalizacja, angażująca ucznia podobnie jak gra, zwiększa atrakcyjność nauki, z poszczególnych uczniów tworzy zespół.

Temu samemu celowi służy przywoływany czasem humor. Podsuniecie uczniowi elementów, które zupełnie nie pasują do rozwiązywanego zadania, żartobliwe sformułowanie tytułu zabawy czy zabawny rysunek zmniejszają napięcie, poprawiają nastrój, uwalniają pozytywne emocje i chęć do pracy.

Współdzielenie stanowiska komputerowego z uczniami innych klas powoduje, że przestrzeganie ustalonych reguł postępowania staje się na zajęciach komputerowych niezwykle ważne. Już w I klasie dziecko powinno wiedzieć, że należy przestrzegać obowiązujących zasad pracy, dbać o porządek na swoim stanowisku, szanować i doceniać prace innych (zarówno drukowane, jak i elektroniczne). Obowiązkiem nauczyciela jest częste przypominanie o bezpiecznym korzystaniu ze sprzętu, dbaniu o własne zdrowie i etycznym postępowaniu.

Należy przy tym zadbać, by sposób przekazywania niezbędnych informacji w tym zakresie odpowiadał intelektualnym i emocjonalnym możliwościom ucznia.

Struktura treści nauczania w klasie I

Treści nauczania, przewidziane w Postawie programowej, realizowane są w podręczniku do klasy I pakietu „**KlikPlik. Zajęcia komputerowe w klasach I-III szkoły podstawowej**” w następującym porządku (w nawiasach odwołujemy się do konkretnych obszarów edukacji wczesnoszkolnej).

Rozdział STARTUJEMY (edukacja polonistyczna i społeczna, zajęcia techniczne, wychowanie fizyczne, etyka)

Wprowadzamy ucznia w świat komputerów, ich zastosowań i bezpiecznego korzystania. Zagadnienia ściśle związane z technologią stają się znakomitym pretekstem do rozmowy o otaczających dziecko piktogramach i znakach informacyjnych, do nauki formułowania skutecznych próśb.

Rozdział RYSUJEMY (edukacje polonistyczna, plastyczna, przyrodnicza, muzyczna i matematyczna)

Rozwijamy wrażliwość dziecka na otaczający świat, wzmacniamy jego poczucie własnej wartości. Uczymy także, jak mówić o swoich preferencjach i potrzebach, równocześnie słuchając i szanując potrzeby innych. Wykorzystywany program (TuxPaint) pozwala jednocześnie rozwijać wyobraźnię przestrzenną dziecka i poszerzać jego zainteresowania (projektowanie budowli i rekwizytów, znajdowanie miejsca na widowni teatralnej). Jest tu także miejsce na ćwiczenie logicznego myślenia i kreatywności.

Rozdział PISZEMY (edukacje polonistyczna i społeczna, wychowanie fizyczne)

Podpowiadamy, jak ukierunkowana zabawa może pomóc w nauce pisania i czytania. Liczne zadania multimedialne, atrakcyjne w formie, sprzyjają doskonaleniu umiejętności rozpoznawania liter, dzielenia wyrazów na sylaby, wymyślania rebusów, ale także rozwijają zainteresowanie czytaniem, uczulają na sytuacje niebezpieczne.

Rozdział LICZYMY (edukacje matematyczna, przyrodnicza i polonistyczna, etyka)

Pokazujemy, jak komputer uatrakcyjni ćwiczenia rachunkowe. Stwarzamy okazję do manipulowania obiektami i zapisywania działań. W grach edukacyjnych symulujemy sytuacje życiowe, pozwalające wykorzystać nabywane umiejętności w praktyce (zakupy, termometr, zegar). Ćwiczymy porównywanie – długości, temperatur, czasu.

Rozdział PODRÓŻUJEMY (etyka, edukacje społeczna i polonistyczna, język obcy)

Wpajamy zasady i dobre nawyki podczas korzystania z Internetu. Uczymy, że Internet jest źródłem cennych informacji, m.in. o Polsce. Polecamy interesujące strony WWW z certyfikatem „Strony bezpieczne dzieciom”.

Rozdział ŚWIĘTUJEMY (edukacje plastyczna, polonistyczna, społeczna, matematyczna, etyka)

Święta rodzinne i klasowe stają się okazją do tworzenia i prezentowania różnych prac. Oprócz zadań związanych z polskimi świętami i tradycjami proponujemy zabawę w Halloween, przygotowanie prezentu-zgadywanki, prezentację swoich bliskich w klasie.

Tematy z tego rozdziału są też okazją do ćwiczenia spostrzegawczości i kreatywności dziecka, a także umiejętności wypowiadania się publicznie. Dodatkowo proponujemy zestaw kilku programów komputerowych, które powinny zainteresować ucznia. Można je wykorzystać w klasie lub polecić do domu.

Każda z 30 jednostek metodycznych (tematów) jest zatytułowana w atrakcyjny dla ucznia, czasem żartobliwy sposób (np. **Komputer i spółka, A co, jeśli..., Liczymy nogi**).

Wprowadzeniem w tematykę lekcji powinna być rozmowa, do której pretekstem są zamieszczone na górze każdej strony zdjęcia. Zostały one tak dobrane, by były inspiracją do wykonywanych następnie ćwiczeń, ale także by prowadziły do poszerzenia wiedzy ogólnej dziecka, zwiększały ciekawość świata, wzbogacały słownictwo. Najczęściej nawiązują one do jego doświadczeń i zainteresowań, odwołują się do znanych mu faktów. Przykładowe pytania, od których można rozpocząć lekcję, nauczyciel znajdzie w **Komentarzach metodycznych** w Niezbędniku nauczyciela.

Najważniejszą częścią każdej jednostki są wyraźnie oznaczone, numerowane ćwiczenia. Każde z nich składa się z kilku poleceń, zaczynających się punktorem. Taki sposób zapisu może służyć indywidualizowaniu pracy. Do nauczyciela należy decyzja, które ćwiczenia i polecenia wykonują wszyscy, które przeznaczone są dla uczniów bardziej zaawansowanych, a nad którymi powinien skoncentrować swoją uwagę uczeń słabszy.

Każda jednostka metodyczna kończy się zestawem zadań dodatkowych, zatytułowanych **Na deser**. Zostały one przygotowane z myślą o dzieciach zdolniejszych, pracujących szybciej, sprawniej posługujących się narzędziami komputerowymi. Zadania te można także wykorzystać na zajęciach dodatkowych, świetlicowych lub zadać do zrobienia w domu. Do niektórych z nich komputer nie jest konieczny (np. do zadań-łamigłówek logicznych).

Każdy temat jest okazją do nabycia określonej porcji nowej wiedzy, ukształtowania lub utrwalenia umiejętności, osiągnięcia biegłości w posługiwaniu się danym narzędziem. Towarzysząca temu satysfakcja działa niezwykle motywująco – warto to wykorzystać. Dlatego krótkie sformułowanie tego, co dzięki danej lekcji wiem lub umiem lepiej, zamieszczone zostało na dole każdej strony.

Integralną częścią podręcznika jest płyta CD, zawierająca 50 interaktywnych zabaw edukacyjnych. Jedną z pierwszych jest zabawa **Klikamy**, polegająca na doskonaleniu umiejętności niezbędnej do wykonania dalszych ćwiczeń: posługiwania się myszą.

Skorelowane z układem podręcznika menu, intuicyjna nawigacja, bogactwo tematów i pomysłów, a także atrakcyjna wizualnie forma ćwiczeń powinny wpłynąć na zainteresowanie ucznia lekcjami z komputerem i zwiększyć skuteczność nauki.

Metody i formy pracy oraz organizacja zajęć

Optymalną sytuacją ze względu na sformułowane cele kształcenia i wychowania jest sytuacja, w której lekcje odbywają się w pracowni komputerowej, każde dziecko pracuje na własnym stanowisku, a na komputerze, którym dysponuje, zainstalowane jest właściwe oprogramowanie. Taka organizacja zajęć komputerowych zalecana jest w Podstawie programowej.

