

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej - klasa 1 Szkoły Podstawowej

<p><i>ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI z dnia 28 czerwca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U.z dnia 5 lipca 2024r. poz. 996)</i></p>	
<p>Taksonomia celów kształcenia wg prof. Niemierko</p>	
<p>I poziom wiadomości - wymagania podstawowe (zapamiętanie i rozumienie wiadomości)</p>	<p>II poziom umiejętności - wymagania ponadpodstawowe (stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych i/lub problemowych)</p>
<p>UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE (wynikające z realizacji zapisów podstawy programowej)</p>	<p>UMIEJĘTNOŚCI PONADPODSTAWOWE (wykraczające poza podstawę programową)</p>
<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 1) porządkuje: obrazki i teksty składające się m.in. na codzienne czynności; 2) podaje bardzo proste polecenia planu działania prowadzące do osiągnięcia celu; 3) rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>	<p>1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia analizowania i rozwiązywania problemów. Uczeń: 1) układa w logicznym porządku: obrazki i teksty składające się m.in. na codzienne czynności; 2) osiąga cel swojej pracy, 3) sprawnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>
<p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) układa w Scratchu według wzoru skrypty pojedynczych poleceń, 2) tworzy proste rysunki w programie Paint, powiększa, zmniejsza, usuwa elementy graficzne, 3) zna i używa w edytorze tekstu podstawowe, poznane narzędzia, 4) wie jak zapisać efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</p>	<p>2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) układa w Scratchu przy użyciu skryptów pojedyncze polecenia, według pomysłów własnych i innych uczniów, 2) wykonuje kreatywnie rysunki w programie Paint, 3) tworzy dokument tekstowym edytorze tekstowym, sprawnie stosuje poznane narzędzia, 4) zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.</p>
<p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p>	<p>3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:</p>

Wymagania edukacyjne z edukacji informatycznej - klasa 1 Szkoły Podstawowej

<p>1) posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania – włącza i wyłącza komputer, loguje się do komputera, 2) zna i wie jak uruchomić przeglądarkę internetową.</p>	<p>1) posługuje się komputerem przy wykonywaniu zadania – samodzielnie loguje i wylogowuje się, włącza i wyłącza komputer, 2) kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem; 3) korzysta z internetu w potrzebnym na zajęciach zakresie.</p>
<p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) mówi o swoich pomysłach z innymi uczniami na temat związane z realizowanymi zadaniami.</p>	<p>4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń: 1) przedstawia i omawia swój pomysł z innymi uczniami na temat związany z realizowanym zadaniem.</p>
<p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się komputerem zgodnie z ustalonymi zasadami – zna zasady pracy w pracowni komputerowej, 2) zna pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet.</p>	<p>5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami – przestrzega zasad pracy w pracowni komputerowej, 2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet;</p>