Propozycja rozkładu materiału do realizacji informatyki w gimnazjum(cykl dwuletni, I rok nauczania)

35 godzin

Na podstawie programu nauczania Nr DKW-4014-87/99

**Jak komunikować się z komputerem (14godz)**

|  |
| --- |
| 1. Lekcja organizacyjna. Bezpieczna i higieniczna praca z komputerami 2. Historia Informatyki 3. Tworzenie własnej prezentacji -  Historia Informatyki 4. Budowa zestawu komputerowego 5. Jednostki informacji, jak liczy komputer, zapis binarny ASCII, zapis dwójkowy 6. Działania w układzie dwójkowy 7. Zapis szesnastkowy – heksagonalny 8. Co to jest system operacyjny, rodzaje systemów 9. System operacyjny tekstowy DOS 10. System operacyjny DOS praca na katalogach 11. System operacyjny DOS, podstawowe komendy 12. System operacyjny DOS -  sprawdzian  tworzenie struktury drzewa 13. Zagrożenia w sieci, programy niepożądane 14. Program komputerowy – zasady pracy i zagadnienia prawne |

**Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym (11godz)**

1. Komórka, adres, formuła 1 godz.
2. Komórka, adres, formuła – zadania 1 godz.
3. Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego   
   – funkcje SUMA, ŚREDNIA, MAX, MIN, ILE.LICZB 1 godz.
4. Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego   
   – modyfikowanie tabeli i formatowanie komórek 1 godz.
5. Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje 1 godz.
6. Więcej o pracy w arkuszu kalkulacyjnym. 1 godz.
7. Przedstawianie danych w postaci wykresu 1 godz.
8. Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów   
   tekstowych 1 godz.
9. Projekt grupowy 1 godz.
10. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego – algorytmika i matematyka 1 godz.
11. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego – fizyka, geografia,   
    modelowanie i symulacja 1 godz.

|  |
| --- |
|  |

**Algorytmika i programowanie (10godz)**

1. Sposoby przedstawiania algorytmów – lista kroków, schemat blokowy 1 godz.
2. Sposoby przedstawiania algorytmów – program komputerowy 1 godz.
3. Techniki algorytmiczne – sytuacje warunkowe 1 godz.
4. Techniki algorytmiczne – iteracja 1 godz.
5. Programowanie w języku Logo, Baltie – powtarzanie poleceń 1 godz.
6. Programowanie w języku Logo lub Baltie – zmienne i obliczenia 1 godz.
7. Programowanie w języku Logo lub Baltie – sytuacje warunkowe 1 godz.
8. Programowanie w języku Logo lub Baltie – zadania 1 godz.
9. Wybrane algorytmy – programowanie
10. Wybrane algorytmy – porządkowanie zbioru elementów 1godz.