

Informatyka

Podstawowe tematy

Wydanie nowe

**Rozkład materiału nauczania
informatyki w gimnazjum
*w cyklu trzyletnim***

Grażyna Koba

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 marca 2009 r. zmieniającego rozporządzenie w sprawie ramowych planów nauczania w szkołach publicznych dokonano przydziału godzin na poszczególne zajęcia edukacyjne. W gimnazjum, w trzyletnim okresie nauczania zajęcia z informatyki należy realizować w wymiarze co najmniej 65 godz.

Proponuję rozkład materiału w cyklu trzyletnim, w którym materiał można zrealizować w wymiarze 96 godzin (np. po 32 godziny w każdym roku nauczania).

PIERWSZY ROK NAUCZANIA

I. KOMPUTER I GRAFIKA KOMPUTEROWA [16 godz.]

- | | |
|--|---------|
| 1. Spotkanie z komputerem | 2 godz. |
| 2. Na czym polega instalowanie i uruchamianie programu? | 1 godz. |
| 3. Kilka zasad pracy z programem komputerowym, w tym zagadnienia prawne | 1 godz. |
| 4. Tworzenie kompozycji z figur geometrycznych w programie Paint | 1 godz. |
| 5. Tworzenie kompozycji z figur geometrycznych w Edytorze postaci i programie GIMP | 1 godz. |
| 6. Wprowadzanie zmian w dokumencie komputerowym – umieszczanie napisów na obrazie | 1 godz. |
| 7. Ćwiczenia i zadania utrwalające | 1 godz. |
| 8. Kopiowanie fragmentów rysunku w programie Paint | 1 godz. |
| 9. Animacje w Edytorze postaci | 1 godz. |
| 10. Wybrane operacje na obrazie w programie GIMP | 1 godz. |
| 11. Porządkowanie i ochrona dokumentów | 2 godz. |
| 12. Ćwiczenia i zadania utrwalające | 2 godz. |
| 13. Sprawdzian | 1 godz. |

II. PRACA Z DOKUMNTEM TEKSTOWYM [16 godz.]

- | | |
|--|---------|
| 14. Zasady pracy z dokumentem tekstowym | 1 godz. |
| 15. Formatowanie tekstu | 1 godz. |
| 16. Ćwiczenia i zadania utrwalające | 1 godz. |
| 17. Redagowanie dokumentu tekstowego | 1 godz. |
| 18. Sposoby ułatwiające pracę nad tekstem | 1 godz. |
| 19. Ćwiczenia i zadania utrwalające | 1 godz. |
| 20. Wstawianie obrazów do tekstu | 2 godz. |
| 21. Zastosowanie tabulatorów, spacji nierozdzielających i automatycznego numerowania | 1 godz. |
| 22. Tabele, wzory matematyczne, podział tekstu na kolumny | 1 godz. |
| 23. Praca z dokumentem wielostronicowym | 1 godz. |
| 24. Ćwiczenia i zadania utrwalające | 2 godz. |
| 25. Sprawdzian | 1 godz. |
| 26. Projekt grupowy | 2 godz. |

DRUGI ROK NAUCZANIA

III. INTERNET I MULTIMEDIA [15 godz.]

27. Internet jako rozległa sieć komputerowa	1 godz.
28. Jak podłączyć się do Internetu i założyć konto pocztowe?	1 godz.
29. Internet jako źródło informacji	2 godz.
30. Sposoby komunikowania się przez Internet	1 godz.
31. Podstawy tworzenia stron internetowych	3 godz.
32. Projekty grupowe z wykorzystaniem Internetu	2 godz.
33. Prezentacje multimedialne	2 godz.
34. Tworzenie prezentacji multimedialnej – zadania projektowe	2 godz.
35. Sprawdzian	1 godz.

IV. OBLICZENIA W ARKUSZU KALKULACYJNYM [17 godz.]

36. Komórka, adres, formuła	2 godz.
37. Projektowanie tabeli w arkuszu kalkulacyjnym i stosowanie funkcji	2 godz.
38. Zastosowanie arkusza do kalkulacji wydatków	1 godz.
39. Zastosowanie adresowania mieszanego	2 godz.
40. Prezentacja danych w postaci wykresu	2 godz.
41. Wstawianie tabel i wykresów do dokumentów tekstowych	2 godz.
42. Projekt grupowy	2 godz.
43. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego w szkole	2 godz.
44. Ćwiczenia i zadania utrwalające	1 godz.
45. Sprawdzian	1 godz.

TRZECI ROK NAUCZANIA

V. BAZY DANYCH [14 godz.]

46. Podstawowe operacje wykonywane na bazie danych	2 godz.
47. Wyszukiwanie danych w bazie danych i ich prezentowanie	2 godz.
48. Ćwiczenia i zadania utrwalające	1 godz.
49. Tworzenie bazy danych	3 godz.
50. Na czym polega projektowanie systemów informatycznych – projekt	3 godz.
51. Zadania projektowe	2 godz.
52. Sprawdzian	1 godz.

VI. ALGORYTYMIKA [18 godz.]

53. Opis problemu i przedstawienie sposobu jego rozwiązania w postaci graficznej	2 godz.
54. Ćwiczenia i zadania utrwalające	1 godz.
55. Jak realizować sytuacje warunkowe?	1 godz.
56. Na czym polega iteracja?	1 godz.
57. Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego do realizacji algorytmów	1 godz.
58. Ćwiczenia i zadania utrwalające	1 godz.
59. Na czym polega programowanie i modelowanie?	1 godz.
60. Zapisywanie algorytmów w postaci procedur w Logo	2 godz.
61. Ćwiczenia i zadania utrwalające	1 godz.
62. Wybrane algorytmy	2 godz.
63. Programujemy w Baltie	2 godz.
64. Ćwiczenia i zadania utrwalające	2 godz.
65. Sprawdzian	1 godz.