

„Elementarz odkrywców” Informatyka, klasa 2

Miesiąc: wrzesień, tydzień: 1

Temat 1: Po wakacjach – gramy

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 4–5, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none"> przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej praca w grupach z wykorzystaniem płyty CD 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje w grupie, rozwiązując zadania z płyty CD VII.3.1, VII.4.1 powtarza wiadomości z klasy pierwszej VII.3.1
<ul style="list-style-type: none"> nauczenie się wpisywania adresu oraz 	

Miesiąc: wrzesień, tydzień: 2

Temat 2: Wspomnienia z wakacji – korzystamy z kształtów w Paintcie

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 6–7, zestaw komputerowy.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none"> rysowanie z wykorzystaniem narzędzia Kształty w programie MS Paint układanie rysunków w odpowiedniej kolejności ustalanie położenia narysowanych elementów 	<ul style="list-style-type: none"> używa gotowych kształtów do tworzenia bardziej złożonych obrazków VII.2.2, VII.3.1, VII.3.2 układa sekwencję obrazków w określonej kolejności VII.1.1, VII.1.3 na podstawie rysunku ustala kolejność rysowanych elementów VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3

Miesiąc: wrzesień, tydzień: 3

Temat 3: Plan dnia – układamy kolejność zdarzeń

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 8–9, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none"> układanie planu dnia ustalanie kolejności obrazków dotyczących przygotowywania kisielu tworzenie historii klonowego listka 	<ul style="list-style-type: none"> układa sekwencję rysunków na podstawie historii VII.1.1, VII.1.3 analizuje plan dnia i układa wydarzenia we właściwej kolejności VII.1.1, VII.1.3
	<ul style="list-style-type: none"> zmienia wygląd duszka VII.2.1, VII.3.1

Miesiąc: wrzesień, tydzień: 4

Temat 4: Kolorowe ABC – poznajemy różne barwy

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 10–11, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none"> poznanie koła barw oraz kolorów podstawowych i pochodnych poznanie narzędzia Selektor kolorów wypełnianie elementów kolorowanki za pomocą narzędzia Selektor kolorów w programie MS Paint tworzenie własnych barw za pomocą narzędzia Edytuj kolory 	<ul style="list-style-type: none"> zna kolory podstawowe i pochodne korzysta z narzędzia Selektor kolorów w programie MS Paint VII.2.2, VII.3.1, VII.3.2 korzysta z narzędzia Edytuj kolory w programie MS Paint VII.2.2, VII.3.1, VII.3.2, VII.2.3

Miesiąc: listopad, tydzień: 9 i 10

Temat 8: Kot matematyk – mówi, pisze, liczy...

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 22–23, zestaw komputerowy, program Scratch.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">stworzenie programu z wykorzystaniem bloku powiedz oraz obliczeń matematycznych za pomocą programu Scratch	<ul style="list-style-type: none">wykorzystuje bloki: powiedz i pomyśl w programie Scratch VII.2.1, VII.3.1rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą programu Scratch VII.2.1, VII.3.1
<ul style="list-style-type: none">tworzy skrypty w programie Scratch, w których oblicza sumę i różnicę	<ul style="list-style-type: none">rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą programu Scratch VII.2.1, VII.3.1wykorzystuje program Scratch do obliczenia prostych zadań tekstowych VII.2.1, VII.3.1

Miesiąc: listopad, tydzień: 11

Temat 9: Jesienne liście – kopiowanie i obracanie

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 24–25, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy, program MS Paint lub inny program graficzny z funkcją odbijania w poziomie, kilka liści z drzew.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">zapoznanie z narzędziem odbicia w poziomie w programie MS Paintzapoznanie z pojęciem: <i>odbicie lustrzane</i>	<ul style="list-style-type: none">rozpoznaje kształty symetryczne VII.2.2dokonuje odbicia w poziomie, tworząc kształty symetryczne w programie MS Paint VII.2.2, VII.3.1, VII.3.2, VII.2.3

