

# INFORMATYKA 2

## Zawartość programu



### Nauka liter i pisania na klawiaturze

**K.1.** *o a i e u*

**K.2.** *m t d l*

**K.3.** *k y* klawisz [Spacja]

**K.4.** *s j w r*

**K.5.** *p b c g*

**K.6.** *z n f h*

**K.7.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków

**K.8.** *O A I E U*

**K.9.** *M T D L*

**K.10.** *K Y . , ?*

**K.11.** *S J W R !*

**K.12.** *P B C G*

**K.13.** *Z N F H*

**K.14.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery bez *q, v, x* oraz bez polskich znaków

**K.15.** *a e z*

**K.16.** *ó ł*

**K.17.** *n c*

**K.18.** *s z*

**K.19.** *Z ł C S Z*

**K.20.** *q v x Q V X*

**K.21.** Gra POZIOMAKI. Wszystkie małe i wielkie litery



### Programowanie wizualne – UFO

**U.1, U.2.** Podstawy

**U.3, U.4.** Zbieranie baterii

**U.5.** Ograniczona liczba klocków – wprowadzenie

**U.6.** Pętla

**U.7, U.8, U.9, U.10.** Pętla wieloskładowa

**U.11, U.12, U.13, U.14.** Klocek *czekaj*

**U.15, U.16, U.17.** Klocek *teleportacja*

**U.18–U.30.** Zadania trudne



## Programowanie wizualne – Pan Ołówek

- 0.1, 0.2, 0.3, 0.4.** Podstawowe wzory
- 0.5, 0.6, 0.7.** Rysowanie po przekątnej
- 0.8.** Podnoszenie i upuszczanie Pana Ołówka
- 0.9.** Zmiana pozycji startowej
- 0.10.** Buźka (trudny wzór)
- 0.11.** Podstawowe pętle
- 0.12.** Pętla wieloskładowa
- 0.13–0.19.** Zadania trudne



## Lekcje Scratch (filmy)

- S.1.** Pierwsze kroki – Scratch (czas trwania – 3:26)
- S.2.** Rysowanie prostych kształtów (czas trwania – 5:08)
- S.3.** Animacja i edycja duszka (czas trwania – 3:11)
- S.4.** Historyjka (czas trwania – 4:23)
- S.5.** Gra *Labirynt* (czas trwania – 4:07)
- S.6.** Gra *Ping Pong* (czas trwania – 4:19)
- S.7.** Gra *Inwazja* (czas trwania – 4:42)
- S.8.** Kalkulator (czas trwania – 4:26)

+ Możliwość pobrania zasobów graficznych wykorzystanych w kursie



## Praca z edytorem tekstu (karty pracy do pobrania)

- T.1.** Wstawianie odstępów między wyrazami. Cofanie i przywracanie czynności. Wstawianie liter
- T.2.** Usuwanie niepotrzebnych liter i znaków
- T.3.** Przenoszenie do nowej linijki. Powrót do poprzedniej linijki
- T.4.** Ustawianie kursora na początku i końcu linijki
- T.5.** Zaznaczanie i zamiana liter
- T.6.** Wyróżnianie fragmentów wyrazów – podkreślanie, pogrubianie, zmiana koloru, zakreślanie
- T.7.** Przemieszczanie kursora pomiędzy wyrazami. Zaznaczanie całego wyrazu. Pogrubianie, stosowanie kursywy
- T.8.** Zaznaczanie, wyróżnianie i usuwanie całych linijek
- T.9.** Zaznaczanie wielu linijek. Stosowanie kursywy. Zmiana czcionki
- T.10.** Kopiowanie, wycinanie i wklejanie wyrazów

## Zawartość przewodnika dla nauczyciela

### **1. Propozycje prac plastycznych z wykorzystaniem programu *Tux Paint*:**

- Po co są książki? Projekt okładki
- Gdzie mieszkamy? Krajobrazy Polski
- Jak się bawić w teatr? Afisz teatralny
- Wielkanoc. Kartka świąteczna
- Dokąd chcemy pojechać? Mapa świata, największe państwa

### **2. Spis poleceń dla wszystkich 10 kart pracy z edytorem tekstu zawartych w programie oraz propozycje dodatkowych prac:**

- Trudne wyrazy do zapamiętania
- Wizytówka do postawienia na stoliku
- Zaproszenie na jasełka
- Lista prezentów świątecznych
- Adresy koleżanek i kolegów
- Jadłospis
- I ja mogę być autorem
- Układanie zagadek

### **3. Propozycje ośmiu lekcji Scratch – powielenie treści z filmów w formie papierowej + dodatkowe komentarze i ćwiczenia**

### **4. Opis podstaw teoretycznych nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze**

### **5. Opis przygotowania pracowni komputerowej (instalacji potrzebnych programów)**

### **6. Szczegółowe omówienie programu *Informatyka 2* i wszystkich jego zadań**

### **7. Plan zajęć na 32 lekcje informatyki w klasie 2**