Prawdopodobnie jednak nie we wszystkich szkołach będzie to możliwe. Zamieszczone w podręcznikach zadania i ćwiczenia zostały przygotowane i sformułowane w taki sposób, by była możliwa praca w zespołach dwuosobowych. Część ćwiczeń każdej lekcji nie wymaga skorzystania z komputera, uczniowie mogą więc pracować na zmianę. Część ćwiczeń pozwala na wykonanie ich wspólnie.

Mogą zdarzyć się jednak sytuacje, w których nauczyciel dysponuje zaledwie kilkoma zestawami komputerowymi i uczniowie są zmuszeni do pracy w zespołach wieloosobowych. Proponujemy rozpocząć wtedy lekcję od wspólnego omówienia tematu, obejrzenia filmu lub prezentacji, objaśnienia poleceń, by następnie przejść do wykonywania po kolei poszczególnych zadań przy komputerach. Jeśli nauczyciel prowadzi lekcję z jednym komputerem (laptopem) i rzutnikiem multimedialnym bądź tablicą multimedialną, wszystkie ćwiczenia będą wykonywane na forum klasy. Oczywiście, omówione sytuacje wiążą się z dużymi problemami organizacyjnymi i utrudniają obserwację wszystkich uczniów.

Do najczęściej stosowanych w podręczniku metod należy: metoda pokazu, ćwiczeniowa, pogadanka, rozmowa, dyskusja. Praca każdą z tych metod jest nieco inna. Wtedy, gdy jest to tylko możliwe, zachęcamy do pozwalania uczniom na odejście od komputera. Każdą taką sytuację proponujemy potraktować jako okazję do odpoczynku dla oczu, kręgosłupa, rąk. Dobrze byłoby w taki właśnie sposób objaśnić ją uczniom, zachęcając jednocześnie do wykonania kilku ćwiczeń. Ich propozycje można znaleźć w Dodatkowych materiałach dydaktycznych w Niezbędniku nauczyciela. Warto przy tym pamiętać, że stosowanie się na każdej lekcji do podanych na początku zaleceń jest bardziej skuteczne niż najsurowsze ustne nakazy.

Znakomitym pretekstem do zmiany miejsca są prezentacje, nagrania i filmy zamieszczone na płycie ucznia. Proponujemy słuchać i oglądać je wspólnie, na przykład korzystając z rzutnika multimedialnego. Nauczyciel powinien zaznajomić się z przygotowanymi zasobami wcześniej, opanować sposób nawigacji programu, poznać przyciski sterujące, by – gdy będzie to konieczne - umieć zatrzymać, powtórzyć czy przerwać pokaz.

W **Niezbędniku** zamieszczono komentarze dotyczące stosowanych i polecanych metod i form pracy. Pozwolą one nauczycielom lepiej zrozumieć intencje autorów i ułatwią sprawne przeprowadzenie lekcji.

Baza sprzętowa

W **Programie KlikPlik** uwzględnione zostały realia polskiej szkoły: część pracowni posiada komputery PC, część Macintosh. Na każdym z tych komputerów da się zrealizować wszystkie proponowane ćwiczenia i zadania.

Efektywnej pracy ucznia służy właściwe przygotowanie pracowni. Wskazane jest, by komputery pracowały w sieci lokalnej i by każdy z nich miał połączenie z Internetem. Powinny być także wyposażone w czytniki CD-ROM lub DVD-ROM, aby na każdym stanowisku pracy możliwe było skorzystanie z dołączonej do podręcznika płyty CD, współpracujące z różnymi platformami.

Jej zasoby mogą być również dystrybuowane przez nauczyciela bezpośrednio w sieci lokalnej (np. na stronie www.klikplik.org.pl lub www.informatyka.edu.pl). Ułatwi to prowadzenie zajęć w przypadku zapomnienia lub zagubienia płyty, co w pracy z małymi dziećmi będzie się przecież zdarzało.

W wielu sytuacjach (np. w przygotowaniu wystawy prac) przydatna może się okazać drukarka sieciowa. W realizacji programu pomocne będą również: skaner, projektor multimedialny, aparat cyfrowy, głośniki i słuchawki. W ostatnim czasie coraz więcej szkół dysponuje tablicami multimedialnymi. Zadbano, by nauczyciele pracujący tą metodą mogli wykorzystać przygotowane do podręcznika zasoby cyfrowe.

Oprogramowanie

W pakiecie „**KlikPlik. Zajęcia komputerowe w klasach I-III szkoły podstawowej**” zadbano o to, by uczeń korzystał przede wszystkim z programów

dedykowanych tej grupie wiekowej. W klasie I programem dominującym jest więc TuxPaint – program darmowy, wysoko oceniany, wielokrotnie nagradzany i często aktualizowany (ostatnia wersja TuxPaint 09.20 pojawiła się w czerwcu 2008 r.) Można z niego skorzystać bez względu na dostępną w szkole platformę sprzętową.

Proponujemy także, by przeznaczyć choć jedną lekcję na zapoznanie się z innymi programami i grami edukacyjnymi, zamieszczonymi na płycie CD dla ucznia w dziale **Programy** (m.in. Zebra, Kolorowanki).

Polecane programy są darmowe i mogą być wykorzystywane zarówno w klasie, jak i w domu. Można je zainstalować w szkolnej pracowni komputerowej dostępnej dla wszystkich uczniów lub w szkolnej świetlicy. Więcej edukacyjnych programów komputerowych, także dla innych platform i systemów, można znaleźć w serwisie: www.klikplik.org.pl.

W klasach starszych (II i III) oprócz TuxPainta uczniowie poznają najprostsze funkcje edytora grafiki (Paint) i edytora tekstu. Dobrą alternatywą do oprogramowania komercyjnego będzie oprogramowanie darmowe (OpenOffice.org), które umożliwia wykonanie wszystkich proponowanych zadań i ćwiczeń. Aby ułatwić pracę, w podręcznikach zamieszczono niezbędne zrzuty ekranowe i instrukcje.

Realizację treści w klasach II-III wspierają dodatkowe aplikacje, m.in. do tworzenia prostych filmów, animacji, ścieżek dźwiękowych oraz gra edukacyjna, wspomagająca naukę pisania.

W dziale **Programy** w Niezbędniku nauczyciela zamieszczone są narzędzia użyteczne w przygotowywaniu zajęć: m.in. programy do tworzenia krzyżówek, przygotowywania tekstów z lukami).

Wszystkie przewidziane w Programie nauczania „KlikPlik” treści można realizować w oparciu o systemy operacyjne: Windows, MacOS i Linux (zob. tabela).

Zwracamy uwagę, że w pracowniach komputerowych dostępne są jeszcze inne programy (np. słowniki, encyklopedie), które także mogą być wykorzystane na lekcji.

Komputery PC			Komputery Macintosh
System Windows XP	System Windows Vista	System Linux-Edu	System MacOS X
Program TuxPaint			
Do wyboru Microsoft Office lub Open Office			
<p>MS Office 2003</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS Word 2003 <p>OpenOffice.org</p> <ul style="list-style-type: none"> • OpenOffice.org Writer • OpenOffice.org Draw 	<p>MS Office 2007</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS Word 2007 <p>OpenOffice.org</p> <ul style="list-style-type: none"> • OpenOffice.org Writer • OpenOffice.org Draw 	<p>OpenOffice.org</p> <ul style="list-style-type: none"> • OpenOffice.org Writer • OpenOffice.org Draw 	<p>MS Office 2008</p> <ul style="list-style-type: none"> • MS Word 2008 <p>OpenOffice.org</p> <ul style="list-style-type: none"> • OpenOffice.org Writer • OpenOffice.org Draw
Inne programy użytkowe w tym edukacyjne			
Edycja tekstu			
Notatnik	KWrite	TextEdit	
Grafika komputerowa			
Paint	KPaint	Paint	
Przeglądarki			
plików: internetowych, graficznych, dźwiękowych			

II. SZCZEGÓŁOWE CELE EDUKACYJNE, TREŚCI NAUCZANIA I ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W KLASIE I

Przygotowana tabela, zawierająca treści nauczania w klasie I, może być jednocześnie wykorzystana, jako plan pracy. Zaplanowano w niej realizację przewidzianych Programem nauczania treści w ciągu 30 godzin.