Miesiąc: listopad, tydzień: 12

Temat 10: Kolorowe kredki – klonujemy obrazki

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 26–27, zestaw komputerowy, pudełko kredek.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">stworzenie rysunku kolorowych kredek w programie MS Paint z wykorzystaniem kopiowania elementów	<ul style="list-style-type: none">tworzy rysunek w programie MS Paint, wykorzystując kopiowanie elementów VII.1.2

Miesiąc: grudzień, tydzień: 13 i 14

Temat 11: Robot Elektrobot – programujemy

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 28–31, ołówek, gumka.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">rozwiązywanie łamigłówek logicznych z wykorzystaniem rysowania linii za pomocą komend – strzałek	<ul style="list-style-type: none">analizuje zapisy instrukcji i tworzy sekwencje poleceń VII.1.2rysuje figurę geometryczną zgodnie ze wskazaniami strzałek VII.1.2
<ul style="list-style-type: none">wykorzystanie powtórzeń do tworzenia bloków poleceńodtworzenie powtarzających się schematów	<ul style="list-style-type: none">tworzy drogę dla robota wg oznaczonego schematu na kartce papieru VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3rozpoznaje powtarzalną sekwencję poleceń VII.1.2

Miesiąc: grudzień, tydzień: 15

Temat 12: Choinkowe szaleństwa – rysujemy w Paintcie

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 32–33, zestaw komputerowy, program MS Paint.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">rysowanie świątecznych bombek i ozdabianie choinki w edytorze grafiki Paint	<ul style="list-style-type: none">rysuje choinkę na monitorze komputera, ozdabia ją VII.3.1tworzy łańcuch choinkowy, rysując z wciśniętym klawiszem Ctrl VII.2.2

Miesiąc: styczeń, tydzień: 16 i 17

Temat 13: Piłkarz czy astronom? – wyszukujemy obrazki w internecie

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 34–35, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy z dostępem do internetu.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">wyszukiwanie wskazanych zdjęć w internecie	<ul style="list-style-type: none">odszukuje zdjęcia wybranych postaci w internecie VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3
<ul style="list-style-type: none">kopiowanie i wklejanie zdjęć z internetuzapoznanie z podstawowymi informacjami o prawach autorskich	<ul style="list-style-type: none">odszukuje zdjęcia wybranych postaci w internecie VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3kopiuje i wkleja zdjęcia z internetu VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3wie, że nie może używać obrazów z internetu bez podania źródła VII.3.1, VII.3.2

Miesiąc: styczeń, tydzień: 18 i 19

Temat 14: Hania w hamaku – formatujemy tekst

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 36–37, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">formatowanie tekstu w edytorze tekstu ze względu na ortogramyrozpoznawanie błędnych zapisów ortograficznych w edytorze tekstu Word	<ul style="list-style-type: none">formatuje tekst – pogrubia, pochyla, koloruje czcionki VII.2.2usuwa zbędne znaki w tekście VII.2.2
<ul style="list-style-type: none">formatowanie tekstu w edytorze tekstu ze względu na ortogramy	<ul style="list-style-type: none">formatuje tekst – pogrubia, pochyla, koloruje czcionki VII.2.2usuwa zbędne znaki w tekście VII.2.2

Miesiąc: luty, tydzień: 20 i 21

Temat 15: Tajemnice dalekich stron – zabawy bez komputera

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 38–41, ołówek, gumka.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">rozwiązywanie zagadek logicznych z elementami kodowania	<ul style="list-style-type: none">rozwiązuje zagadki logiczne VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3rozpoznaje, w jakiej kolejności były układane poszczególne elementy rysunku VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3rozwiązuje równania matematyczne VII.1.3
<ul style="list-style-type: none">rozwiązywanie zagadek logicznych z elementami kodowania	<ul style="list-style-type: none">rozwiązuje zagadki logiczne VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3tworzy kod dla obiektu na płaszczyźnie, nie korzystając z komputera VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3

Miesiąc: marzec, tydzień: 22 i 23

Temat 16: Urodzinowe zaproszenie – piszemy w Wordzie

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 42–43, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">przygotowanie zaproszenia na urodziny – formatowanie tekstu i tworzenie obramowania strony	<ul style="list-style-type: none">tworzy zaproszenie na urodziny VII.2.2formatuje tekst i stronę VII.2.2
<ul style="list-style-type: none">przygotowanie zaproszenia na urodziny – formatowanie tekstu i tworzenie obramowania strony	<ul style="list-style-type: none">tworzy zaproszenie na urodziny VII.2.2formatuje tekst i stronę VII.2.2

Miesiąc: marzec, tydzień: 24

Temat 17: Gramy czy programujemy?

