

Informatyka dla szkoły podstawowej
Klasy IV-VI
Grażyna Koba

Spis treści

I. Komputery i programy

Temat 1. Zastosowania komputerów

1. Bez komputera coraz trudniej...
2. Komputer pomaga w pracy i nauce
3. Komputer źródłem informacji
4. Komputer pomaga osobom niepełnosprawnym
5. Komputer źródłem rozrywki

Temat 2. Uruchamiamy programy

1. Posługujemy się komputerem w sposób bezpieczny
2. Wydajemy polecenia komputerowi
3. Uruchamiamy program Paint
4. Korzystamy z programu Paint
5. Kończymy pracę programu Paint

Temat 3. Uruchamiamy kilka programów równocześnie

1. Uruchamiamy i stosujemy program WordPad
2. Uruchamiamy równocześnie dwa programy – Paint i WordPad
3. Okna – mniejsze, większe i największe, czyli operacje na oknach programów
4. Minimalizujemy okna
5. Zmieniamy położenie i rozmiar okna
6. Kończymy pracę uruchomionych programów i komputera

Temat 4. Zaglądamy do wnętrza komputera

1. Przeznaczenie niektórych elementów komputera
2. Komputery – IBM PC i Apple Macintosh
3. Funkcje systemu operacyjnego
4. Gdy włączamy komputer...
5. Gdy uruchamiamy program...
6. Gdy pracujemy w sieci komputerów...

II. Grafika komputerowa

Temat 5. Tworzymy i zapisujemy rysunek

1. Zdrowa praca przy komputerze
2. Tworzymy rysunek, korzystając z narzędzi **Aerograf** i **Pędzel**
3. Zapisujemy rysunek w pliku

Temat 6. Odczytujemy rysunek z pliku, zmieniamy go i zapisujemy zmiany

1. Otwieramy foldery i pliki
2. Korzystamy z narzędzia **Tekst**
3. Zapisujemy zmiany w pliku

Temat 7. Metody stosowane w komputerowym rysowaniu

1. Zaznaczamy fragment rysunku i przenosimy go w inne miejsce
2. Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment rysunku, wykorzystując **Schowek**
3. Korzystamy z narzędzi **Linia** i **Ołówek**
4. Sztuczki ułatwiające komputerowe rysowanie

Temat 8. Przekształcenia obrazu

1. Korzystamy z narzędzi **Wielokąt** i **Krzywa**
2. Odbicia lustrzane i obroty obrazu
3. Pochylamy i rozciągamy obraz

Temat 9. Dbamy o szczegóły rysunku

1. Jak dawniej malowano?
2. Powstawanie obrazu na ekranie monitora
3. Rysowanie w powiększeniu, rysowanie z wykorzystaniem siatki
4. Korzystanie z **Pomocy** do programu
5. Więcej kolorów

Temat 10. Operacje na plikach i folderach

1. Nośniki pamięci masowej
2. Przeglądamy strukturę folderów
3. Tworzymy własne foldery
4. Kopiujemy i przenosimy pliki lub foldery
5. Usuwamy pliki lub foldery
6. Drukujemy rysunki

III. Teksty komputerowe

Temat 11. Tworzymy tekst komputerowy

1. Jak kiedyś pisano?
2. Piszemy tekst w edytorze tekstu i zapisujemy w pliku
3. Tworzymy akapity w edytorze tekstu
4. Wyrównujemy akapity
5. Zmieniamy parametry czcionki

Temat 12. Metody stosowane w komputerowym pisaniu

1. Wycinamy, kopiujemy i wklejamy fragment tekstu
2. Zasady poprawnego pisania w edytorze tekstu
3. Sztuczki ułatwiające komputerowe pisanie

Temat 13. Ozdabiamy tekst obrazami

1. Sposoby umieszczania obrazu względem tekstu
2. Wklejamy fragment rysunku do tekstu, wykorzystując **Schowek**
3. Wstawiamy do tekstu obraz z pliku
4. Sztuczki ułatwiające wstawianie obrazów

Temat 14. Tabele, ramki i ozdobniki w tekście

1. Obramowanie i cieniowanie tekstu
2. Wykorzystanie WordArtu
3. Obramowanie strony
4. Wstawianie tabeli do tekstu
5. Efekty w tekście

IV. Internet

Temat 15. Wyszukujemy informacje w Internecie

1. Jak kiedyś zdobywano informacje?
2. Strona internetowa i adres internetowy
3. Korzystamy z przeglądarki internetowej
4. Metody szukania informacji w Internecie
5. Sztuczki ułatwiające szukanie informacji w Internecie

Temat 16. Wysyłamy list elektroniczny

1. Jak się kiedyś komunikowano?
2. Poczta elektroniczna i adres e-mail

3. Piszemy, wysyłamy, i odbieramy listy elektroniczne oraz odpowiadamy na nie
4. Dołączamy załączniki
5. Książka adresowa
6. Sztuczki ułatwiające wysyłanie listów
7. Wirusy i inne zagrożenia

V. Prezentacje komputerowe

Temat 17. Tworzymy prezentację multimedialną

1. Sposoby prezentowania informacji
2. Prezentacja multimedialna
3. Planujemy prezentację i przygotowujemy slajd tytułowy
4. Dodajemy kolejne slajdy prezentacji
5. Umieszczamy tekst na slajdzie
6. Umieszczamy obraz na slajdzie

Temat 18. Ulepszamy prezentację multimedialną

1. Dodajemy animacje do slajdów
2. Poprawiamy i ulepszamy animacje
3. Dodajemy przejścia slajdów
4. Zapisujemy i uruchamiamy prezentację jako pokaz

VI. Obliczenia komputerowe

Temat 19. Kalkulator i arkusz kalkulacyjny

1. Wykonujemy obliczenia na komputerowym kalkulatorze
2. Budowa arkusza kalkulacyjnego
3. Wykonujemy obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym
4. Tworzymy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym

Temat 20. Prezentujemy dane na wykresie w arkuszu kalkulacyjnym

1. Tworzymy wykres
2. Rodzaje wykresów

VII. Projekty grupowe

Temat 21. Projekty – tekst i grafika

1. Uzupelnienie wiadomości
2. Zadania projektowe
 - 2.1. Komiks

2.2. Scenariusz szkolnego przedstawienia

2.3. Wycinane litery

Temat 22. Projekty – prezentacje multimedialne

1. Uzupełnienie wiadomości
2. Zadania projektowe
 - 2.1. Pola i obwody figur płaskich
 - 2.2. Wiersz „Lokomotywa”
 - 2.3. Krajobrazy Polski
 - 2.4. Starożytny Egipt

VIII. Animacja komputerowa i proste programowanie

Temat 23. Animacje w programie Logomocja

1. Program Logomocja
2. Tworzymy rysunek w Edytorze postaci i zapisujemy w pliku
3. Tworzymy animację w Edytorze postaci i zapisujemy w pliku
4. Przykłady animacji
5. Sztuczki ułatwiające przygotowanie animacji

Temat 24. Programujemy w Logomocji

1. Piszemy prosty program
2. Zmieniamy postać żółwia
3. Projekty
4. Sztuczki ułatwiające przygotowanie projektu

Temat 25. Poznajemy program Baltie

1. Podstawy obsługi programu Baltie
2. Budowanie sceny
3. Rysowanie własnych przedmiotów
4. Czarowanie z Baltiem

Temat 26. Programowanie i animacje w Baltie

1. Proste programy w środowisku Baltie
2. Wielokrotne powtarzanie tych samych czynności
3. Właściwości Baltiego
4. Tworzymy animacje
5. Sztuczki związane z programowaniem