Dodatkowe 3 godziny przeznaczamy do dyspozycji nauczyciela i proponujemy w tym czasie udział w konkursach i turnieju.

Zbiórca wykaz skrótów:

TPP	– treści nauczania, zawarte w Podstawie programowej
P	– poziom podstawowy
PP	– poziom ponadpodstawowy

I ETAP EDUKACYJNY – EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA 3 GODZINY W CYKLU

DLA KLASY I (jedna godzina tygodniowo)



S T A R T U J E M Y (3 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- zapoznanie się z zasadami pracy z komputerem
- uświadomienie konieczności dbania o prawidłową postawę ciała podczas pracy z komputerem
- kształcenie nawyków związanych z bezpiecznym korzystaniem z komputera
- poznanie elementów zestawu komputerowego
- nabywanie umiejętności korzystania z zasobów komputera – otwieranie płyty CD
- ćwiczenie sprawnego posługiwania się myszą komputerową (klikanie, przeciąganie)
- kształcenie umiejętności prawidłowego rozpoznawania i odczytywania różnych znaków

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Propozycja poziomu wymagań
1. W nowej pracowni	Zasady właściwego zachowania w pracowni komputerowej i na stanowisku pracy Korzystanie z klawiszy ze strzałkami oraz myszy komputerowej (klikanie pojedyncze i podwójne, przeciąganie) Otwieranie pliku z płyty CD	Ćw. 1	Zna i rozumie zasady pracy przy komputerze. Stara się ich przestrzegać.	T8. 1) 2) 3) T9.2) a) b)	P
		Ćw. 2	Potrafi ocenić i zaznaczyć na obrazku prawidłową postawę i zachowanie się przy komputerze.		P
		Ćw. 3	Potrafi rozpoznać, jakie przedmioty nie powinny znaleźć się w bliskim otoczeniu komputera i powiedzieć, dlaczego. Potrafi uruchomić płytę CD i wybrać zabawę, klikając jej nazwę.		P
		Ćw. 1, 2, 3	Wie, jaka jest prawidłowa postawa oraz bezpieczne zachowanie podczas pracy z komputerem. Potrafi uzasadnić, dlaczego.		PP
		Na deser 1	Potrafi poruszać się na ekranie za pomocą klawiszy ze strzałkami.		PP
		Na deser 2	Potrafi klikać, przeciągać i klikać podwójnie obiekty na ekranie. Wie, że muchomory to grzyby niejadalne.		PP
2. Komputer i spółka	Elementy zestawu komputerowego	Ćw. 1	Wie, z czego składa się zestaw komputerowy.	T8. 1) 2) 3)	P
		Ćw. 2	Potrafi przeciągać elementy myszką i zbudować z elementów (obrazków urządzeń) zestaw komputerowy.		P
		Ćw. 3	Wie, jak nazywają się urządzenia, które współdziałają z komputerem. Potrafi je rozpoznawać.		P
		Ćw. 3	Potrafi rozpoznać urządzenia, które można podłączyć do komputera. Zna ich nazwy.		PP
		Na deser 1	Potrafi zapamiętać wygląd podstawowych elementów zestawu komputerowego i połączyć w pary elementy tego samego rodzaju.		PP
		Na deser 2	Potrafi przygotować i ułożyć puzzle z rysunkiem zestawu komputerowego.		PP

3. Co mówią znaki?	<p>Odczytywanie znaczenia rysunków, piktogramów, znaków informacyjnych</p> <p>Kulturalne zwracanie się z prośbą o pomoc</p>	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać i nazwać różne znaki informacyjne.	T8. 1) T9. 2) c) T11.1) 4) 5)	P
		Ćw. 2	Potrafi w skupieniu wysłuchać nagrania i zrozumieć jego sens.		P
		Ćw. 2	Wie, jak poprosić o pomoc. Umie dopasować numery do obrazków.		PP
		Ćw. 3	Zna wybrane znaki drogowe i potrafi je prawidłowo umieścić na skrzyżowaniu.		P
		Na deser 1	Wie, co oznaczają wybrane znaki. Potrafi przyporządkować znak do obrazka. Potrafi powiedzieć, gdzie, w jakich sytuacjach i dlaczego się je stosuje.		PP



R Y S U J E M Y (6 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- ćwiczenie umiejętności korzystania z zasobów płyty CD
- nabywanie umiejętności mówienia o własnych upodobaniach i uważnego słuchania innych
- kształcenie umiejętności słuchania, rozumienia i zapamiętywania wysłuchanego tekstu
- nabywanie i doskonalenie umiejętności kolorowania obrazka
- kształcenie umiejętności korzystania z wybranych narzędzi programu TuxPaint
- kształcenie umiejętności rozpoznawania podstawowych figur geometrycznych
- rozwijanie spostrzegawczości i logicznego myślenia
- wdrażanie do aktywności twórczej

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
4. To lubię!	Komunikowanie swoich odczuć i potrzeb	Ćw. 1	Potrafi wskazać ulubione i nieulubiane potrawy i zajęcia. Wie, jak oddać graficznie stopnie przysłówków: bardzo, bardziej, najbardziej.	T8. 1) T1. 1) a)	P
			Potrafi opowiedzieć o swoich upodobaniach na forum klasy.		PP
	Słuchanie i rozumienie tekstów dotyczących zainteresowań innych dzieci	Ćw. 2	Potrafi uważnie słuchać. Rozumie sens wysłuchanego nagrania. Umie przyporządkować hobby do imienia.		P
			Umie uzasadnić dokonany wybór. Potrafi opowiedzieć o swoich zainteresowaniach.		PP
	Kolorowanie obrazka według instrukcji	Ćw. 3	Wie, na czym polega kolorowanie według podanego kodu. Potrafi precyzyjnie ustawiać kursor myszy.		P
			Wie, z jakimi przyborami ćwiczy gimnastyczka. Potrafi powiedzieć, jakie inne sporty można uprawiać i jakie przybory i przyrządy do tego wykorzystywać.		PP
	Czytanie wyrazów, objaśnianie sensu popularnego powiedzenia	Na deser 1	Potrafi uważnie słuchać. Rozumie treść wiersza.		PP
		Na deser 2	Wie, co znaczy słowo <i>przeestroga</i> . Potrafi przeczytać pojedyncze wyrazy i złożyć je w zdanie. Potrafi wyjaśnić powiedzenie: <i>Co za dużo, to niezdrowo</i> .		PP
5. W morskich głębinach	Korzystanie z narzędzi i opcji programu TuxPaint (<i>Pieczęć, Rysuj, Gumka</i> , różne kształty pędzli, różne tła)	Ćw. 1	Wie, do czego służy program TuxPaint. Potrafi go uruchomić, wybrać nowe tło do rysunku według wzoru. Wie, gdzie znajdują się narzędzia programu. Potrafi używać narzędzia <i>Pieczęć</i> .	T8. 1)	P
			Potrafi dobrać odpowiednie pieczętki do tematu ćwiczenia. Potrafi stworzyć kompozycję <i>Podwodny świat</i> .		PP
	Ćw. 2	Wie, jak wybrać inne tło do obrazka. Potrafi używać narzędzia <i>Rysuj</i> . Potrafi zakończyć pracę z programem.	T4. 1)	P	
		Zna różne kształty pędzli i potrafi je stosować. Potrafi zmieniać kolor pędzla. Potrafi uruchomić wyobraźnię do stworzenia rysunku na zadany temat. Potrafi używać narzędzia <i>Gumka</i> .	PP		

