

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

opracowany na podstawie podręcznika:

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

**Autor:** Grażyna Koba

MIGRA 2018

Numer tematu z podręcznika	Temat z podręcznika	Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin
Temat 3.	Zaglądamy do wnętrza komputera	1.	Elementy komputera	1
Temat 4.	Operacje na plikach i folderach	2.	Nośniki pamięci masowej i zasoby komputera	1
Temat 1.	Przekształcenia obrazu	3.	Korzystamy z narzędzi <b>Wielokąt</b> i <b>Krzywa</b>	1
Temat 1.	Przekształcenia obrazu	4.	Odbicia lustrzane i obroty obrazu	1
Temat 1.	Przekształcenia obrazu	5.	Zmieniamy rozmiar obrazu i pochylamy go	1
Temat 2.	Dbamy o szczegóły rysunku	6.	Rysujemy w powiększeniu i z wykorzystaniem siatki	1
Temat 2.	Dbamy o szczegóły rysunku	7.	Dbamy o szczegóły rysunku i drukujemy rysunki	1
Temat 2.	Dbamy o szczegóły rysunku	8.	Tworzymy i modyfikujemy rysunki w edytorze grafiki	1
Temat 3.	Zaglądamy do wnętrza komputera	9.	Działanie komputera i sieci komputerowej	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 i gry w języku Scratch	22.	Tworzymy grę dla jednego gracza	1
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