

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

opracowana na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa V*,
MIGRA, Wrocław 2018

Autor: Grażyna Koba

MIGRA 2018

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 klasach od IV do VIII.

Przedstawiam propozycję rozkładu materiału dla klasy V, 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 z podstawy programowej dotyczące tworzenia programów komputerowych zostaną zrealizowane. Godziny, które ewentualnie pozostaną, należy przydzielić odpowiednio do tematów dotyczących programowania.

Numer tematu z podręcznika	Temat z podręcznika	Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin
Temat 1.	Przekształcenia obrazu	1.	Korzystamy z narzędzi Wielokąt i Krzywa	1
Temat 1.	Przekształcenia obrazu	2.	Odbicia lustrzane i obroty obrazu	1
Temat 1.	Przekształcenia obrazu	3.	Zmieniamy rozmiar obrazu i pochylamy go	1
Temat 2.	Dbamy o szczegóły rysunku	4.	Rysujemy w powiększeniu i z wykorzystaniem siatki	1
Temat 2.	Dbamy o szczegóły rysunku	5.	Dbamy o szczegóły rysunku i drukujemy rysunki	1
Temat 2.	Dbamy o szczegóły rysunku	6.	Tworzymy i modyfikujemy rysunki w edytorze grafiki	1
Temat 3.	Zaglądamy do wnętrza komputera	7.	Elementy komputera	1
Temat 3.	Zaglądamy do wnętrza komputera	8.	Działanie komputera i sieci komputerowej	1
Temat 4.	Operacje na plikach i folderach	9.	Nośniki pamięci masowej i zasoby komputera	1
Temat 4.	Operacje na plikach i folderach	10.	Operacje na plikach i folderach	1
		11.	Sprawdzian (tematy 1-4)	1
Temat 5.	Listy elektroniczne	12.	Piszemy, wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne	1
Temat 5.	Listy elektroniczne	13.	Metody ułatwiające korzystanie z poczty elektronicznej	1
Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	14.	Programujemy w środowisku Baltie	1
Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	15.	Tworzymy proste animacje i zmieniamy pozycję Baltiego	1
Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	16.	Tworzymy złożone animacje	1
Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	17.	Ustalamy kolejność odtwarzania animacji	1
Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	18.	Sztuczki w programie Baltie i zadania	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	19.	Programujemy w języku Scratch	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	20.	Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny i stosujemy powtarzanie poleceń	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	21.	Programujemy historyjkę	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki	22.	Tworzymy grę dla jednego gracza	1

	i gry w języku Scratch			
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	23.	Stosujemy zmienne – zliczamy punkty	1
Temat 8.	Zadania projektowe – Baltie i Scratch	24.	Zadania projektowe – Baltie	1
Temat 8.	Zadania projektowe – Baltie i Scratch	25.	Zadania projektowe – Scratch	1
		26.	Sprawdzian (tematy 6-8)	1
Temat 9.	Ozdabiamy tekst obrazami	27.	Wstawiamy obrazy do tekstu	1
Temat 9.	Ozdabiamy tekst obrazami	28.	Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów	1
Temat 10.	Tabele, ramki i ozdobniki w tekście	29.	Wykonujemy obramowanie i cieniowanie tekstu oraz wykorzystujemy WordArt	1
Temat 10.	Tabele, ramki i ozdobniki w tekście	30.	Wstawiamy do tekstu kształty i grupujemy obiekty	1
Temat 10.	Tabele, ramki i ozdobniki w tekście	31.	Wstawiamy do tekstu tabelę	1
		32.	Sprawdzian (tematy 9-10)	1
Temat 11.	Zadania projektowe – tekst i grafika	33.	Przygotowujemy komiks i scenariusz szkolnego przedstawienia	1
Temat 11.	Zadania projektowe – tekst i grafika	34.	Wycinane litery i inne zadania projektowe	1