	Środowiska, w których żyją zwierzęta	Ćw. 3	Wie, co to jest <i>labirynt</i> i rozumie reguły poruszania się po nim.		P
			Wie, co to znaczy <i>dzikie zwierzęta</i> . Potrafi podać ich przykładowe nazwy, wie, gdzie żyją, i jak zdobywają pożywienie.		PP
	Rozpoznawanie zasady tworzenia ciągu obrazków	Na deser 1	Potrafi uzupełnić ciąg obrazków, dostrzegając prawidłowości w wyglądzie kolejnych elementów. Potrafi logicznie myśleć.		PP
6. Kolorowe kształty	Korzystanie z narzędzi i opcji programu TuxPaint (<i>Kształty, Cofnij, Ponów</i>) Tworzenie kompozycji z różnych figur geometrycznych	Ćw. 1	Potrafi korzystać z narzędzia <i>Kształty</i> . Rozpoznaje i zna nazwy podstawowych figur geometrycznych. Potrafi używać narzędzia <i>Gumka</i> .	T8. 1) T4. 1)	P
			Potrafi używać narzędzi <i>Cofnij, Ponów</i> .		PP
		Ćw. 2	Potrafi zaprojektować szlaczek z figur geometrycznych.		P
			Potrafi obracać figury.		PP
		Ćw. 3	Potrafi wysłuchać tekstu ze zrozumieniem i narysować obrazek według podanej instrukcji.		PP
		Na deser 1	Potrafi rysować figury różnej wielkości i w odpowiednich kolorach i ustawiać je we właściwych miejscach.		PP
		Na deser 2	Potrafi z figur ułożyć kompozycję tematyczną.		PP
7. Jakie to zwierzę?	Rozpoznawanie gatunków zwierząt, ich śladów i środowisk, w których żyją	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać zwierzęta, widząc na obrazkach tylko ich fragmenty.	T8. 1) T6. 1) a)	P
		Ćw. 2	Potrafi rozpoznać na obrazkach zwierzęta, widząc tylko ich fragmenty. Wie, jak wykonać takie obrazki w programie TuxPaint.		P
	Potrafi przygotować zgadywanke <i>Jakie to zwierzę?</i>		PP		
	Wykorzystanie narzędzi programu TuxPaint do przygotowania zgadywanek	Ćw. 3	Potrafi połączyć w pary zwierzęta i ich środowiska życiowe.		P
			Umie podać nazwy zwierząt i określić, gdzie żyją.		PP

		Na deser 1	Wie, jakie ślady pozostawiają niektóre zwierzęta i potrafi je rozpoznać. Potrafi narysować różne ślady.		
8. Projektujemy domy	Wykorzystanie znanych i nowych narzędzi i opcji programu TuxPaint (<i>Magia, Wypełnij</i>) do projektowania budowli Rozwiązywanie krzyżówki, odczytywanie hasła	Ćw. 1	Stosując odpowiednie narzędzia, potrafi zaprojektować otoczenie wybranych budowli.	T8. 1) T4. 1)	P
			Umie stosować narzędzie <i>Magia</i> .		PP
		Ćw. 2	Potrafi zaplanować ustawienie mebli w pokoju i uzasadnić swoje decyzje.		P
		Ćw. 3	Potrafi używać narzędzi <i>Magia</i> .		P
			Wie, gdzie znajduje się narzędzie <i>Wypełnij</i> i potrafi je stosować.		PP
		Na deser 1	Potrafi rysować z wyobraźni.		PP
		Na deser 2	Wie, jak wstawiać litery do pól krzyżówki. Potrafi ją rozwiązać i odczytać hasło.		PP
9. W teatrze	Czytanie informacji na bilecie Rozpoznawanie terminów związanych z teatrem Projektowanie rekwizytu Dobieranie stroju do okazji	Ćw. 1	Potrafi odczytać i zaznaczyć miejsce na widowni według informacji zapisanych na bilecie.	T8. 1) 2) 3) T4. 2) 3) T7. 1) c)	PP
		Ćw. 2	Rozumie znaczenie podstawowych terminów związanych z teatrem. Potrafi je znaleźć na rysunku, rozpoznaje tytuł przedstawienia.		P
		Ćw. 3	Zna bajkę <i>Jaś i Małgosia</i> . Wie, co oznacza zwrot <i>dostać rolę</i> .		P
			Wie, jakie rekwizyty można wykorzystać w inscenizacji bajki <i>Jaś i Małgosia</i> . Umie je narysować.		PP
		Na deser 1	Wie, jak stosownie się ubrać, wychodząc do teatru lub na uroczyste spotkanie.		PP



P I S Z E M Y (6 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- ćwiczenie umiejętności czytania prostych wyrazów
- znajdowanie błędów literowych i poprawianie ich
- doskonalenie umiejętności podziału wyrazu na sylaby
- ćwiczenie umiejętności tworzenia i rozwiązywania rebusów
- rozpoznawanie kształtów okrągłych i podłużnych
- nabywanie umiejętności pisania małych i dużych liter za pomocą klawiatury
- rozbudzanie zainteresowań książkami
- uczenie ostrożności i przewidywania skutków własnych działań

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
10. Zabawy z literkami	Składanie wyrazu z liter Znajdowanie błędów	Ćw. 1	Potrafi wstawiać brakujące litery.	T8. 1) T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Potrafi znaleźć zbędne litery.		P
		Ćw. 3	Potrafi rysować i ozdabiać litery.		P
			Umie wykorzystywać narzędzie <i>Caligraphy</i> .		PP
		Na deser 1	Potrafi odgadnąć, jaki rysunek jest kolejny w ciągu.		PP
		Na deser 2	Potrafi tworzyć nowe słowa, wymieniając litery.		PP
11. Na sportowo	Podział wyrazu na sylaby Układanie wyrazu z sylab	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać te same sylaby, występujące w różnych wyrazach.	T8. 1) T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Potrafi odszukać słowa w podanym ciągu liter. Wie, co oznacza meta, a co start.		P
			Zna pojęcie <i>slalom</i> . Potrafi go wyznaczyć (narysować) powiedzieć, w jakich dyscyplinach sportowych występuje.		PP
		Na deser 1	Zna zasady gry w domino. Potrafi je ułożyć.		PP
		Na deser 2	Zna nazwy statków powietrznych, potrafi utworzyć te nazwy z sylab.		PP

12. Wymyślamy rebusy	Rozwiązywanie rebusów Zastępowanie wyrazów obrazkami	Ćw.1	Wie, jak rozwiązuje się rebusy różnych typów.	T8. 1) T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Potrafi samodzielnie rozwiązywać rebusy.		P
		Ćw. 3	Potrafi wymyślić i ułożyć rebusy.		PP
		Na deser 1	Potrafi wybrać i wstawić obrazki do wysłuchanego tekstu. Potrafi przeczytać tekst z wstawionymi obrazkami.		PP
13. Jemy owoce	Rozpoznawanie owoców i warzyw Pisanie ich nazw	Ćw.1	Potrafi odróżnić owoce podłużne od okrągłych.	T8. 1) T1. 2) a) b) d)	P
		Ćw. 2	Ze zbioru owoców i warzyw umie wybrać warzywo. Potrafi tworzyć kompozycje z liter i obrazków.		P
		Ćw. 3	Umie uruchomić film. Potrafi na podstawie filmu i własnych doświadczeń uporządkować czynności związane z przygotowaniem konfitur domowym sposobem.		P
		Na deser 1	Zna nazwy owoców egzotycznych. Potrafi je znaleźć.		PP
		Na deser 2	Potrafi rysować z wyobraźni wybrane części owoców.		PP
14. Czytamy	Poznanie imion bohaterów bajek Pisanie słów za pomocą klawiatury	Ćw. 1	Potrafi zapamiętać, jakie książki czytały dzieci. Umie uzupełnić zdania obrazkami. Potrafi przeczytać ułożone zdania.	T8. 1) T1. 2) a) b) c) d) e)	P
		Ćw. 2	Zna bohaterów popularnych bajek. Potrafi korzystać z narzędzia <i>Tekst</i> . Potrafi pisać litery za pomocą klawiatury.		P
			Potrafi pisać za pomocą klawiatury wielkie litery. Wie, do czego służy klawisz <i>Shift</i> . Potrafi robić odstępy między wyrazami. Zna klawisz <i>Spacja</i> . Wie, co należy zrobić, aby rozpocząć pisanie w następnej linijce. Zna klawisz <i>Enter</i> i potrafi go stosować.		PP
Na deser 1	Potrafi ułożyć obrazki w właściwej kolejności i utworzyć historyjkę obrazkową. Potrafi odczytać hasło i objaśnić, co ono oznacza.	PP			

