

Opinia

dotycząca programu nauczania

pt. *Program nauczania. Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy I-III*

autorstwa Grażyny Koby

Program nauczania dla klas I-III szkoły podstawowej autorstwa Grażyny Koby pt.: *Program nauczania. Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy I-III* został przygotowany zgodnie z podstawą programową określoną w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. 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.

Budowa programu jest jasna, przejrzysta i czytelna. Program zawiera szczegółowy opis celów kształcenia i wychowania oraz szczegółowe treści nauczania dotyczące edukacji informatycznej w klasach I-III w korelacji z treściami nauczania zawartymi w podstawie programowej. Treści nauczania zostały rozdzielone na klasy: I i II-III.

W opiniowanym programie zostały wskazane wybrane treści z innych obszarów edukacji (m.in. plastycznej, matematycznej, polonistycznej, przyrodniczej i społecznej), które można zrealizować, wykonując ćwiczenia z wykorzystaniem wybranych programów komputerowych na zajęciach z edukacji informatycznej. Autorka połączyła w ten sposób treści i umiejętności informatyczne z innymi dziedzinami wiedzy.

W klasie I autorka uwzględniła następujące zagadnienia:

1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym.
2. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych.
3. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu komputerowego – środowiska programowania
4. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki.
5. Stosowanie programów komputerowych do rozwiązywania problemów z innych obszarów edukacji.

W klasach II i III autorka uwzględniła następujące zagadnienia:

1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i urządzeniami cyfrowymi.
2. Podstawowe zasady posługiwania się sieciami komputerowymi, w tym siecią Internet.
3. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych.
4. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie programów komputerowych.
5. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunków w edytorze grafiki.
6. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie dokumentu tekstowego w edytorze tekstu.
7. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie prezentacji multimedialnej.
8. Stosowanie programów komputerowych do rozwiązywania problemów z innych obszarów edukacji.

W każdej klasie autorka uwzględnia jeden z istotnych celów podstawy programowej – rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i programów komputerowych. Poza określeniem treści i wymagań dotyczących programowania w językach wizualnych, zwraca uwagę, że z rozwiązywaniem problemów spotykamy się również podczas edycji rysunku, pisania tekstu w edytorze tekstu, a także wykonywania prezentacji multimedialnej.

Niektóre zagadnienia omawiane w klasie I są rozszerzane klasach II i III, np. tworzenie rysunków i praca w środowisku programowania Baltie. W klasie II uczniowie poznają m.in. dodatkowe możliwości edycji rysunku, m.in. operacje na fragmentach rysunku. Uczą się zapisywania rysunku w pliku. Stawiają także pierwsze kroki w nauce programowania, m.in. sterują obiektem na ekranie. Poza tym w klasie II uczniowie uczą się prezentowania zagadnień, tworząc prezentacje multimedialne, w tym wstawiając animacje do tekstów i obrazów.

W klasie III poszerzają umiejętności dotyczące programowania w wizualnym języku programowania. Autorka proponuje środowiska programowania dostosowane dla dzieci (Baltie i Scratch), dostępne bezpłatnie w Internecie. W klasie III uczniowie poznają też pierwsze zasady pisania w edytorze tekstu, a także uczą się bezpiecznego korzystania z Internetu.

Wszystkie treści nauczania z podstawy programowej znajdują odzwierciedlenie w materiale nauczania zawartym w programie. W ramach każdej grupy autorka uszczegółowiła zagadnienia, dostosowując je odpowiednio do treści nauczania z podstawy programowej. Przy poszczególnych zagadnieniach umieściła odniesienie do odpowiedniego punktu podstawy programowej. Każda grupa zagadnień poprzedzona została dodatkowo szczegółowymi celami wychowawczymi, dobranymi do omawianego materiału.

Procedury osiągnięcia celów kształcenia i wychowania w klasach I-III autorka opisuje w postaci czynności nauczyciela i uczniów (oddzielnie dla klasy I i klas II-III), odnosząc się do tych samych (wymienionych wyżej) grup tematycznych. Procedury te zawierają

praktyczne wskazówki dla nauczyciela dotyczące nie tylko treści, ale i form ich prezentacji, w tym form aktywnych, np. inicjowanie dyskusji z uczniami. Do czynności nauczyciela są odpowiednio dobrane czynności ucznia, co stanowi praktyczny przewodnik dla nauczyciela, pomocny w realizacji materiału nauczania.

Wymagania stawiane uczniom autorka opisuje w postaci założonych osiągnięć ucznia – podstawowych i ponadpodstawowych. W ten sposób uczniowie zainteresowani będą mogli poszerzać swoją wiedzę i umiejętności.

Konstrukcja programu jest spójna i logiczna, co pozwala nauczycielowi systematycznie i w sposób uporządkowany realizować materiał, a każdemu uczniowi umożliwić osiągnięcie sukcesu.

W ostatnim punkcie programu autorka podaje metody sprawdzania osiągnięć ucznia. Autorka zaleca zwracanie szczególnej uwagę na obserwację bieżącej pracy ucznia, co umożliwi zebranie wielu informacji o umiejętnościach i wiedzy uczniów.

Program uzupełnia obudowa metodyczna zawierająca: rozkład materiału, plan wynikowy, scenariusze wszystkich lekcji, w tym wskazówki metodyczne oraz przykładowe metody sprawdzania osiągnięć ucznia. Dodatkowo do realizacji wielu ćwiczeń i zadań przygotowane zostały pliki ćwiczeniowe, dostępne na stronie wydawnictwa.

Program nauczania pt. *Program nauczania. Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy I-III* autorstwa Grażyny Koby oceniam pozytywnie.

Uważam, że program może zostać wdrożony do realizacji edukacji informatycznej dla uczniów klas I-III szkoły podstawowej.

Program:

- stanowi opis sposobu realizacji celów kształcenia i wychowania i jest zgodny z podstawą programową – materiał nauczania jest skorelowany z treściami podstawy programowej,
- jest opracowany według przemyślanej koncepcji merytorycznej i metodycznej,
- jest uniwersalny – niezależny od wykorzystywanego oprogramowania komputerowego, co umożliwia dostosowanie programu do różnych warunków występujących w szkołach,
- jest skorelowany z innymi obszarami edukacji dla klas I-III,
- umożliwia pracę z materiałami ćwiczeniowymi do edukacji informatycznej dla uczniów klas I, II i III z serii *Teraz bajty* autorstwa Grażyny Koby.

Wiktor Szanin

mgr Wiktor Szanin

nauczyciel dyplomowany, doradca metodyczny
Wrocławskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli
nauczyciel przedmiotów informatycznych