

Rozkład materiału nauczania informatyki w szkole podstawowej w wymiarze czterech godzin w cyklu nauczania

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 zaplanowana jest w wymiarze 4 godzin lekcyjnych w cyklu nauczania.

Proponowany rozkład materiału może być realizowany w kilku wariantach, np.:

- A.** w klasach **IV i V** – w wymiarze jednej godziny tygodniowo, a w klasie **VI** w wymiarze dwóch godzin tygodniowo,
- B.** w klasie **IV** – w wymiarze jednej godziny tygodniowo, w klasie **V** – dwóch godzin tygodniowo i w klasie **VI** – jednej godziny tygodniowo.

Możliwe są też inne przydziały godzin na poszczególne lata nauki, np. w klasach **III-VI** – w wymiarze jednej godziny tygodniowo,

Pierwszy rok nauczania lub pierwszy semestr

Realizujemy:

z rozdziału I tematy 1 (fragment), 2 i 3,

z rozdziału II tematy 5 i 6,

z rozdziału VIII temat 25 (fragment).

Komputery i programy (15 godz.)

Bez komputera coraz trudniej (temat 1, pkt 1)	1 godz.
Komputer źródłem rozrywki (temat 1, pkt 5, gra <i>Wiewiórki</i> z CD)	1 godz.
Bezpieczna praca z komputerem (temat 2)	1 godz.
Wydajemy komputerowi polecenia (temat 2, pkt 2, gra <i>Hydraulik</i> z CD)	1 godz.
Uruchamiamy program Paint (temat 2)	1 godz.
Korzystamy z narzędzia Prostokąt (temat 2)	2 godz.
Korzystamy z narzędzia Elipsa (temat 2)	1 godz.
Tworzenie i kolorowanie rysunków (temat 2)	2 godz.
Operacje na oknach programów (temat 3, pkt 3, str. 30, 31 i 32)	1 godz.
Budujemy sceny w programie Baltie (temat 25, pkt 1 i 2)	3 godz.
Ćwiczenia utrwalające	1 godz.

Teksty komputerowe – wprowadzenie (6 godz.)

Gramy w literki (gra <i>Literki</i> z CD)	1 godz.
Piszemy teksty w edytorze tekstu (temat 3, pkt 1)	2 godz.
Uruchamiamy równocześnie dwa programy (temat 3, pkt 2)	2 godz.
Ćwiczenia utrwalające	1 godz.

Grafika komputerowa (15 godz.)

Zasady zdrowej pracy przy komputerze (temat 5)	1 godz.
Korzystamy z narzędzia Aerograf i Pędzel (temat 5)	2 godz.
Tworzymy i zapisujemy rysunki w plikach (temat 5)	2 godz.

Otwieramy foldery i pliki (temat 6)	1 godz.
Korzystamy z narzędzia Tekst (temat 6)	2 godz.
Zapisujemy zmiany w pliku (temat 6)	1 godz.
Tworzymy rysunki, korzystając z poznanych narzędzi	2 godz.
Budujemy sceny w programie Baltie	2 godz.
Ćwiczenia utrwalające	2 godz.

Razem 36 godz.

Uwagi o realizacji

Na pierwszej lekcji należy zwrócić szczególną uwagę na podstawowe zastosowania komputera. Omówić wspólnie z uczniami kilka przykładów (komu komputer pomaga w pracy).

Lekcja *Bezpieczna praca z komputerem* nie powinna być tylko teoretyczna. Na tej lekcji można również wykorzystać gry z CD lub inne gry edukacyjne.

Korzystając z gier uczniowie nie tylko uczą się posługiwania myszą komputerową, ale poznają sposób uruchamiania programu komputerowego, wybór opcji z menu, korzystanie z Pomocy, a na przykładzie gry *Hydraulik* poznają metodę „przeciągnij i upuść”.

Na pierwszych lekcjach dotyczących tworzenia rysunków w programie Paint uczniowie nie zapisują jeszcze prac. Tworzą proste rysunki, zapoznając się z narzędziami malarskimi i paletą kolorów. Wykonują ćwiczenia od 1 do 4 (temat 2) oraz zadanie 2 (str. 26).

Do kolorowania rysunków można wykorzystać pliki ćwiczeniowe z CD (folder *Temat 07/Dodatkowe rysunki*, *Temat 09/Dodatkowe rysunki*, *Temat 17/Zoo na wesoło/Dodatkowe rysunki*).

Uczniowie również zapoznają się ze środowiskiem programu edukacyjnego Baltie. Poznają prosty tryb pracy – Budowanie. Ćwiczą metodę „przeciągnij i upuść”, umieszczając przedmioty na scenie i tworzą w ten sposób własne obrazy (sceny).

W pierwszym roku nauki wprowadzamy jedynie podstawy edycji tekstu. Uczniowie piszą krótkie teksty, korzystając z programu WordPad.

Drugi rok nauczania lub drugi semestr

Realizujemy;

z rozdziału I tematy 1 (fragmenty), 3 i 4,

z rozdziału II temat 7 i 8,

z rozdziału III temat 11 i 12.