15. A co, jeśli...	Przykłady sytuacji niebezpiecznych dla dziecka	Ćw. 1	Umie uważnie słuchać tekstu czytanego przez nauczyciela. Potrafi napisać rozwiązania zagadek (krótkie wyrazy) za pomocą klawiatury.	T8. 1) T5. 6)	P
		Ćw. 2	Potrafi uzupełnić proste zdania i napisać je za pomocą klawiatury.		P
	Ćw. 3	Umie w skupieniu obejrzeć film. Potrafi powiedzieć, na czym polega bezpieczna jazda na rowerze, rolkach, deskorolce.	P		
		Wie, co to są <i>odblaski</i> i do czego służą. Potrafi zaprojektować i narysować znaczek odblaskowy.	PP		
	Na deser 1	Potrafi odkryć, jakiego wyrazu brakuje w ciągu.	PP		



L I C Z Y M Y (5 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- kształcenie umiejętności rozwiązywania oraz układania zadań z tekstem
- ćwiczenie umiejętności zapisywania podstawowych znaków działań oraz liczb w zakresie do 10
- ćwiczenie umiejętności prawidłowego zapisywania działań matematycznych
- doskonalenie umiejętności dobierania liczby do określonych elementów obrazka
- nabywanie umiejętności ustawiania liczb i obrazków od najmniejszych do największych
- nabywanie umiejętności rysowania kolorowych linii o określonej długości
- wdrażanie do uważnego słuchania i zapamiętywania wysłuchanych informacji
- ćwiczenie umiejętności odczytywania oraz zaznaczania godzin na zegarze

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
16. Kupujemy	Zapisywanie działań matematycznych Formułowanie treści zadań Liczenie w zakresie do 10	Ćw. 1	W programie TuxPaint potrafi napisać podstawowe znaki działań + - =. Potrafi rozwiązać i ułożyć proste działania, manipulując obiektami.	T8. 1) T7. 2) a) b) d) T7. 3) a) T7. 4) a)	P
		Ćw. 2	Potrafi sformułować treści zadań do przygotowanych obrazków i napisać działania w podręczniku.		P
			Potrafi wymyślić zadania i w programie TuxPaint przygotować do nich obrazki.		PP
		Ćw. 3	Potrafi dodawać w zakresie 10.		P
			Wie, jakie produkty powinno się jeść na śniadanie.		PP
		Na deser 1	Potrafi wymyślić i przygotować obrazki, w których można ukryć różne cyfry.		PP
Na deser 2	Potrafi rozpoznać w zbiorze liczb liczbę niepasującą do pozostałych i podać zasadę.	PP			
17. Liczymy nogi	Liczenie w zakresie 10 Zapisywanie działań w programie	Ćw. 1	Potrafi rozpoznać zwierzę po jego nogach. Potrafi połączyć słowo z obrazkiem.	T8. 1) T7. 2) a) b) c)	P
		Ćw. 2	Potrafi dopasować obrazek do liczby.		P
		Ćw. 3	W programie TuxPaint potrafi przygotować obrazki do działań i je rozwiązać.		P
			W programie TuxPaint potrafi pisać liczby.		PP
Na deser 1	Potrafi dodawać i odejmować w zakresie 10. Rozumie zasadę, według której należy pokolorować obrazek motyla.	PP			

18. Porównujemy	Porównywanie długości, wielkości, liczebności	Ćw. 1	Potrafi narysować w Programie TuxPaint linie o określonym kolorze i długości. Potrafi według instrukcji wypełniać pola kolorem.	T8. 1) T7. 1) a) b) T7. 2) c)	P
			Zna pojęcia: <i>krótszy, dłuższy, najdłuższy, równy</i> i potrafi porównywać długość pasków. Umie uzupełniać tekst z lukami.		PP
		Ćw. 2	Potrafi ustawić obiekty w podanym porządku i odczytać hasło. Potrafi ustawić wyniki działań tak, aby były coraz mniejsze.		P
			Wie, jaki jest związek haseł: <i>Lokomotywa</i> i <i>Tuwim</i> .		PP
		Ćw. 3	Umie dorysować elementy do gotowego obrazka według instrukcji.		P
Na deser 1	Potrafi narysować robota według instrukcji.	PP			
19. Prognoza pogody	Zaznaczanie i odczytywanie temperatur Zjawiska atmosferyczne	Ćw. 1	Potrafi słuchać ze zrozumieniem komunikatów o pogodzie.	T8. 1) T6. 2) a) b) T7. 3) d)	P
			Potrafi zapamiętać i zaznaczyć na rysunkach termometrów podane w komunikatach temperatury. Wie, do jakich pór roku należą poszczególne miesiące.		PP
		Ćw. 2	Potrafi na mapie rozpoznać kontury Polski. Umie odczytać temperaturę na termometrze. Umie pokolorować obiekty według instrukcji.		P
			Wie, jaki kontynent został przedstawiony na mapie i jakie kraje oznaczono kolorami. Potrafi powiedzieć, w którym kraju jest zimniej, a w którym cieplej i wyjaśnić, dlaczego.		PP
Na deser 1	Zna nazwy wybranych zjawisk atmosferycznych. Potrafi uzupełnić krzyżówkę i odczytać hasło.	PP			

20. Na zegarze	Rozpoznawanie czasu na zegarach wskazówkowym i cyfrowym Plan dnia	Ćw. 1	Potrafi wstawić w programie TuxPaint rysunek zegara.	T8. 1) T1. 1) a)	P
			Umie zaznaczyć na zegarze godziny ze swego planu dnia. Potrafi opowiedzieć, ile czasu poświęca na określone działania (sen, naukę, odpoczynek).		PP
		Ćw. 2	Potrafi odczytać godzinę na zegarze i na tej podstawie potrafi ustalić kolejność wykonywania czynności.		P
		Ćw. 3	Umie zaznaczyć na zegarze podane godziny.		P
		Na deser 1	Umie odczytać i połączyć w pary tę samą godzinę podaną na zegarze elektronicznym i wskazówkowym.		PP
		Na deser 2	Umie uważnie wysłuchać nagrania, zapamiętać informację i ją podać.		PP



P O D R Ó Ź U J E M Y (3 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- zapoznanie się z podstawowymi pojęciami dotyczącymi sieci Internet
- nabywanie umiejętności poruszania się po stronach WWW
- poznawanie zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu
- ćwiczenie umiejętności układania zdań z pojedynczych wyrazów
- poznanie zawartości wybranych stron internetowych
- poznanie symboli narodowych i symboli Unii Europejskiej

