

# **Rozkładu materiału**

## **do realizacji informatyki w szkole podstawowej**

### **na poziomie klasy VI**

opracowany na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VI*,  
MIGRA, Wrocław 2022

**Autor:** Grażyna Koba

MIGRA 2022

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.

#### **Uwagi:**

- W podręczniku „Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VI” proponujemy dwa środowiska programowania (Baltie i Scratch). W obydwu 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. 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).
- Dodatkowo na stronie wydawnictwa [www.migra.pl](http://www.migra.pl) umieszczono dwa tematy z programowania w języku Logo w środowisku Logomocja.

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	1
Temat 5.	Praca w chmurze i zadania projektowe – prezentacje multimedialne	13.	Projekty – prezentacja na wybrany temat	1
Temat 5.	Praca w chmurze i zadania projektowe – prezentacje multimedialne	14.	Projekty – prezentacja „Baśnie Andersena”	1
	Sprawdzian	15.	Sprawdzian (tematy 3-5)	1
Temat 6.	Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w środowisku programowania Baltie	16.	Dodajemy obraz do programu	1
Temat 6.	Tworzymy	17.	Stosujemy animacje i dodajemy	1

	multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w środowisku programowania Baltie		dźwięk do programu	
Temat 6.	Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w środowisku programowania Baltie	18.	Dodajemy drugą scenę z bajki do programu	1
Temat 6.	Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w środowisku programowania Baltie	19.	Programujemy animowane historyjki w środowisku Baltie	1
Temat 7.	Dodatkowe możliwości środowiska programowania Baltie	20.	Umieszczamy losowo przedmioty na scenie	1
Temat 7.	Dodatkowe możliwości środowiska programowania Baltie	21.	Stosujemy instrukcję warunkową	1
Temat 7.	Dodatkowe możliwości środowiska programowania Baltie	22.	Stosujemy dodatkowe możliwości programu Baltie – zadania	1
	Sprawdzian	23.	Sprawdzian (tematy 6-7)	1
Temat 8.	Dodatkowe możliwości środowiska programowania Scratch	24.	Stosujemy powtarzanie poleceń w środowisku Scratch – rysujemy piramidę	1
Temat 8.	Dodatkowe możliwości środowiska programowania Scratch	25.	Stosujemy instrukcję warunkową w środowisku Scratch	1
Temat 8.	Dodatkowe możliwości środowiska programowania Scratch	26.	Stosujemy powtarzanie poleceń i instrukcje warunkową – zadania	1
Temat 9.	Tworzymy dwupoziomową grę dla dwóch graczy w środowisku Scratch	27.	Umieszczamy na scenie więcej duszków	1
Temat 9.	Tworzymy dwupoziomową grę dla dwóch graczy w środowisku Scratch	28.	Zliczamy punkty i określamy warunki zakończenia gry	1
Temat 9.	Tworzymy dwupoziomową grę dla dwóch graczy w środowisku Scratch	29.	Dodajemy drugi poziom gry i dźwięk	1
Temat 9.	Tworzymy dwupoziomową grę dla dwóch graczy w środowisku Scratch	30.	Tworzymy multimedialne gry w środowisku Scratch – zadania	1
Temat 10.	Zabawy z algorytmami	31.	Przykłady algorytmów	1

			matematycznych	
Temat 10.	Zabawy z algorytmami	32.	Szukamy elementu najmniejszego i porządkujemy elementy	1
	Sprawdzian	33.	Sprawdzian (tematy 8-10)	1
Temat 11.	Zastosowania komputerów	34.	Zastosowania komputerów	1