Komputery i programy (7 godz.)

Komputer pomaga w pracy i w nauce (temat 1)	2 godz.
Uruchamiamy programy komputerowe – powtórzenie (temat 2 i 3)	1 godz.
Operacje na oknach programów – powtórzenie (temat 3)	1 godz.
Elementy komputera (temat 4)	1 godz.
Działanie komputera i sieci komputerowej (temat 4)	1 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Grafika komputerowa (19 godz.)

Zaznaczamy fragment rysunku i przenosimy go w inne miejsce (temat 7)	2 godz.
Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment rysunku (temat 7)	2 godz.
Korzystamy z narzędzi Linia i Ołówek (temat 7)	2 godz.
Sztuczki ułatwiające komputerowe rysowanie (temat 7)	2 godz.

Tworzymy rysunki, korzystając z poznanych narzędzi programu Paint (temat 7)	3 godz.
Korzystamy z narzędzi Wielokąt i Krzywa (temat 8)	1 godz.
Odbicia lustrzane i obroty obrazu (temat 8)	1 godz.
Pochylamy i rozciągamy obraz (temat 8)	2 godz.
Tworzymy rysunki, korzystając z poznanych narzędzi programu Paint (temat 8)	3 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Teksty komputerowe (10 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)	2 godz.
Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment tekstu (temat 12)	2 godz.
Zasady poprawnego pisania i sztuczki w edytorze tekstu (temat 12)	3 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Razem 36 godz.

Trzeci rok nauczania lub trzeci semestr

Realizujemy:

z rozdziału II tematy 9 i 10,
z rozdziału III temat 13 i 14,
z rozdziału IV tematy 15 i 16,
z rozdziału VI tematy 19 i 20.

Grafika komputerowa (8 godz.)

Powstawanie obrazu na ekranie monitora (temat 9)	1 godz.
Dbamy o szczegóły rysunku (temat 9)	3 godz.
Nośniki pamięci masowej oraz operacje na plikach i folderach (temat 10)	1 godz.
Kopiowanie, przenoszenie i usuwanie plików oraz folderów (temat 10)	2 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Teksty komputerowe – (10 godz.)

Sposoby umieszczania obrazu w tekście (temat 13)	2 godz.
Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów (temat 13)	2 godz.
Obramowanie, cieniowanie tekstu oraz zastosowanie WordArtu (temat 14)	1 godz.
Obramowanie strony, tabele i efekty w tekście (temat 14)	1 godz.
Ozdabianie tekstu i praca nad formą tekstu – zadania (temat 14)	3 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Internet (8 godz.)

Wprowadzenie do Internetu (temat 15)	1 godz.
Metody szukania informacji i sztuczki w Internecie (temat 15)	3 godz.
Piszemy, wysyłamy i odbieramy listy elektroniczne (temat 16)	1 godz.
Metody i sztuczki ułatwiające korzystanie z poczty elektronicznej (temat 16)	2 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Prezentacje komputerowe (10 godz.)

Planujemy prezentację i przygotowujemy slajd tytułowy (temat 17)	1 godz.
Umieszczamy na slajdzie teksty i obrazy (temat 17)	2 godz.
Dodajemy do slajdów animacje (temat 18)	2 godz.
Ulepszamy prezentację multimedialną (temat 18)	2 godz.
Tworzymy własne prezentacje (temat 18)	2 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Razem 36 godz.

Czwarty rok nauczania lub czwarty semestr

Realizujemy:

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

Obliczenia komputerowe (5 godz.)

Obliczenia na kalkulatorze i w arkuszu kalkulacyjnym (temat 19)	1 godz.
Tworzymy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym (temat 19)	1 godz.
Tworzymy wykres kolumnowy i kołowy (temat 20)	1 godz.
Tworzymy wykresy – zadania (temat 20)	1 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Projekty grupowe (13 godz.)

Tworzenie komiksu z wykorzystaniem Autokształtów (temat 21)	2 godz.
Scenariusz szkolnego przedstawienia (temat 21)	2 godz.
Wycinane litery i inne zadania projektowe (temat 21)	2 godz.
Prezentacja multimedialna „Krajobrazy Polski” (temat 22)	2 godz.
Prezentacja multimedialna „Starożytny Egipt” (temat 22)	2 godz.
Inne zadania projektowe	3 godz.

Animacje komputerowe 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)	2 godz.
Piszemy prosty program (temat 24)	1 godz.
Zmieniamy postać żółwia (temat 24)	1 godz.
Projekty w Logomocji (temat 24)	2 godz.
Sprawdzian	1 godz.
Budujemy scenę i rysujemy własne przedmioty (temat 25)	1 godz.
Czarujemy z Baltiem (temat 25)	2 godz.
Proste programy w środowisku Baltie (temat 26)	1 godz.
Wielokrotne powtarzanie tych samych czynności (temat 26)	1 godz.
Tworzymy animacje i poznajemy sztuczki związane z programowaniem (temat 26)	2 godz.
Sprawdzian	1 godz.

Razem 36 godz.