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
21. Początek podróży	Terminy związane z siecią Internet Elementy strony WWW Przeglądanie bezpiecznych stron WWW	Ćw. 1	Zna i rozumie pojęcia związane z siecią Internet: <i>surfowanie, sieć, internauta, strona WWW</i> .	T8. 1) 3) T1. 1) a)	P
			Potrafi rozwiązać wykreślanekę i odczytać hasło.		PP
		Ćw. 2	Umie wybrać i zaznaczyć odpowiedź.		P
			Potrafi powiedzieć, do czego jeszcze może służyć Internet.		PP
		Ćw. 3	Zna podstawowe przyciski, służące do poruszania się po stronach WWW.		P
			Potrafi poruszać się po stronach WWW.		PP
		Na deser 1	Zna strony WWW dla dzieci.		PP
22. Podróżujemy bezpiecznie	Zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu Przeglądanie bezpiecznych stron WWW	Ćw. 1	Potrafi odszukać na stronie linki (hiperłącza).	T8. 1) 2) 3) T5. 5)	P
		Ćw. 2	Na podstawie filmu potrafi powiedzieć, jakie zagrożenia może napotkać w Sieci. Umie ułożyć z części postaci Sieciaków.		P
			Potrafi napisać imiona bohaterów filmu.		PP
		Ćw. 3	Potrafi odkryć zasadę i ułożyć z rozsypanki wyrazowej zdania.		P
			Umie przeczytać zdania. Potrafi powiedzieć, czego one dotyczą i przed czym przestrzegają.		PP

		Na deser 1	Wie, kto to są Sieciuchy i co symbolizują w Sieci. Potrafi poruszać się po labiryncie z przeszkodami.		PP
		Na deser 2	Zna bezpieczne strony WWW dla dzieci i rodziców.		PP
23. Podróż po Polsce i Europie	Internet jako źródło informacji Podstawowe wiadomości o Polsce i Europie	Ćw. 1	Potrafi korzystać z interaktywnej strony WWW (przesuwać obiekty).	T8. 1) 3) T1. 1) a) T3. 6) T5. 7) 8)	P
			Wie, co na mapie oznaczają kolory: niebieski, żółty, zielony, pomarańczowy.		PP
		Ćw. 2	Z pomocą nauczyciela potrafi przeglądać zasoby na stronie WWW. Zna symbole narodowe.		P
			Potrafi samodzielnie przeglądać zasoby na stronie WWW. Potrafi rozpoznawać różne regiony Polski i o nich opowiadać.		PP
		Ćw. 3	Wie, że w Internecie są strony o Polsce, przeznaczone dla dzieci.		P
			Potrafi przeczytać i wysłuchać informacji zawartych na stronie WWW. Umie o tym opowiedzieć.		PP
		Ćw. 4	Umie wybrać region, który chciałby odwiedzić, i potrafi to uzasadnić.		PP
		Na deser 1	Wie, że Polska leży w Europie. Zna symbole Unii Europejskiej. Potrafi korzystać z interaktywnych gier internetowych.		PP



Ś W I Ę T U J E M Y (7 godz.)

Cele kształcenia i wychowania:

- doskonalenie umiejętności kulturalnego przedstawiania się i bezpiecznego zawierania nowych znajomości
- poznanie zaawansowanych możliwości programu TuxPaint
- nabywanie umiejętności przygotowania pokazu obrazków
- kształcenie umiejętności budowania dłuższych, wielozdaniowych wypowiedzi
- kształcenie umiejętności uważnego słuchania nagrań i wypowiedzi innych
- doskonalenie umiejętności pisania liter i cyfr za pomocą klawiatury
- poznawanie technik przygotowywania obrazków okolicznościowych
- doskonalenie umiejętności projektowania wzorów, kartek, zaproszeń
- wdrażanie do kultywowania tradycji ludowych i narodowych
- kształcenie umiejętności wyrażania swoich potrzeb i pragnień

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
24. Poznajmy się	Zasady właściwego przedstawiania się i współpracy z innymi Tworzenie kompozycji z liter	Ćw. 1	Wie, jak należy się przedstawić w zależności od okoliczności. Wie, na co trzeba uważać, zawierając nowe znajomości.	T8. 1) T5. 1) 2)	P
			Potrafi się przedstawiać i rozpocząć rozmowę.		PP
		Ćw. 2	W programie TuxPaint potrafi wykonać kompozycję z liter.		P
			W programie TuxPaint potrafi użyć efektów specjalnych. Wie, jak zaprezentować swoją pracę i oglądać prace innych.		PP
		Ćw. 3	Potrafi wybrać prawidłową odpowiedź. Umie liczyć i jest spostrzegawczy.		P
			Potrafi prawidłowo odpowiedzieć na wszystkie pytania.		PP
Na deser 1	Umie znaleźć i zaznaczyć ukryte wśród innych liter imiona dzieci. Potrafi je przeczytać.	PP			
25. Bawimy się w Halloween	Tradycje innych kultur Zaawansowane narzędzia programu TuxPaint	Ćw. 1	Potrafi uważnie słuchać. Zna tradycje związane z Halloween.	T8. 1) T5. 1) 2) 3)	P
			Umie opowiedzieć swoimi słowami o przygodach dzieci.		PP
		Ćw. 2	Zna symbole Halloween. Potrafi narysować rysunek, na którym znajdują się podane elementy (rodzaj, liczba).		P
			Potrafi użyć i rozumie działanie narzędzia <i>Negatyw</i> . Umie podać przykład jego zastosowania.		PP
		Na deser 1	Wie, jak można się przebrać na Halloween.		PP

26. Białe święta	Równoliczność zbiorów Bożonarodzeniowe zwyczaje	Ćw. 1	Wie, co znaczy <i>po równo</i> . Potrafi podzielić zbiór na trzy części.	T8. 1) T1. 1) a) T3. 5)	P
			Rozumie, co to znaczy <i>podzielić się z innymi</i> .		PP
		Ćw. 2	Umie przeczytać tekst, potrafi wybrać obrazki przedmiotów i uzupełnić nimi tekst.		P
			Potrafi sprecyzować, o czym marzy i co chciałby dostać w prezencie.		PP
		Ćw. 3	Potrafi wybrać odpowiednie symbole i narysować świąteczny obrazek według wzoru.		P
			Potrafi wybrać odpowiednie symbole i narysować świąteczny obrazek z wyobraźni.		PP
		Na deser 1	Zna popularne kolędy i wie, kiedy się je śpiewa.		PP
		Na deser 2	Potrafi znaleźć różnice na dwóch obrazkach.		PP
27. Prezent dla...	Kompozycje z kwiatów Projektowanie pokazu slajdów	Ćw.1	W programie TuxPaint potrafi ułożyć bukiet z kwiatów oraz napisać, dla kogo jest przeznaczony.	T8. 1) T1. 1) a)	P
		Ćw. 2	Potrafi zaprojektować zgadywanke. Zna działanie narzędzi <i>Zapisz</i> i <i>Otwórz</i> . Potrafi zapisać dokument. Umie dopasować tło do obrazka.		P
			Potrafi wybrać slajdy i uruchomić pokaz. Zna narzędzia <i>Pokaż</i> i <i>Wróć</i> .		PP
		Na deser 1	Potrafi z dowolnych elementów zaprojektować i narysować ramkę.		PP

28. Wielkanocne zwyczaje	Ludowe tradycje związane z Wielkanocą	Ćw. 1	Wie, jakie wielkanocne tradycje i obrzędy kultuwuje się w naszym kraju.	T8. 1) T1. 1) a) T7. 1) f)	P
		Ćw. 2	Potrafi w programie TuxPaint narysować palmę wielkanocną. Umie używać narzędzia <i>Rysuj</i> .		P
	Potrafi zastosować narzędzia <i>Lustro</i> i <i>Odwróć</i> . Wie, kiedy podczas rysowania można ich użyć i jak one zmieniają rysunek.		PP		
	Zaawansowane narzędzia i opcje programu	Ćw. 3	Potrafi przygotować koszyczek wielkanocny.		P
			Wie, co to jest <i>święconka</i> , i potrafi powiedzieć, dlaczego święci się pokarmy.		PP
Na deser 1	Potrafi narysować kontur jajka. Umie zaprojektować i narysować wzór oraz pokolorować pisankę według własnego pomysłu.	PP			
29. Moje święto	Szacowanie wieku ludzi i obiektów	Ćw. 1	Potrafi oszacować wiek obiektów (przedmiotów, zwierząt i ludzi) umieszczonych na obrazkach. Umie określić w latach swój wiek.	T8. 1) T1. 2) f)	P
		Ćw. 2	W programie TuxPaint potrafi zaprojektować i wykonać zaproszenie, wstawiając tekst i obrazki.		P
	Potrafi do ozdabiania liter używać kilku efektów specjalnych. Umie ładnie rozplanować tekst i obrazki.		PP		
	Na deser 1	Potrafi znaleźć pary obiektów tego samego rodzaju.	PP		
	Na deser 2	Potrafi znaleźć na obrazku ukryte elementy.	PP		
Na deser 3	Umie wybrać i otworzyć grę edukacyjną. Potrafi w nią zagrać.	PP			