Środki dydaktyczne: Zestaw komputerowy, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">rozwiązywanie zadań na płycie w ramach gier z programowania	<ul style="list-style-type: none">tworzy sekwencje poleceń do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu VII.1.2rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów VII.1.3

Miesiąc: marzec i kwiecień, tydzień: 25 i 26

Temat 18: Odbicie w jeziorze – pracujemy w Paincie

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 44–45, zestaw komputerowy, program MS Paint.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">tworzenie rysunku odbicia w wodzie za pomocą narzędzia Aerograf oraz odbicia w poziomie w programie MS Paint	<ul style="list-style-type: none">rysuje krajobraz nad jeziorem, odbija go wzdłuż poziomej osi VII.2.2, VII.2.3
<ul style="list-style-type: none">tworzenie rysunku odbicia w wodzie za pomocą narzędzia Aerograf oraz odbicia w poziomie w programie MS Paint	<ul style="list-style-type: none">rysuje krajobraz nad jeziorem, odbija go wzdłuż poziomej osi VII.2.2, VII.2.3

Miesiąc: kwiecień, tydzień: 27

Temat 19: Uciekaj, kotku – tworzymy grę w Scratchu

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 46–47, zestaw komputerowy, program Scratch.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">stworzenie prostej gry w programie Scratch, w której kot goni mysztworzenie prostego skryptu warunkującego zachowanie obu duszków	<ul style="list-style-type: none">tworzy prostą grę w programie Scratch VII.3.1używa bloków: idź do wskaźnik myszy, ukryj oraz pokaż, zmienia tempo poruszania się duszka i tło programu VII.1.2, VII.2.1

Miesiąc: kwiecień, tydzień: 28

Temat 20: Zgubiony długopis – tworzymy ogłoszenie w edytorze tekstu

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 48–49, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">tworzenie prostego ogłoszenia w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none">tworzy ogłoszenie o zaginionym długopisie w edytorze tekstu VII.2.2zna zasady tworzenia ogłoszenia VII.2.2korzysta z narzędzia wyśrodkowania VII.2.2

Miesiąc: maj, tydzień: 29 i 30

Temat 21: W królestwie mrówek – programowanie na dywanie

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 50–53, ołówek, gumka, papier jako brudnopis.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">rozwiązywanie zadań logicznych z elementami kodowania	<ul style="list-style-type: none">rozwiązuje zadania logiczno-matematyczne, nie korzystając z komputera VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3
<ul style="list-style-type: none">rozwiązywanie zadań logicznych z elementami kodowania	<ul style="list-style-type: none">rozwiązuje zadania logiczno-matematyczne, nie korzystając z komputera VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3

Miesiąc: maj, tydzień: 31 i 32

Temat 22: Kot na wakacjach – programujemy w Scratchu

Środki dydaktyczne: Zeszyt ćwiczeń s. 54–55, zestaw komputerowy, program Scratch.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">stworzenie programu, w którym duszek opowiada historię oraz zmieniają się tła	<ul style="list-style-type: none">tworzy skrypt w programie Scratch, w którym duszek opowiada historię VII.2.1wykorzystuje zmiany tła w programie VII.2.1
<ul style="list-style-type: none">stworzenie programu, w którym duszek opowiada historię oraz zmieniają się tła	<ul style="list-style-type: none">tworzy skrypt w programie Scratch, w którym duszek opowiada historię VII.2.1wykorzystuje zmiany tła w programie VII.2.1

Miesiąc: czerwiec, tydzień: 33

Temat 23: Do zobaczenia za rok – gramy

Środki dydaktyczne: Zestaw komputerowy, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none">rozwiązywanie zadań sprawdzających wiedzę z II klasy	<ul style="list-style-type: none">posługuje się komputerem, wykonując zadania na płycie VII.3.1posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami VII.3.1