

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. *q ę ż*

K.16. *ó ł*

K.17. *ń ć*

K.18. *ś ź*

K.19. *Ż Ł Ć Ś Ź*

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

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



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