30. Moi bliscy	Pisanie z użyciem klawiatury	Ćw. 1	Potrafi rysować portrety osób. Umie odnaleźć i wstawić pieczętkę „dymek”. Potrafi wpisać do „dymku” krótki tekst, korzystając z klawiatury. Potrafi użyć klawiszy <i>Shift</i> , <i>Spacja</i> , <i>Enter</i> . Umie zapisać dokument w programie TuxPaint.	T8. 1) T1. 1) a) T5. 3)	P
			Wie, kim są i co lubią narysowane osoby. Potrafi wykorzystać różne kolory tła i przygotować kilka portretów.		PP
	Prezentowanie bliskich	Ćw. 2	Potrafi oglądać zapisane dokumenty. Umie przygotować i uruchomić pokaz slajdów.		P
			Potrafi zaprezentować swoją pracę innym.		PP
	Projektowanie i uruchamianie pokazu slajdów	Na deser 1	Wie, jak utworzyć pary obrazków. Potrafi powiedzieć, jakie hobby mają przedstawione tam osoby.		PP

Dodatkowo proponujemy trzy jednostki lekcyjne do wyboru i dyspozycji nauczyciela:



K O N K U R S O W O (2 godz.)

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
31. Maski	Udział w konkursie Projektowanie maski i rekwizytów teatralnych	1.	Potrafi powiększać i zmniejszać obiekty w programie TuxPaint. Umie zapisać dokument w programie TuxPaint.	T8. 1)	P
			Wie, jaką rolę w przedstawieniu chciałby zagrać.	T1. 1) a) T5. 3)	P
			Wie, co oznacza pojęcie <i>zdrowa rywalizacja</i> .		P

			Potrafi rysować z wyobraźni.		PP
			Potrafi poprosić o pomoc w wysłaniu pracy na konkurs.		P
32. Przepis na krasnoludki	Udział w konkursie Rysowanie według instrukcji	2.	Potrafi rysować i wstawiać obrazki w programie TuxPaint. Umie zapisać dokument w programie TuxPaint.	T8. 1) T1. 1) a) T5. 3)	P
			Wie, co to jest przepis i składniki przepisu.		P
			Rozumie instrukcję i wykonać według niej pracę.		P
			Potrafi zaprezentować swoją pracę innym.		PP
			Potrafi poprosić o pomoc w wysłaniu pracy na konkurs.		P



T U R N I E J O W O (1 godz.)

Nr i tytuł lekcji	Treści nauczania	Nr ćwiczenia	Osiągnięcia uczniów	TPP	Pozycja poziomu wymagań
33. Bajka o myszce Lusi	Słuchanie i czytanie ze zrozumieniem Uzupełnianie tekstu na podstawie wysłuchanych informacji	1.	Potrafi uważnie słuchać tekstu czytanego przez nauczyciela.	T8. 1) T1. 1) a) T5. 3)	P
			Potrafi ocenić prawdziwość zdań zamieszczonych w podręczniku.		P
			Potrafi wykonać pracę według instrukcji.		P
			Wie, co oznacza słowo <i>turniej</i> .		P

III. PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW

Uczenie prawidłowego korzystania z narzędzi komputerowych powinno polegać na ich zastosowaniu do rozwiązania określonych zadań. W nauczaniu wczesnoszkolnym zadania te mają bardzo często charakter zabaw i gier. Ich cechą powinna być możliwość wyboru poziomu trudności, dzięki czemu każde dziecko, bez względu na wcześniejsze doświadczenia w pracy z komputerem, zdolności manualne i możliwości intelektualne ma szanse na sukces. Tylko wykonywanie przemyślanych, właściwie dobranych praktycznych ćwiczeń zwiększa biegłość i śmiałość ucznia w posługiwaniu się technologią.

Najbardziej skuteczne są ćwiczenia wyzwalające jego własną aktywność. Można to osiągnąć, pozostawiając pewne elementy pracy nad zadaniem decyzji dziecka. Może to być na przykład wybór tematu, poziomu, sposobu rozwiązania czy zaprezentowania efektów. Bardzo dobrze na zwiększenie zaangażowania w pracę wpływa wielość możliwych dróg prowadzących do rozwiązania czy nie do końca przewidywalny rezultat podejmowanych działań. Łatwo znaleźć tu analogie do tak lubianych przez dzieci gier.

Każde podjęte działanie ucznia powinno spotkać się z szybką reakcją ze strony nauczyciela. Dla młodszych dzieci jest to element wprost niezbędny. Dlatego wszystkie czynności, jakie wykonuje uczeń podczas rozwiązywania zadań multimedialnych z płyty CD są na bieżąco komentowane przez lektora słowami-zachętami lub dźwiękami oznaczającymi brak akceptacji. Prócz ustnych pochwał nauczyciel może zastosować nagradzanie ucznia naklejkami, zamieszczonymi w dziale **Wskazówki do oceniania** w Niezbędniku nauczyciela na płycie CD. Przygotowane obrazki (gwiazdki) proponujemy wydrukować na folii samoprzylepnej i wręczać wyróżniającym się uczniom.

Na taką nagrodę zasługiwać powinni nie tylko uczniowie, którzy wykonają dane zadanie najlepiej, ale także ci, dla których było ono trudne i którzy włożyli wiele wysiłku w jego rozwiązanie. Najrzadsze powinny być sytuacje, w których nagrodę dostaje dziecko pracujące najszybciej. Dobrej, skutecznej nauce pośpiech zwykle nie sprzyja, zostawmy więc mierzenie czasu na zadania konkursowe lub turnieje.

Każdej ocenie powinien towarzyszyć komentarz, wskazujący elementy zadania wykonane bardzo dobrze i te, które wymagają poprawy. Tylko wtedy uczeń uzyskuje informacje, co już umie, a nad czym powinien jeszcze popracować. Proponujemy, by zachęcać uczniów do poprawiania zadań wykonanych nienajlepiej. Jednocześnie, zdając sobie sprawę z różnych zainteresowań i predyspozycji ucznia, radzimy reagować elastycznie – wobec wyraźnej niechęci, lepiej zaproponować zadanie inne.

Wydaje się, że uczenie odpowiedzialności za podejmowane działania można rozpocząć bardzo wcześnie, oczywiście, dobierając metody do możliwości intelektualnych i emocjonalnych ucznia. Zalecaną od pierwszych zajęć strategią może być na przykład zgoda na podejmowanie przez niego prób i dokonywanie wyborów, prośba o samoocenę lub ocenę zadania wykonanego przez kolegę. Oczywiście, niezbędna jest tu obecność nauczyciela, który powinien tą oceną sterować, zadając pytania, co w danej pracy zostało zrobione dobrze (np. odpowiednio dobrane kolory, przemyślana kompozycja, pomysłowy projekt) i podsumowując wypowiedzi dzieci. Przyzwoleniu na samodzielne eksperymenty musi jednak towarzyszyć uświadomienie uczniowi, że nie wszystkie jego działania skończą się sukcesem. Pozbycie się lęku przed niepowodzeniem zwiększa motywację i chęć do pracy. Rolą nauczyciela, jako organizatora, uważnego obserwatora i doradcy ucznia, jest zachęcanie do podejmowania kolejnych prób. Swoimi kompetencjami (merytorycznymi i pedagogicznymi) wspiera w ten sposób jego działania, pomagając w razie problemów.

