

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 Wielokąt i Krzywa	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
Temat 5.	Animacje w środowisku programowania Baltie	11.	Programujemy w środowisku Baltie	1

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa V*
Rozkład materiału – klasa V

MiGra

Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	12.	Tworzymy proste animacje i zmieniamy pozycję Baltiego	1
----------	--	-----	---	---

Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	13.	Tworzymy złożone animacje	1
Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	14.	Ustalamy kolejność odtwarzania animacji	1
Temat 6.	Animacje w środowisku programowania Baltie	15.	Sztuczki w programie Baltie i zadania	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	16.	Programujemy w języku Scratch	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	17.	Umieszczamy duszka w określonym miejscu sceny i stosujemy powtarzanie poleceń	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	18.	Programujemy historyjkę	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	19.	Tworzymy grę dla jednego gracza	1
Temat 7.	Kompozycje, historyjki i gry w języku Scratch	20.	Stosujemy zmienne – zliczamy punkty	1
Temat 8.	Zadania projektowe – Baltie i Scratch	21.	Zadania projektowe – Baltie	1
Temat 8.	Zadania projektowe – Baltie i Scratch	22.	Zadania projektowe – Scratch	1
		23.	Sprawdzian (tematy 6-8)	1
Temat 9.	Ozdabiamy tekst obrazami	24.	Wstawiamy obrazy do tekstu	1
Temat 9.	Ozdabiamy tekst obrazami	25.	Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów	1
Temat 10.	Tabele, ramki i ozdobniki w tekście	26.	Wykonujemy obramowanie i cieniowanie tekstu oraz wykorzystujemy WordArt	1
Temat 10.	Tabele, ramki i ozdobniki w tekście	27.	Wstawiamy do tekstu kształty i grupujemy obiekty	1
Temat 10.	Tabele, ramki i ozdobniki w tekście	28.	Wstawiamy do tekstu tabelę	1
		29.	Sprawdzian (tematy 9-10)	1
Temat 11.	Zadania projektowe – tekst i grafika	30.	Przygotowujemy komiks i scenariusz szkolnego przedstawienia	1
Temat 11.	Zadania projektowe – tekst i grafika	31.	Wycinane litery i inne zadania projektowe	1