

# **Rozkład materiału nauczania informatyki w klasach IV–VI szkoły podstawowej w wymiarze jednej godziny tygodniowo w cyklu trzyletnim**

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

## **Klasa IV**

Realizujemy tematy od 1 do 4 z rozdziału I, tematy od 5 do 7 z rozdziału II oraz temat 11 i 12 z rozdziału III.

### **Komputery i programy (10 godz.)**

Zastosowania komputerów w pracy i nauce (temat 1)	1 godz.
Komputer źródłem informacji rozrywki (temat 1)	1 godz.
Bezpieczna praca z komputerem (temat 2)	1 godz.
Wydajemy komputerowi polecenia i uruchamiamy program (temat 2)	1 godz.
Korzystamy z programu Paint (temat 2)	1 godz.
Uruchamiamy i poznajemy program WordPad (temat 3)	1 godz.
Uruchamiamy równocześnie dwa programy (temat 3)	1 godz.
Operacje na oknach programów (temat 3)	1 godz.
Elementy komputera i funkcje systemu operacyjnego (temat 4)	1 godz.
Start komputera i uruchamianie programu (temat 4)	1 godz.

### **Grafika komputerowa – część 1 (14 godz.)**

Zasady zdrowej pracy przy komputerze (temat 5)	1 godz.
Tworzymy i zapisujemy rysunek (temat 5)	3 godz.
Otwieramy foldery i pliki (temat 6)	1 godz.
Korzystamy z narzędzia Tekst i zapisujemy zmiany w pliku (temat 6)	3 godz.
Zaznaczamy i przenosimy fragment rysunku (temat 7)	1 godz.
Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment rysunku (temat 7)	1 godz.
Korzystamy z narzędzi Linia i Ołówek (temat 7)	2 godz.
Sztuczki ułatwiające komputerowe rysowanie (temat 7)	2 godz.

### **Teksty komputerowe – część 1 (9 godz.)**

Piszemy tekst w edytorze tekstu i zapisujemy go w pliku (temat 11)	1 godz.
Tworzymy akapity w edytorze tekstu (temat 11)	1 godz.
Wyrównujemy akapity (temat 11)	1 godz.
Zmieniamy parametry czcionki (temat 11)	1 godz.
Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment tekstu (temat 12)	2 godz.
Zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu (temat 12)	2 godz.
Sztuczki ułatwiające komputerowe pisanie (temat 12)	1 godz.

### **Sprawdziany (3 godz.)**

**Razem 36 godz.**

## **Klasa V**

Realizujemy tematy od 8 do 10 z rozdziału II oraz temat 13 i 14 z rozdziału III.

### **Grafika komputerowa – część 2 (9 godz.)**

Korzystamy z narzędzi Wielokąt i Krzywa (temat 8)	2 godz.
Odbicia lustrzane i obroty 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.
Edytujemy kolory (temat 9)	1 godz.
Nośniki pamięci masowej (temat 10)	1 godz.
Struktura folderów i operacje na folderach (temat 10)	1 godz.

### **Teksty komputerowe – część 2 (8 godz.)**

Sposoby umieszczania obrazu względem tekstu (temat 13)	1 godz.
Wklejamy do tekstu fragment rysunku (temat 13)	1 godz.
Wstawiamy do tekstu obraz z pliku (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.
Obramowanie strony (temat 14)	1 godz.
Wstawiamy do tekstu tabelę (temat 14)	1 godz.

### **Internet (8 godz.)**

Strona internetowa i adres internetowy (temat 15)	1 godz.
Korzystamy z przeglądarki internetowej (temat 15)	1 godz.
Metody szukania informacji w Internecie (temat 15)	1 godz.
Sztuczki ułatwiające szukanie informacji w Internecie (temat 15)	1 godz.
Piszemy, wysyłamy, i odbieramy listy elektroniczne (temat 16)	2 godz.
Odpowiadamy na listy i dołączamy załączniki (temat 16)	1 godz.
Książka adresowa i sztuczki ułatwiające wysyłanie listów (temat 16)	1 godz.

### **Prezentacje komputerowe (8 godz.)**

Sposoby prezentowania informacji (temat 17)	1 godz.
Planujemy prezentację i przygotowujemy slajd tytułowy (temat 17)	1 godz.
Dodajemy kolejne slajdy prezentacji (temat 17)	1 godz.
Umieszczamy na slajdzie tekst i obraz (temat 17)	1 godz.
Dodajemy do slajdów animacje (temat 18)	1 godz.
Poprawiamy i ulepszamy animacje (temat 18)	2 godz.
Dodajemy przejścia slajdów (temat 18)	1 godz.

### **Sprawdziany (3 godz.)**

**Razem 36 godz.**

## **Klasa VI**

Realizujemy tematy 19 i 20 z rozdziału VI, tematy 21 i 22 z rozdziału VII oraz tematy od 23 do 26 z rozdziału VIII.

### **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 (12 godz.)**

Tworzenie komiksu z wykorzystaniem autokształtów (temat 21)	2 godz.
Scenariusz szkolnego przedstawienia (temat 21)	2 godz.
Wycinane litery (temat 21)	2 godz.
Prezentacja multimedialna „Lokomotywa” (temat 22)	2 godz.
Prezentacja multimedialna „Krajobrazy Polski” (temat 22)	2 godz.
Prezentacja multimedialna „Starożytny Egipt” (temat 22)	2 godz.

### **Animacja komputerowa i proste programowanie (18 godz.)**

W Edytorze postaci tworzymy i zapisujemy rysunek (temat 23)	1 godz.
W Edytorze postaci tworzymy animację (temat 23)	2 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)	2 godz.
Sztuczki ułatwiające przygotowanie projektu (temat 24)	1 godz.
Podstawy obsługi programu Baltie (temat 25)	1 godz.
Budujemy scenę (temat 25)	1 godz.
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 (2 godz.)**

**Razem 36 godz.**