

INFORMATYKA 3

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. *ą 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



Praca z edytorami tekstu i grafiki

Tt T.1–18. Zabawy z tekstem (karty pracy w formacie *.doc*)

T.1. Alfabet

T.2. Moje hobby

T.3. Wyrazy z *ó*

T.4. Jesień

T.5. Na polu

T.6. Wyrazy z *rz*



Programowanie wizualne – *UFO*

U.1, U.2. Podstawy

U.3, U.4. Zbieranie baterii

U.5. Ograniczona liczba klocków

U.6. Pętla

U.7–10. Pętla wieloskładowa

U.11–14. Klocek *czekaj*

U.15–17. Klocek *teleportacja*

U.18–30. Zadania trudne



Programowanie wizualne – *Pan Ołówek*

0.1–4. Podstawowe wzory

0.5, 0.6. Rysowanie po przekątnej

0.7. Podnoszenie i upuszczanie Pana Ołówka

0.8–9. Zmiana pozycji startowej

0.10. Ograniczona liczba klocków

0.11. Podstawowe pętle

0.12. Pętla wieloskładowa

0.13–19. Zadania trudne

- T.7. Opis muchomora
- T.8. Rodzaje zdań i znaki interpunkcyjne
- T.9. Wyrazy z *ż*
- T.10. Portret
- T.11. Wyrazy z *h* i *ch*
- T.12. Rozsypanki wyrazowe
- T.13. Prezenty
- T.14. Opis bałwanka
- T.15. Hodowla rzeżuchy
- T.16. Zaproszenie
- T.17. Życzenia
- T.18. List



G.19–33. Zabawy z programem *Microsoft Paint* (szablony w formacie *.png*)

- G.19. Słoneczniki
- G.20. Pawie oczko
- G.21. Domek
- G.22. Serce
- G.23. Las
- G.24. Choinka
- G.25. Żaglówki
- G.26. Liście
- G.27. Pociąg
- G.28–33. Laurki



Internet i bezpieczeństwo w sieci

- T.1. Do czego służy komputer?
- T.2. Prawidłowe pozycje przy komputerze
- T.3. Różne komputery i ich części
- T.4. Co to właściwie jest internet?
- T.5. Poczta elektroniczna
- T.6. Niebezpieczeństwa w sieci
- T.7. Netykieta

Zawartość przewodnika dla nauczyciela (przewodnik do pobrania w nauczycielskiej wersji programu)

- 1. Opis przygotowania pracowni komputerowej (instalacji potrzebnych programów).**
- 2. Szczegółowe omówienie programu Informatyka 3 i wszystkich jego zadań.**
- 3. Opis podstaw teoretycznych nauki bezwzrokowego pisania na klawiaturze.**
- 4. Spis poleceń dla wszystkich 18 kart pracy z edytorem tekstu zawartych w programie, a także propozycje dodatkowych prac:**
 - Mój plan zajęć;
 - Trudne wyrazy do zapamiętania;
 - Lista przeczytanych książek;
 - Tabliczka mnożenia;
 - Zaproszenie na przedstawienie.
- 5. Spis poleceń dla wszystkich 15 kart pracy z edytorem grafiki zawartych w programie.**
- 6. Plan zajęć na 29 lekcji informatyki w klasie 3, w tym propozycje lekcji poświęconych internetowi i bezpieczeństwu w sieci.**