



## Publiczna Szkoła Podstawowa nr 5 z O.I. w Kluczborku

Scenariusz lekcji z edukacji informatycznej w klasie II.

Czas trwania zajęć: 45 min

Zajęcia przygotowały i przeprowadziły: Beata Kot, Beata Lewandowska.

1. TEMAT LEKCJI: Proste obliczenia na Kalkulatorze systemu Windows.

2. CELE LEKCJI:

### Wiadomości

Uczeń potrafi:

- omówić funkcję przycisków kalkulatora kieszonkowego i aplikacji Kalkulator;
- opisać sposoby wykorzystywania kalkulatora kieszonkowego i aplikacji Kalkulator do wykonywania podstawowych działań matematycznych;
- rozróżnić rodzaje pamięci Kalkulatora;
- potrafi skoncentrować uwagę podczas wykonywania ćwiczeń;
- potrafi wykorzystać wiadomości i umiejętności z innych przedmiotów (matematyka).

### Umiejętności

Uczeń potrafi:

- uruchamiać i obsługiwać kalkulator kieszonkowy;
- uruchomić aplikację Kalkulator;
- korzystać z instrukcji;
- włączyć klawiaturę numeryczną (klawisz Num Lock);
- wykonywać obliczenia matematyczne w programie Kalkulator z wykorzystaniem klawiatury numerycznej;
- pamięciowo dodawać i odejmować liczby, sprawdzać wyniki w programie Kalkulator;
- rozwiązywać matematyczne zagadki, wykorzystując w praktyce dodawanie i odejmowanie liczb w programie Kalkulator;
- dokonywać samooceny.

3. METODY NAUCZANIA:

- pogadanka;
- laboratoryjna z elementami wykładu i pokazu;
- praca uczniów z komputerem pod kierunkiem nauczyciela.

4. ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- liczydła, kalkulatory, karty pracy z działaniami arytmetycznymi w zakresie 100, płyta Elementarz małego informatyka klas 2 wyd. MAC Edukacja;
- instrukcja obsługi programu kalkulator;

5. UWARUNKOWANIA TECHNICZNE:

- tablica multimedialna, komputery z dostępem do internetu

6. PRZEBIEG LEKCJI:

Wprowadzenie do tematu

- pogadanka na temat urządzeń ułatwiających obliczenia, pokaz;
- pogadanka na temat zastosowań i możliwości kalkulatora;

- omówienie przycisków tradycyjnego kalkulatora;
- podanie tematu lekcji oraz przedstawienie zagadnień, które zostaną omówione na lekcji.

#### Zapoznanie z kalkulatorem

- uruchomienie programu Kalkulator;
- zmiana widoku Kalkulatora;
- wyjaśnienie różnicy pomiędzy kalkulatorem naukowym a standardowym;
- omówienie bloków klawiszy w programie Kalkulator;
- wykonanie prostych działań na kalkulatorze.

#### Zastosowanie pamięci kalkulatora

- ćwiczenia z obliczeń na karcie pracy i sprawdzenie poprawności obliczeń na Kalkulatorze, samoocena;
- wspólne wykonanie ćwiczeń- zabaw matematycznych zaproponowanych przez nauczyciela (lekcja 23, ćw. 2 i 3 płyta „Elementarz małego Informatyka” Mac Edukacja).;
- analiza wyników i błędów, jakie popełniali uczniowie.

#### Podsumowanie zajęć;

- przypomnienie poznanych przycisków Kalkulatora;
- podsumowanie i sprawdzenie wiadomości, zebranie kart ćwiczeń.

Przygotowała:  
Beata Kot  
Beata Lewandowska

#### Załączniki:

1. Kalkulator standardowy- ilustracja;
2. Przyciski kalkulatora kieszonkowego i aplikacji Kalkulator;
3. Zrzut ekranu ćwiczeń z płyty..



Kalkulator



Widok Edycja Pomoc

**2+2=8**

MC	MR	MS	M+	M-
←	CE	C	±	√
7	8	9	/	%
4	5	6	*	1/x
1	2	3	-	=
0	,	+		

Podczas pracy z kalkulatorem możesz przechowywać liczby w pamięci programu. Oto funkcje czterech ważnych przycisków:

- *MS* — zapisuje wyświetlaną liczbę w pamięci;
- *MR* — przywołuje liczbę zapisaną w pamięci;
- *MC* — czyści pamięć;
- *M+* — dodaje wprowadzoną liczbę do liczby zapisanej w pamięci (*MR* pokazuje tę nową liczbę).

Zwróć uwagę, że w momencie dodania liczby do pamięci na wyświetlaczu pojawia się litera *M*.

**Elementarz małego informatyka** *klasa 2*

23

Myszka Misia mieszka w domku oznaczonym liczbą 5, a Gryzusiś – w domku oznaczonym liczbą 40. Misiś chce odwiedzić Gryzusiśa. Ma do wyboru kilka dróg. Mija domki, dodając liczby, które się na nich znajdują. Znajdź taką drogę, aby suma liczb wyniosła 40. Zaznacz wybraną drogę, klikając na kolejnych domkach. Pamiętaj, aby zawsze rozpoczynać od domku Misi.

ćwiczenie 1    ćwiczenie 2    ćwiczenie 3



23

Misia wybrała się na zakupy. Aby zobaczyć, co kupiła, kliknij na polu z napisem **Zakupy Misi**. Oblicz, ile zapłaciła za kupione rzeczy. Napisz w okienku kasy odpowiednią kwotę. Potem wciśnij klawisz **Enter**.



zakupy Misi



ćwiczenie 1

ćwiczenie 2

ćwiczenie 3