

Rozkład materiału do realizacji informatyki w szkole podstawowej na poziomie klasy VII

opracowany na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VII.*

Nowe wydanie

MIGRA, Wrocław 2020

Autor: Grażyna Koba MIGRA

2020

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 każdej klasie: od IV do VIII.

Przedstawiam propozycję rozkładu materiału dla klasy VII, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 34 godziny dydaktyczne.

Uwaga: W proponowanym rozkładzie uwzględniono trzy środowiska programowania (rozdział III podręcznika), przydzielając na każde po trzy godziny. W każdym środowisku omawiane są te same zasady programowania. Można zatem omówić je, korzystając z dwóch wybranych środowisk lub z jednego. Niezależnie od wyboru środowiska (lub środowisk) treści z podstawy programowej dotyczące tworzenia programów komputerowych zostaną zrealizowane. Godziny, które pozostaną, należy przydzielić odpowiednio do pozostałych tematów – według uznania.

ROZDZIAŁ I KOMPUTER I GRAFIKA KOMPUTEROWA [8 godz.]				
Numer tematu z podręcznika	Temat z podręcznika	Numer lekcji	Temat lekcji	Liczba godzin
Temat 1.	Komputer i urządzenia cyfrowe	1.	Komputer i urządzenia cyfrowe	1
Temat 2.	Program komputerowy i przepisy prawa	2.	Program komputerowy i przepisy prawa	1
Temat 3.	Dokument komputerowy w edytorze grafiki	3.	Dokument komputerowy w edytorze grafiki – tworzenie i zapisywanie	1
Temat 3.	Dokument komputerowy w edytorze grafiki	4.	Dokument komputerowy w edytorze grafiki – obróbka zdjęć w programie GIMP	1
Temat 4.	Kompozycje graficzne w programie GIMP	5.	Kompozycje graficzne w programie GIMP – stosowanie narzędzi selekcji i praca z warstwami	1
Temat 4.	Kompozycje graficzne w programie GIMP	6.	Kompozycje graficzne w programie GIMP – fotomontaże i animacje	1
Temat 5.	Porządkowanie i ochrona dokumentów	7.	Porządkowanie i ochrona dokumentów	1
		8.	Sprawdzian (tematy 1-5)	1
ROZDZIAŁ II PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM [5 godz.]				
Temat 6.	Tworzenie dokumentu tekstowego	9.	Tworzenie dokumentu tekstowego	1
Temat 7.	Opracowywanie tekstu	10.	Opracowywanie tekstu	1
Temat 8.	Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu	11.	Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu – wstawianie obrazu do dokumentu tekstowego	1
Temat 8.	Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu	12.	Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu – edytor równań	1
	Sprawdzian	13.	Sprawdzian (tematy 6-8)	1
ROZDZIAŁ III ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE [12]				
Temat 9.	Programowanie w środowisku Baltie	14.	Programowanie w środowisku Baltie – tworzenie programu i powtarzanie poleceń	1
Temat 10.	Programowanie w środowisku Baltie	15.	Programowanie w środowisku Baltie – sytuacje warunkowe, zmienne i obliczenia	1

Temat 11.	Programowanie w środowisku Baltie	16.	Programowanie w środowisku Baltie – stosowanie procedur	1
Temat 12.	Programowanie w języku Scratch	17.	Programowanie w języku Scratch – tworzenie programu i powtarzanie poleceń	1
Temat 12.	Programowanie w języku Scratch	18.	Programowanie w języku Scratch – zmienne i obliczenia, sytuacje warunkowe	1
Temat 12.	Programowanie w języku Scratch	19.	Programowanie w języku Scratch – stosowanie procedur	1
Temat 13.	Programowanie w języku Logo	20.	Programowanie w języku Logo – tworzenie programu, wykonywanie obliczeń i stosowanie zmiennych	1
Temat 13.	Programowanie w języku Logo	21.	Programowanie w języku Logo – powtarzanie poleceń i stosowanie procedur	1
Temat 13.	Programowanie w języku Logo	22.	Programowanie w języku Logo – sytuacje warunkowe i tworzenie animacji	1
	Sprawdzian	23.	Sprawdzian (tematy 9-13)	1
Rozdział IV OBLICZENIA W ARKUSZU KALKULACYJNYM [5 godz.]				
Temat 14.	Komórka, adres, formuła	24.	Komórka, adres, formuła	1
Temat 15.	Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego	25.	Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego – funkcje SUMA, ŚREDNIA, JEŻELI	1
Temat 15.	Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego	26.	Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego – modyfikowanie tabeli i formatowanie komórek	1
Temat 16.	Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje	27.	Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje	1
	Sprawdzian	28.	Sprawdzian (tematy 14-16)	1
ROZDZIAŁ V INTERNET [4 godz.]				
Temat 17.	Internet jako źródło informacji	29.	Internet jako źródło informacji – wyszukiwanie informacji i usługi internetowe	1
Temat 18.	Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą Internetu	30.	Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą Internetu	1

	Sprawdzian	31.	Sprawdzian (tematy 17-18)	1
--	------------	-----	---------------------------	---

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

MiGra