

Plan nauczania informatyki - 2008/2009

Gimnazjum nr 10 w Tychach

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu: informatyka.

Nauczyciel: mgr Robert Surma.

Wymiar: 2 godziny tygodniowo z podziałem na grupy (razem: 74 godziny rocznie).

Klasy: 3b, 3c.

Numer programu: DKW-4014-56/99.

Wykaz tematów

Wprowadzenie do informatyki		4
1	Lekcja organizacyjna. Omówienie regulaminu pracowni informatycznej i zasad BHP, oraz przedstawienie programu nauczania i WSO. [Ścieżka prozdrowotna (EZ): Zagrożenia ze strony urządzeń elektrycznych.]	1
2	Przeglądanie zasobów i uruchamianie programów w systemie.	1
3	Pojęcia informatyczne.	1
4	Prawo autorskie i typy licencji. [Ścieżka europejska (EEU): Funkcjonowanie prawa autorskiego i obyczajowego w Europie]	1
Zarządzanie systemem operacyjnym		14
5	Funkcje systemu operacyjnego i jego rodzaje.	1
6	Możliwości Eksploratora Okien (Wyszukiwarka zasobów, opcje folderów i plików, znaki maskujące).	1
7-8	Operacje w Panelu sterowania. Zasady pracy z kontami.	2
9	Zabezpieczenie systemu. Działanie wirusów komputerowych.	1
10	Alternatywne menedżery plików: Total Commander, Norton Commander / Midnight Commander.	1
11	Operacje na plikach i folderach. Nazewnictwo i ścieżki dostępu. Rozszerzenia nazw plików. Zawartość folderów systemowych.	1
12-14	Operacje w systemie DOS.	3
15-16	Archiwa plików, formaty i programy. Ćwiczenia.	2
17-18	Sprawdzian umiejętności związanych z zarządzaniem systemem operacyjnym.	2
Budowa komputera i peryferiów		2
19	Budowa komputera. [Ścieżka ekologiczna (EEK): Wpływ elektrośmieci na środowisko naturalne]	1
20	Podłączanie i konfiguracja peryferiów.	1
Świat Internetu		14
21	Historia Internetu.	1
22	Konfiguracja przeglądarki internetowej. Rodzaje przeglądarek.	1
23	Wyszukiwarki internetowe. Zasady wyszukiwania. Ćwiczenia. [Ścieżka czytelniczo-medialna (EM): Wyszukiwanie informacji w katalogach informacyjnych]	1
24-26	Zakładanie konta pocztowego. Testowanie poczty elektronicznej.	3
27	Filozofia komunikatorów sieciowych i ich rodzaje. Rejestracja i testowanie Gadu-gadu.	1
28	Poznajemy komunikator Skype. Rejestracja i testowanie.	1
29-30	Konfiguracja i testowanie klienta pocztowego Outlook.	2
31-32	Listy dyskusyjne i fora dyskusyjne. [Ścieżka filozoficzna (EF): Ścieranie się poglądów jako sposób dochodzenia do prawdy]	2

33-34	Co to jest netykieta? Ćwiczenia we wdrażaniu netykiety w praktyce (sprawdzian umiejętności).	2
Grafika		14
35	Rodzaje grafiki, palet, formatów, przegląd programów.	1
36-38	Ćwiczenia w edytorze Paint (wklejanie elementów, zapis formatów, wymiary strony, wielkość i kolory).	3
39-42	Ćwiczenia w edytorze GIMP.	4
43-46	Tworzenie grafiki wektorowej.	4
47-48	Sprawdzian umiejętności.	2
Tekst		10
49-50	Formaty tekstowe. Przegląd edytorów tekstu i ich funkcji. Zasady redagowania tekstu. Ćwiczenia.	2
51-52	Redagowanie listu firmowego.	2
53-54	Redagowanie CV.	2
55-56	Redagowanie pracy naukowej. Edytor równań.	2
57-58	Sprawdzian umiejętności.	2
Arkusz kalkulacyjny		14
59	Filozofia arkusza kalkulacyjnego. Przegląd opcji i programów.	1
60	Tworzymy plan zajęć w arkuszu kalkulacyjnym.	1
61-62	Proste zadania matematyczne w arkuszu kalkulacyjnym.	2
63-64	Faktura VAT.	2
65-66	Algorytmy i schematy blokowe. Ćwiczenia w konstruowaniu instrukcji warunkowych.	2
67-68	Obliczanie stypendiów (instrukcja warunkowa).	2
69-70	Prosta baza danych i jej filtrowanie.	2
71-72	Sprawdzian umiejętności.	2
Komputer i nauka		2
73-74	Komputer w zastosowaniach naukowych: biologia, matematyka, fizyka... Przegląd możliwości.	2

Opis realizacji zajęć

Realizacja zajęć przebiega w oparciu o wzajemne przenikanie się wiedzy teoretycznej ucznia i jego umiejętności praktycznych. Na początku każdego bloku tematycznego, uczeń zostaje wyposażony w informacje na temat filozofii działania wybranej technologii, celu jej używania, a także różnych sposobów wykorzystania. Poznana terminologia ułatwia wzajemne porozumiewanie się i przekazywanie komunikatów związanych z wykonywanymi ćwiczeniami.

Uczeń powinien zapisywać notatki zarówno te przekazywane przez nauczyciela, jak i te zawierające własne spostrzeżenia, opisy indywidualnych sposobów rozwiązywania problemów napotkanych podczas ćwiczeń. W czasie trwania sprawdzianu umiejętności, uczeń powinien mieć możliwość korzystania z tych notatek, jak i z informacji zawartych w Internecie lub w podręcznikach.

Nauczyciel nie powinien w początkowym etapie ćwiczeń podawać gotowego sposobu rozwiązania danego problemu. Dzięki takiemu podejściu, uczeń zmuszony jest zaangażować swój intelekt w szukanie nowatorskich dla niego sposobów realizacji postawionych celów. W ten sposób zachęca się ucznia do korzystania z gotowej dokumentacji i instrukcji zawartych w samych aplikacjach lub w zasobach Internetu. Jednak po rozwiązaniu danego problemu przez ucznia, nauczyciel powinien sprawdzić, czy zastosowana metoda jest prawidłowa i czy nie można było zastosować lepszego rozwiązania. O tym wszystkim powinien poinformować ucznia i wskazać optymalne rozwiązanie.