Nadrzędnym celem rozpoczętych już w klasie I zajęć komputerowych jest wykorzystanie możliwości technologii informacyjnych i komunikacyjnych do bardziej efektywnego i atrakcyjnego uczenia się nowych rzeczy.

IV. UWAGI DOTYCZĄCE OCENIANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Każda lekcja dostarcza uczniom wiele okazji do aktywności. Ich wysiłek i zaangażowanie powinny być zauważone i docenione przez nauczyciela.

Oprócz indywidualnej pracy z komputerem, podręczniki „KlikPlik” oferują wiele ćwiczeń realizowanych wspólnie. Należą do nich na przykład rozpoczynające lekcję rozmowy, wprowadzające w temat. Udział nauczyciela polega na ich moderowaniu, stawianiu pytań, reagowaniu na wypowiedzi nieprawidłowe, ale także na ciągłym ośmielaniu i zachęcaniu uczniów do zabierania głosu. Zwracamy przy tym uwagę na dzieci jeszcze niegotowe do publicznych występów. Ośmielanie nie oznacza zmuszania ich do brania udziału w dyskusji. Dlatego w ocenie tego aspektu rozwoju dziecka powinno się podkreślać dostrzegany progres w umiejętnościach wypowiedzania się.

Zasadniczym elementem każdej lekcji są ćwiczenia przy komputerze. Każde z nich jest sformułowane w języku dostosowanym do możliwości dziecka. Ćwiczenia umieszczone na płycie dodatkowo czyta lektor. Jednak do prawidłowego ich wykonania potrzebny jest komentarz nauczyciela. Należy zadbać, by uczeń dokładnie rozumiał, czego się od niego oczekuje. Precyzyjne określenie wymagań i tego, na co nauczyciel będzie zwracał uwagę przy ocenie, dyscyplinuje dziecko i ułatwia wykonanie pracy. Odpowiednie szczegółowe podpowiedzi do każdego zadania znaleźć można w dziale **Wskazówki do oceniania** w Niezbędniku nauczyciela na płycie CD.

Zachęcamy do premiowania kreatywności własnej ucznia. Wiele zadań zostało tak sformułowanych, by efekt ich wykonania nie był w każdym przypadku taki sam. Jeśli zadamy o obejrzenie prac innych, zadanie pytań, wyrażenie opinii, uczniowie będą się wzajemnie inspirować i uczyć. Nauczyciel powinien natomiast apelować o rezygnację z pośpiechu i bylejakości, zachęcać do poprawiania, podejmowania wysiłku od nowa, jeśli efekt nie jest dla ucznia satysfakcjonujący.

Zadania **Na deser** są zadaniami przeznaczonymi dla uczniów zainteresowanych, chętnych, pracujących sprawniej. Można je wykonać w domu. Wola wykonania dodatkowej pracy, poświęcenie dodatkowego czasu powinno być zawsze zauważone i docenione.

Podczas lekcji jest zwykle wiele okazji do pomocy innym. Na zajęciach komputerowych dotyczyć to może współpracy ucznia mającego doświadczenie w pracy z komputerem i ucznia mało wprawnego w korzystaniu z technologii. Nie można dopuścić, by brak biegłości w posługiwaniu się myszą wywoływał komentarze dotyczące różnic

w sytuacji materialnej uczniów. Dlatego nagradzanie tych, którzy deklarują pomoc, jest bardzo ważne.

Okazywanie wzajemnej troski, zrozumienia, szacunku przejawia się także w umiejętności słuchania wypowiedzi kolegów, na przykład podczas prezentowania prac. Pamiętajmy, że tego dzieci dopiero się uczą, pomagajmy więc nieśmiałym, dbajmy o atmosferę współpracy, unikajmy rywalizacji.

Zachęcamy do wspólnego omówienia i podsumowania wykonanych zadań. W tym celu można wykorzystać zamieszczoną w dziale **Wskazówki do oceniania** i wydrukowaną w odpowiedniej liczbie egzemplarzy tabelkę. Każdy uczeń wpisuje do niej swoją oceną pracy kolegi. Następnie nauczyciel omawia ją wspólnie z klasą, rozdaje „gwiazdki”, a dzieci przyklejają je w odpowiednie miejsca. Taka metoda oceny może jednak być wykorzystywana tylko kilka razy w roku, inaczej się znudzi i nie spełni swojej roli.

Należy zadbać, by każda sformułowana ustnie lub pisemnie ocena uwzględniała indywidualne talenty i możliwości, styl uczenia, zaangażowanie i nakład pracy ucznia. Tylko wtedy stanie się cenną informacją na temat jego mocnych i słabych stron oraz obszarów wymagających dalszych wysiłków; tylko wtedy będzie wspierać jego rozwój.

W **Niezbędniku nauczyciela w dziale Wskazówki do oceniania** znaleźć można propozycje opisowych ocen na zakończenie każdego semestru nauki w klasach I-III.

V. UWAGI KOŃCOWE

Nowa Podstawa programowa dla I etapu edukacji zaczyna obowiązywać:

- w klasie I w roku szkolnym 2009/2010
- w klasie II w roku szkolnym 2010/2011
- w klasie III w roku szkolnym 2011/2012.

Szczegółowy plan pracy do klasy II i III zostanie zamieszczony w serwisie www.informatyka.edu.pl z półrocznym wyprzedzeniem, a następnie znajdzie się w Niezbędniku nauczyciela do odpowiedniej klasy, towarzyszącym podręcznikowi ucznia. Uczniowie, którzy w roku szkolnym 2009/2010 będą uczęszczać do klasy II lub III nie mają obowiązku nauki zajęć komputerowych. Nauczycieli prowadzących takie zajęcia, którzy poszukują ciekawych materiałów dydaktycznych dla dzieci, zachęcamy do skorzystania z pakietu „KlikPlik 1” i dodatkowych ćwiczeń dostępnych w serwisie www.klikplik.org.pl. Takie rozwiązanie można z całą pewnością zastosować w klasie II. W klasie III także polecamy wykorzystanie programu TuxPaint, jednak zestaw ćwiczeń, zwłaszcza z obszaru edukacji polonistycznej i matematycznej, powinien być trudniejszy, dostosowany do treści i celów realizowanych w nauczaniu zintegrowanym.

W miarę potrzeb program „KlikPlik” będzie aktualizowany, a każda kolejna jego wersja zostanie umieszczona na stronie: www.informatyka.edu.pl. Nauczyciele pracujący w szkole z pakietem „KlikPlik” otrzymają w tej sprawie stosowną informację.

VI. BIBLIOGRAFIA

1. Jarosz B., *Konstrukttywizm – technologia informacyjna – zmiany w procesie kształcenia* [w:] *Komputer w edukacji*, red. J. Morbitzer, Kraków 2003.
2. Mikina A., Zając B., *Jak wdrażać metodę projektów*, Kraków 2004.
3. Rau K., Ziętkiewicz E., *Jak aktywizować uczniów. „Burze mózgów” i inne techniki w edukacji*, Poznań 2000.
4. Speck O., *Być nauczycielem*, Gdańsk 2005.
5. Stróżyński K., *Ocenianie szkolne dzisiaj. Poradnik dla nauczycieli*, Warszawa 2003.
6. *Educating the Net Generation*, red. D.G. Oblinger, J.L. Oblinger (dostęp on-line: <http://www.educause.edu/educatingthenetgen/>, 19.05.2009).

VII. ZAŁĄCZNIKI

- Załącznik – podstawa programowa zawarta w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 roku.