

Rozkład materiału do realizacji informatyki w szkole podstawowej na poziomie klasy IV

opracowana na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV*,
MIGRA, Wrocław 2017

Autor: Grażyna Koba

MIGRA 2017

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 marca 2017 r. w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół dokonano przydziału godzin na poszczególne zajęcia edukacyjne. Na drugim etapie edukacyjnym informatykę należy realizować w wymiarze jednej godziny tygodniowo w każdej klasie: od IV do VIII.

Przedstawiam propozycję rozkładu materiału dla klasy IV, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 34 godziny dydaktyczne.

Uwaga: W każdym środowisku programowania (Baltie i Scratch) realizowane są te same treści z podstawy programowej. Możemy zrealizować wszystkie tematy (tak jak zaproponowano w rozkładzie), ale można też wybrać jedno środowisko. Niezależnie od wyboru treści dotyczące tworzenia programów komputerowych z podstawy programowej zostaną zrealizowane. Godziny, które pozostaną, należy przydzielić odpowiednio do tematów dotyczących programowania.

Numer tematu z podręcznika	Temat z podręcznika	Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin
Temat 1.	Praca z programem komputerowym	1.	Praca z programem komputerowym – uruchamiamy programy	1
Temat 1.	Praca z programem komputerowym	2.	Praca z programem komputerowym – korzystamy z edytora grafiki	1
Temat 2.	Korzystamy z edytora tekstu	3.	Korzystamy z edytora tekstu – zasady pisania tekstu	1
Temat 2.	Korzystamy z edytora tekstu	4.	Korzystamy z edytora tekstu – wykonujemy operacje na oknie programu	1
Temat 2.	Korzystamy z edytora tekstu	5.	Korzystamy z edytora tekstu – zadania	1
Temat 3.	Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany	6.	Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany – korzystamy z narzędzi do malowania	1
Temat 3.	Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany	7.	Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany – uzupełniamy grafikę tekstem	1
Temat 3.	Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany	8.	Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany – zadania	1
Temat 4.	Metody stosowane w komputerowym rysowaniu	9.	Metody stosowane w komputerowym rysowaniu – wykonujemy operacje na fragmencie rysunku	1
Temat 4.	Metody stosowane w komputerowym rysowaniu	10.	Metody stosowane w komputerowym rysowaniu – stosujemy narzędzie Linia i Ołówek oraz więcej kolorów	1
Temat 4.	Metody stosowane w komputerowym rysowaniu	11.	Metody stosowane w komputerowym rysowaniu – sztuczki ułatwiające komputerowe rysowanie	1
	Sprawdzian	12.	Sprawdzian (tematy 1-4)	1
Temat 5.	Poznajemy środowisko programowania Baltie	13.	Poznajemy środowisko programowania Baltie – budujemy i czarujemy z Baltiem	1
Temat 5.	Poznajemy środowisko programowania Baltie	14.	Poznajemy środowisko programowania Baltie – programujemy z Baltiem i zastępujemy przedmioty	1
Temat 5.	Poznajemy środowisko programowania Baltie	15.	Poznajemy środowisko programowania Baltie – zadania	1
Temat 6.	Programujemy historyjki w środowisku Baltie	16.	Programujemy historyjki w środowisku Baltie – poznajemy właściwości Baltiego i powtarzamy polecenia	1
Temat 6.	Programujemy historyjki w środowisku Baltie	17.	Programujemy historyjki w środowisku Baltie – wczytujemy scenę do programu	1

Temat 6.	Programujemy historyjki w środowisku Baltie	18.	Programujemy historyjki w środowisku Baltie – sztuczki w programie Baltie	1
	Sprawdzian	19.	Sprawdzian (tematy 5-6)	1
Temat 7.	Programujemy historyjki w języku Scratch	20.	Programujemy historyjki w języku Scratch – tworzymy program i powtarzamy polecenia	1
Temat 7.	Programujemy historyjki w języku Scratch	21.	Programujemy historyjki w języku Scratch – zmieniamy tło sceny i dodajemy więcej duszków	1
Temat 7.	Programujemy historyjki w języku Scratch	22.	Programujemy historyjki w języku Scratch – sztuczki w programie Scratch	1
Temat 8.	Sterujemy duszkiem na ekranie	23.	Sterujemy duszkiem na ekranie – rysujemy figury	1
Temat 8.	Sterujemy duszkiem na ekranie	24.	Sterujemy duszkiem na ekranie – rysujemy robota i tworzymy grę	1
Temat 8.	Sterujemy duszkiem na ekranie	25.	Sterujemy duszkiem na ekranie – zadania	1
	Sprawdzian	26.	Sprawdzian (tematy 7-8)	1
Temat 9.	Tworzymy tekst komputerowy	27.	Tworzymy tekst komputerowy – tworzymy akapity i je wyrównujemy	1
Temat 9.	Tworzymy tekst komputerowy	28.	Tworzymy tekst komputerowy – zmieniamy parametry czcionki	1
Temat 10.	Metody stosowane w komputerowym pisaniu	29.	Metody stosowane w komputerowym pisaniu – operacje na fragmencie tekstu	1
Temat 10.	Metody stosowane w komputerowym pisaniu	30.	Metody stosowane w komputerowym pisaniu – zasady poprawnego pisania, listy wypunktowane i numerowane	1
Temat 10.	Metody stosowane w komputerowym pisaniu	31.	Metody stosowane w komputerowym pisaniu – sztuczki ułatwiające komputerowe pisanie	1
Temat 11.	Wyszukujemy informacje w Internecie	32.	Wyszukujemy informacje w Internecie – wprowadzenie do Internetu i metody szukania informacji w Internecie	1
Temat 11.	Wyszukujemy informacje w Internecie	33.	Wyszukujemy informacje w Internecie – sztuczki ułatwiające szukanie i zasady bezpieczeństwa	1
	Sprawdzian	34.	Sprawdzian (tematy 9-11)	1