

# Rozkład materiału do realizacji informatyki w szkole podstawowej na poziomie klasy VI

opracowana na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VI*,  
MIGRA, Wrocław 2019

**Autor:** Grażyna Koba

MIGRA 2019

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 VI, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 34 godziny dydaktyczne.

**Uwaga:** W każdym środowisku programowania (Baltie, Scratch, Logomocja) realizowane są podobne treści z podstawy programowej. Możemy zrealizować wszystkie tematy z programowania (tak jak zaproponowano w rozkładzie), ale można też wybrać dwa lub jedno środowisko programowania (zalecam przynajmniej dwa środowiska). Niezależnie od wybranego wariantu, treści z podstawy programowej dotyczące tworzenia programów komputerowych zostaną zrealizowane. Godziny, które ewentualnie pozostaną, należy przydzielić odpowiednio do tematów dotyczących programowania (ewentualnie również do innych tematów).

Numer tematu z podręcznika	Temat z podręcznika	Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin
Temat 1.	Wykonujemy obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	1.	Budowa arkusza kalkulacyjnego i formuły	1
Temat 1.	Wykonujemy obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	2.	Stosowanie kopiowania formuł	1
Temat 1.	Wykonujemy obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	3.	Sztuczki w arkuszu kalkulacyjnym	1
Temat 2.	Prezentujemy dane na wykresie w arkuszu kalkulacyjnym	4.	Tworzymy wykres kolumnowy i kołowy w arkuszu kalkulacyjnym	1
Temat 2.	Prezentujemy dane na wykresie w arkuszu kalkulacyjnym	5.	Modyfikujemy tabelę i wykres arkusza kalkulacyjnego	1
	Sprawdzian	6.	Sprawdzian (tematy 1-2)	1
Temat 3.	Tworzymy prezentację multimedialną	7.	Dodajemy slajd tytułowy i kolejne slajdy prezentacji multimedialnej	1
Temat 3.	Tworzymy prezentację multimedialną	8.	Modyfikujemy prezentację multimedialną	1
Temat 3.	Tworzymy prezentację multimedialną	9.	Poprawiamy wygląd slajdów prezentacji multimedialnej	1
Temat 4.	Ulepszamy prezentację multimedialną	10.	Dodajemy do slajdów animacje i przejścia slajdów	1
Temat 4.	Ulepszamy prezentację multimedialną	11.	Ulepszamy prezentację multimedialną – sztuczki	1
Temat 5.	Praca w chmurze i zadania projektowe – prezentacje multimedialne	12.	Projekty – prezentacja wybranego wiersza i baśni	1
Temat 5.	Praca w chmurze i zadania projektowe – prezentacje multimedialne	13.	Projekty – prezentacja na wybrany temat	1
	Sprawdzian	14.	Sprawdzian (tematy 3-5)	1
Temat 6.	Stosujemy multimedia w środowisku programowania Baltie	15.	Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w środowisku Baltie	1
Temat 6.	Stosujemy multimedia w środowisku programowania Baltie	16.	Dodajemy dźwięk do programu i drugą scenę z bajki	1
Temat 6.	Stosujemy multimedia w środowisku programowania Baltie	17.	Umieszczamy losowo przedmioty na scenie w środowisku Baltie	1
Temat 6.	Stosujemy multimedia w środowisku	18.	Stosujemy instrukcję warunkową w środowisku Baltie	

	programowania Baltie			
Temat 7.	Programujemy gry multimedialne w środowisku Scratch	19.	Stosujemy powtarzanie poleceń w środowisku Scratch – rysujemy piramidę	1
Temat 7.	Programujemy gry multimedialne w środowisku Scratch	20.	Stosujemy instrukcję warunkową w środowisku Scratch	1
Temat 7.	Programujemy gry multimedialne w środowisku Scratch	21.	Tworzymy dwupoziomową grę dla dwóch graczy – umieszczamy duszki na scenie i zliczamy punkty	1
Temat 7.	Programujemy gry multimedialne w środowisku Scratch	22.	Tworzymy dwupoziomową grę dla dwóch graczy – dodajemy drugi poziom gry i dźwięki	1
Temat 8.	Zabawy z algorytmami	23.	Przykłady algorytmów matematycznych	1
Temat 8.	Zabawy z algorytmami	24.	Szukamy elementu najmniejszego i porządkujemy elementy	1
	Sprawdzian	25.	Sprawdzian (tematy 6-8)	1
Temat 9.	Animacje w programie Logomocja	26.	Tworzymy animację w programie Logomocja i zapisujemy ją w pliku	1
Temat 9.	Animacje w programie Logomocja	27.	Sztuczki w programie Logomocja	1
Temat 9.	Animacje w programie Logomocja	28.	Animacje w programie Logomocja – zadania	1
Temat 10.	Programujemy w Logomocji	29.	Piszemy polecenia i stosujemy powtarzanie poleceń w programie Logomocja	1
Temat 10.	Programujemy w Logomocji	30.	Definiujemy procedury w programie Logomocja	1
Temat 10.	Programujemy w Logomocji	31.	Projekt w pięciu krokach w programie Logomocja	1
Temat 10.	Programujemy w Logomocji	32.	Programujemy w Logomocji – zadania	1
	Sprawdzian	33.	Sprawdzian (tematy 9-10)	1
Temat 11.	Zastosowania komputerów	34.	Zastosowania komputerów	1