

Rozkład materiału nauczania informatyki w szkole podstawowej w wymiarze jednej godziny tygodniowo w cyklu dwuletnim

opracowany na podstawie podręcznika Grażyny Koby,
Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy IV–VI, MIGRA 2006

Autor: Grażyna Koba

W ramowym planie nauczania dla szkoły podstawowej przewiduje się 2 godziny informatyki w trzyletnim okresie nauczania. Proponuję plan wynikowy, w którym realizacja materiału rozłożona jest na dwa lata – po jednej godzinie lekcyjnej tygodniowo.

Rozwiązaniem mniej optymalnym jest realizacja informatyki tylko w jednej klasie, np. w klasie VI – dwie godziny tygodniowo.

Uwaga: Przedstawiona propozycja planu wynikowego może służyć do realizacji informatyki w klasach IV-V lub V i VI lub IV i VI. Można ją również w prosty sposób dostosować do cyklu trzyletniego (klasy IV-VI), zwiększając odpowiednio liczbę godzin na realizację niektórych tematów, zwłaszcza tych, które wymagają wykonania większej liczby ćwiczeń. Propozycja przydziału godzin na zajęcia z informatyki w klasie realizującej program z informatyki w cyklu dwuletnim:

I rok nauczania – 1 godz. tygodniowo	36 godz.
II rok nauczania – 1 godz. tygodniowo	36 godz.
Razem	72 godz.

I ROK NAUCZANIA

Realizujemy tematy od 1 do 4 z rozdziału I, tematy od 5 do 7 i 10 z rozdziału II, temat 11 i 12 z rozdziału III, tematy 15 i 16 z rozdziału IV oraz tematy 17 i 18 z rozdziału V.

Komputery i programy (9 godz.)

Zastosowania komputera (temat 1)	1 godz.
Uruchamiamy programy (temat 2)	1 godz.
Uruchamiamy równocześnie dwa programy (temat 3)	1 godz.
Operacje na oknach programów(temat 3)	1 godz.
Komputer pomaga w pracy i w nauce (temat 1)	1 godz.
Elementy komputera (temat 4)	1 godz.
Działanie komputera i sieci komputerowej (temat 4)	1 godz.
Komputer źródłem informacji i rozrywki (temat 1)	1 godz.
Sprawdzian teoretyczny	1 godz.

Grafika komputerowa – część 1 (11 godz.)

Zapisujemy rysunek w pliku (temat 5)	1 godz.
Tworzymy rysunki, korzystając z narzędzi Aerograf i Pędzel (temat 5)	1 godz.
Odczytujemy rysunek z pliku, zmieniamy go i zapisujemy zmiany (temat 6)	1 godz.
Tworzymy rysunki, korzystając z poznanych narzędzi programu Paint (temat 6)	1 godz.
Zaznaczamy fragment rysunku i przenosimy go w inne miejsce (temat 7)	1 godz.
Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment rysunku, wykorzystując Schówek (temat 7)	1 godz.
Korzystamy z narzędzi Linia i Ołówek (temat 7)	1 godz.
Sztuczki ułatwiające komputerowe rysowanie (temat 7)	1 godz.
Nośniki pamięci masowej oraz operacje na plikach i folderach (temat 10)	1 godz.
Kopiowanie, przenoszenie i usuwanie plików oraz folderów (temat 10)	1 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Teksty komputerowe – część 1 (6 godz.)

Piszemy tekst w edytorze tekstu i zapisujemy go w pliku (temat 11)	1 godz.
Wyrównujemy akapity i zmieniamy parametry czcionki (temat 11)	1 godz.
Praca nad tekstem – zadania (temat 11)	1 godz.
Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment tekstu (temat 12)	1 godz.
Zasady i sztuczki poprawnego pisania w edytorze tekstu (temat 12)	1 godz.
Sprawdzian teoretyczny	1 godz.

Internet (5 godz.)

Wprowadzenie do Internetu (temat 15)	1 godz.
Metody i sztuczki szukania informacji w Internecie (temat 15)	1 godz.
Piszemy, wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne (temat 16)	1 godz.
Metody i sztuczki ułatwiające korzystanie z poczty elektronicznej (temat 16)	1 godz.
Sprawdzian teoretyczny	1 godz.

Prezentacje komputerowe (5 godz.)

Planujemy prezentację i przygotowujemy slajd tytułowy (temat 17)	1 godz.
Umieszczamy na slajdzie teksty i obrazy (temat 17)	1 godz.
Dodajemy do slajdów animacje (temat 18)	1 godz.
Ulepszamy prezentację multimedialną (temat 18)	1 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Razem 36 godz.

II ROK NAUCZANIA

Realizujemy tematy 8 i 9 z rozdziału II, temat 13 i 14 z rozdziału III, tematy 19 i 20 z rozdziału VI, tematy 21 i 22 z rozdziału VII oraz tematy od 23 do 26 z rozdziału VIII.

Grafika komputerowa – część 2 (5 godz.)

Korzystamy z narzędzi Wielokąt i Krzywa (temat 8)	1 godz.
Odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu (temat 8)	1 godz.

Pochylamy i rozciągamy obraz (temat 8)	1 godz.
Powstawanie obrazu na ekranie monitora (temat 9)	1 godz.
Rysujemy w powiększeniu i z wykorzystaniem siatki (temat 9)	1 godz.
Teksty komputerowe – część 2 (5 godz.)	
Sposoby umieszczania obrazu w tekście (temat 13)	1 godz.
Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów (temat 13)	1 godz.
Obramowanie, cieniowanie i efekty w tekście (temat 14)	1 godz.
Wykorzystujemy WordArt (temat 14)	1 godz.
Wstawianie tabeli do tekstu (temat 14)	1 godz.
Obliczenia komputerowe (4 godz.)	
Obliczenia na komputerowym kalkulatorze (temat 19)	1 godz.
Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym (temat 19)	1 godz.
Tworzymy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym (temat 19)	1 godz.
Tworzymy wykres w arkuszu kalkulacyjnym (temat 20)	1 godz.
Projekty grupowe (5 godz.)	
Tworzenie komiksu z wykorzystaniem autokształtów (temat 21)	1 godz.
Scenariusz szkolnego przedstawienia (temat 21)	1 godz.
Wycinane litery (temat 21)	1 godz.
Prezentacja multimedialna „Krajobrazy Polski” (temat 22)	1 godz.
Prezentacja multimedialna „Starożytny Egipt” (temat 22)	1 godz.
Animacja komputerowa i proste programowanie (14 godz.)	
W Edytorze postaci tworzymy i zapisujemy rysunek (temat 23)	1 godz.
W Edytorze postaci tworzymy animację (temat 23)	1 godz.
Sztuczki ułatwiające przygotowanie animacji (temat 23)	1 godz.
Piszemy prosty program (temat 24)	1 godz.
Zmieniamy postać żółwia (temat 24)	1 godz.
Projekty (temat 24)	1 godz.
Podstawy obsługi programu Baltie (temat 25)	1 godz.
Budujemy scenę i rysujemy własne przedmioty (temat 25)	1 godz.
Czarujemy z Baltiem (temat 25)	1 godz.
Proste programy w środowisku Baltie (temat 26)	1 godz.
Wielokrotne powtarzanie tych samych czynności (temat 26)	1 godz.
Właściwości Baltiego (temat 26)	1 godz.
Tworzymy animacje (temat 26)	1 godz.
Sztuczki związane z programowaniem (temat 26)	1 godz.
Sprawdziany (3 godz.)	

Razem 36 godz.