

RANO UČENJE INFORMATIKE

- ✚ projekt Grada Rijeke koji se već desetak godina provodi u riječkim osnovnim školama kao izvannastavna aktivnost za učenike od 1. do 4. razreda
- ✚ Grad Rijeka je u potpunosti financirao ovaj projekt sve do prošle šk.g. kada se zbog lošeg stanja gradskog financijskog proračuna u sufinanciranje programa uključuju i roditelji

TRAJANJE PROGRAMA: 35 sati godišnje (1 školski sat tjedno)

Unaprijed se zahvaljujemo na ukazanom povjerenju i nadamo se velikom odazivu djece za Rano učenje informatike od 1. - 4. razreda.

KONTAKT

Osnovna škola „Vežica“
Kvaternikova ulica 49
51 000 RIJEKA

Tel./fax: 051/453-868

e - mail: os-vezica@ri.t-com.hr

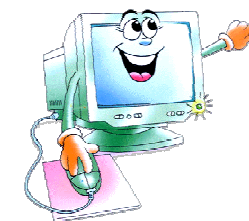
<http://os-vezica-ri.skole.hr/>

Učiteljica: Bosiljka Jurjević, prof.

E-mail: bosiljka.jurjevic@skole.hr

OSNOVNA ŠKOLA
„VEŽICA“

RANO UČENJE INFORMATIKE OD 1. - 4. RAZREDA



Rijeka

O PROGRAMU

- ✚ **CILJEVI PROGRAMA:** Informatičko opismenjavanje učenika mlađih razreda
- ✚ Cilj je upoznati učenike s radom računala, osposobiti ih za korištenje osnovnih programa te stvoriti osnove za nadogradnju u daljnjem školovanju. Svim učenicima daje se prilika da u jednakim uvjetima stječu informatička znanja u ranoj dobi.
- ✚ Program ranog učenja informatike zamišljen je i kreiran tako da učenike postepeno uvodi u svijet računala i pruži im osnovna znanja tj. osnovnu informatičku pismenost.
- ✚ **NAMJENA PROGRAMA:** Program je namijenjen učenicima od prvog do četvrtog razreda osnovne škole
- ✚ Namjena je uključiti što više učenika u aktivno korištenje računala i na taj način poticati i njegovati ljubav prema računalima i novim tehnologijama.
- ✚ **NAČIN VREDNOVANJA:** Učitelj opisno ocjenjuje učenikova postignuća

Nastava informatike:

- ✚ razvija kreativnost učenika
- ✚ potiče radoznalost i zanimanje za istraživanje
- ✚ omogućava učeniku aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu
- ✚ omogućava individualiziranu nastavu
- ✚ priprema učenike za cjeloživotno učenje i društvo znanja

NASTAVNI PLAN

Za 1. razred

- ✚ Računalo i osnovne U/I jedinice
- ✚ Dijelovi, namjena i uporaba ulaznih jedinica (miš, tipkovnica, mikrofon)
- ✚ Dijelovi i namjena izlaznih jedinica (monitor, zvučnici, slušalice, projektor, pišač)
- ✚ Uporaba obrazovnih programa (Sunčica)
 - ✚ Program za bojanje

Za 2. razred

- ✚ Kako računalo pamti podatke
- ✚ Vanjske jedinice za pamćenje podataka
- ✚ Ispravno rukovanje jedinicama za pohranu podataka
 - ✚ OS Windows 7
- ✚ Upravljačka ploča (Control Panel)
 - ✚ Pisanje u Word-u
 - ✚ Crtanje u Paintu
- ✚ Osnovne usluge interneta
- ✚ Pravila ponašanja na internetu

Za 3. razred

- ✚ Korištenje Microsoft Word-a
 - ✚ Internet (usluge, pretraživači, adrese, veze...)
- ✚ Uporaba elektroničke pošte
 - ✚ Rad s mapama

Za 4. razred

- ✚ Skeniranje i obrada slike
- ✚ Microsoft Office Word-a (umetanje i uređivanje slika u dokumentu, umetanje tablica, isječaka crteža i oblika)
- ✚ Microsoft Office Power Point (uređivanje slajdova, animacija, prijelazi, umetanje i uređivanje slika i oblika)

PO ZAVRŠETKU 4. RAZREDA

ustanovilo se da će učenici biti u stanju:

- ✚ upotrebljavati računalo korištenjem ulazno-izlaznih naprava
- ✚ upotrebljavati računalo kao pomagalo pri učenju
- ✚ raspravljati o informacijskoj i komunikacijskoj tehnologiji uporabom ispravnog nazivlja
- ✚ upotrebljavati uzrastu primjerene multimedijske izvore za učenje (obrazovne programe i sl.)
- ✚ surađivati s drugim učenicima, učiteljima, roditeljima i ostalima pri uporabi tehnologije
- ✚ pokazivati pozitivno ponašanje te odgovornost pri uporabi tehnologije
- ✚ upotrebljavati prikladne programe za rješavanje problema primjerenih uzrastu
- ✚ prikupljati obavijesti i komunicirati s drugima uporabom tehnologije uz pomoć učitelja, članova obitelji i drugih učenika

Zbog toga što su informatika i računalo u duhu vremena u kojemu djeca žive: vremenu stalnih promjena, aktivnosti i brzine. Stoga su računalo i informatika izvrsno sredstvo:

- ✚ *za stvaranje motivacije kod učenika (učenje kroz zabavu)*
- ✚ *za rasterećivanje programa i učenika*
- ✚ *za međupredmetno povezivanje sadržaja (korelacija)*

*Osnovni je način realizacije sadržaja utemeljen na **aktivnosti učenika** i njegovu neposrednu radu na računalu.*

