

Rozkład materiału nauczania z przedmiotu
Informatyka
dla klas 3 D gimnazjum w roku szkolnym 2018/2019
w trzecim roku nauczania

Rozkład materiału został opracowany według nowej podstawy programowej z przedmiotu informatyka oraz programu nauczania dla gimnazjum, których autorami opracowana na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, Informatyka dla gimnazjum, MIGRA, Wrocław 2014

1. Przepisy BHP na lekcjach informatyki. Wymagania edukacyjne i przedstawienie przedmiotowego systemu oceniania. Omówienie programu nauczania.
Zadanie domowe - film.
2. Praca w sieci - przypomnienie zasad funkcjonowania sieci - ćwiczenia
3. Wykorzystanie komputerów - projekt Google documents
4. Projekt godzina kodowania: podsumowanie wiadomości z poprzedniego roku-
debuggowanie - poszukiwanie błędów
5. Projektowanie programów w grupach
6. Kod Ascii – tworzymy cyfrowy podpis na potrzeby własnych programów
7. Prezentacja projektów filmowych.
8. Proces wytwarzania programu i generacje języków programowania – powtórzenie.
9. Cyfrowy podpis - wstawiamy do środowiska programistycznego Turbo Pascal
10. Prezentacja projektów indywidualnych – programów napisanych w języku Turbo Pascal.
11. Przypomnienie informacji o arkuszu kalkulacyjnym Excel.
12. Excel jako prosta baza danych – ćwiczenia.
13. Projektowanie tabeli w arkuszu kalkulacyjnym – rozwiązywanie zadań.
14. Projekt indywidualny w MS Excel.
15. Proces wytwarzania programu i generacje języków programowania – powtórzenie.
16. Przypomnienie informacji o algorytmach. Proste ćwiczenia algorytmiczne.
17. Wstęp do programowania w języku C++
18. Zapoznanie ze środowiskiem programistycznym Dev c++
19. Budowa programu w Dev c++ . Struktura programu w C++
20. Instrukcje cout oraz cin w C++
21. Typy zmiennych w C++. Operacje na zmiennych. Deklarowanie zmiennych w c++
22. Operacje na zmiennych – zadania
23. Operator przypisania i operator łączenia w C++
24. Inkrementacja i dekrementacja w języku C++
25. Instrukcja warunkowa if then else w c++
26. Instrukcja wyboru Switch w c++
27. Pętle w c++.
28. Zadania arytmetyczne w C++
29. Prezentacja projektów indywidualnych – programów napisanych w języku c++
30. Przygotowywanie dokumentacji do elektronicznego systemu rekrutacji do szkół średnich – ogólne działanie systemu.
31. Rekrutacja - tworzenie profesjonalnego CV w Word i HTML.
32. Rekrutacja - tworzenie profesjonalnego CV w Word

33. Powtórzenie materiału o grafice użytkowej - be funky - zadania graficzne
34. Paint Net - zadania graficzne
35. Zdjęcia panoramiczne – ćwiczenia praktyczne.
36. Wykorzystujemy darmowe banki zdjęć do projektów graficznych
37. Własny projekt cms - galeria zdjęć. Wybieramy temat galerii
 - Życie nad morzem
 - Jachting
 - Nowoczesna architektura w moim mieście
 - Moja pasja

dotatkowo:

Tematy projektów edukacyjnych

- a) Przedstawienie rodzajów energii odnawialnej i możliwości korzystania z niej przez zwykłego mieszkańca Trójmiasta
- b) Recykling w naszych domach
- c) Promocja ruchu rowerowego - Rower jako najlepsza alternatywa dla samochodów
- d) Makes life easier?
- e) Moja mama ekspertem w gotowaniu
- g) Mój pamiętnik ze szkoły
- h) Własny kanał tematyczny na Youtube:
 - slow motion
 - video ze zdjęć.
- i) Projekt wirtualna mapa szkoły