

Rozkład materiału nauczania „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

Miesiąc: wrzesień, tydzień: 2

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

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

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: październik, tydzień: 5**Temat 5: W krainie internetu – odwiedzamy różne strony****Środki dydaktyczne:** Zeszyt ćwiczeń s. 12–13, zestaw komputerowy z dostępem do internetu.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none"> • poznanie pojęcia: <i>przeglądarka internetowa</i> oraz ikon znanych przeglądarek • zapoznanie ze sposobem zapisywania adresu strony internetowej • nauczenie się wpisywania adresu oraz oswojenie z nawigacją strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • odwiedza wybrane przez nauczyciela strony internetowe VII.3.3 • korzysta z różnych stron internetowych VII.3.3

Miesiąc: październik, tydzień: 6**Temat 6: Nie daj się złapać! – bezpieczny internet****Środki dydaktyczne:** Zeszyt ćwiczeń s. 14–15, komputer z dostępem do internetu.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none"> • zapoznanie z zasadami bezpiecznego internetu • poznanie pojęcia: <i>dane osobowe</i> oraz sposobu ich ochrony 	<ul style="list-style-type: none"> • poznaje zasady bezpiecznego internetu oraz ochrony danych osobowych VII.5.1, VII.5.2

Miesiąc: październik, tydzień: 7 i 8**Temat 7: W krainie rudego kota – poznajemy program Scratch****Środki dydaktyczne:** Zeszyt ćwiczeń s. 16–21, płyta dołączona do zeszytu ćwiczeń, zestaw komputerowy, program Scratch w wersji online (scratch.mit.edu) lub offline.

Treści kształcenia	Przewidywane osiągnięcia ucznia
<ul style="list-style-type: none"> • poznanie programu Scratch • stworzenie prostego skryptu w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia: skrypt oraz program VII.2.1, VII.3.1 • zna podstawowe elementy programu Scratch VII.2.1, VII.3.1 • tworzy prosty skrypt w programie Scratch VII.2.1, VII.3.1 • zmienia wygląd duszka VII.2.1, VII.3.1 • zapisuje stworzony program VII.2.3
<ul style="list-style-type: none"> • poznanie pojęcia: <i>duszka</i> • zmiana wyglądu duszka • nauka zapisywania skryptów w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia: skrypt oraz program VII.2.1, VII.3.1 • zna podstawowe elementy programu Scratch VII.2.1, VII.3.1 • tworzy prosty skrypt w programie Scratch VII.2.1, VII.3.1 • zmienia wygląd duszka VII.2.1, VII.3.1 • zapisuje stworzony program 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.3.1 rozwiązuje 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.3.1 wykorzystuje 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 Paint zapoznanie z pojęciem: <i>odbicie lustrzane</i> 	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje kształty symetryczne VII.2.2 dokonuje 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.1.2 rysuje figurę geometryczną zgodnie ze wskazaniami strzałek VII.1.2
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystanie powtórzeń do tworzenia bloków poleceń odtworzenie 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.1.3 rozpoznaje 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.3.1 tworzy 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.5.3 rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3
<ul style="list-style-type: none"> kopiowanie i wklejanie zdjęć z internetu zapoznanie 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.5.3 kopiuje i wkleja zdjęcia z internetu VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3 rozpoznaje ikony przeglądarek internetowych VII.3.1, VII.3.2, VII.5.3 wie, 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 ortogramy rozpoznawanie błędnych zapisów ortograficznych w edytorze tekstu Word 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje tekst – pogrubia, pochyla, koloruje czcionki VII.2.2 usuwa 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.2.2 usuwa 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.1.3 rozpoznaje, w jakiej kolejności były układane poszczególne elementy rysunku VII.1.1, VII.1.2, VII.1.3 rozwiązuje 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.1.3 tworzy 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.2.2 formatuje 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.2.2 formatuje 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.1.2 rozwiązuje 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 mysz tworzenie prostego skryptu warunkującego zachowanie obu duszków 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą grę w programie Scratch VII.3.1 używa 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.2.2 zna zasady tworzenia ogłoszenia VII.2.2 korzysta 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.2.1 wykorzystuje 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.2.1 wykorzystuje 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.3.1 posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami VII.3.1