

Rozkład materiału

do realizacji informatyki w szkole podstawowej

na poziomie klasy VIII

(wersja z językami C++ i Python) opracowany

na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VIII.*

Nowe wydanie,

MIGRA, Wrocław 2021

Autor: Grażyna Koba MIGRA

2021

W rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 marca 2017 r. w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół dokonano przydziału godzin na poszczególne zajęcia edukacyjne. Na drugim etapie edukacyjnym informatykę należy realizować w wymiarze jednej godziny tygodniowo w klasach od IV do VIII.

Przedstawiam propozycję rozkładu materiału dla klasy VIII, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 34 godziny dydaktyczne. **Uwagi:**

- Zgodnie z warunkami i sposobem realizacji podstawy programowej uczniowie, którzy we wrześniu 2021 roku przyjdą do klasy ósmej realizowali już nową podstawę programową: „zostali wcześniej wprowadzeni do myślenia algorytmicznego, poznając podstawowe pojęcia informatyczne i rozwiązując algorytmicznie wybrane problemy, programując przy tym ich rozwiązania. W związku z powyższym dotychczas zdobyte wiedza i umiejętności informatyczne są rozwijane i poszerzane oraz stawiane są pierwsze kroki w tekstowym języku programowania”. Dlatego w nowym wydaniu podręcznika realizacja podstawowych algorytmów w rozdziale II jest przedstawiona w językach wysokiego poziomu (C++ i Python). Celowo jednak pozostawiono realizację tych samych algorytmów w środowiskach znanych uczniom (Baltie i Scratch), aby mogli je porównać z realizacją w językach C++ i Python. Uczniowie powinni zauważyć, że realizuje się je w podobny sposób, a języki programowania różnią się przede wszystkim składnią.
- Nauczyciel może wybrać jeden z języków programowania lub omówić obydwa. Niezależnie od wyboru, zawsze zostanie zrealizowana podstawa programowa.

ROZDZIAŁ I PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM [6 godz.]				
Temat 1.	Więcej o opracowywaniu tekstu	1.	Więcej o opracowywaniu tekstu – tabulatory i spacje nierozdzielające	1
Temat 1.	Więcej o opracowywaniu tekstu	2.	Więcej o opracowywaniu tekstu – listy numerowane i tabele	1
Temat 2.	Praca z dokumentem wielostronicowym	3.	Praca z dokumentem wielostronicowym – stopka i nagłówki, wyszukiwanie słów i znaków	1
Temat 2.	Praca z dokumentem wielostronicowym	4.	Praca z dokumentem wielostronicowym – przypisy, kolumny	1
Temat 3.	Tworzenie e-gazetki – projekt	5.	Tworzenie e-gazetki – projekt	1
		6.	Sprawdzian (tematy 1-3)	1
ROZDZIAŁ II ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE [15 godz.]				
Temat 4.	Wprowadzenie do programowania w języku C++	7.	Pierwszy program komputerowy w języku C++ oraz stosowanie zmiennych i wykonywanie obliczeń	1
Temat 4.	Wprowadzenie do programowania w języku C++	8.	Stosowanie instrukcji warunkowej w języku C++	1
Temat 5.	Wprowadzenie do programowania w języku Python	9.	Pierwszy program komputerowy w języku Python oraz stosowanie zmiennych i wykonywanie obliczeń	1
Temat 5.	Wprowadzenie do programowania w języku Python	10.	Stosowanie instrukcji warunkowej w języku Python	1
Temat 6.	Algorytmy wyszukiwania i porządkowania	11.	Wyszukiwanie danego elementu w zbiorze nieuporządkowanym i uporządkowanym	1
Temat 6.	Algorytmy wyszukiwania i porządkowania	12.	Porządkowanie elementów zbioru metodą przez wybieranie i metodą przez zliczanie	1
Temat 7.	Wykorzystanie funkcji i list do zapisywania w języku Python algorytmów porządkowania i wyszukiwania	13.	Stosowanie podprogramów w języku Scratch oraz funkcji w języku Python	1
Temat 8.	Wykorzystanie funkcji i list do zapisywania w języku Python algorytmów porządkowania i wyszukiwania	14.	Stosowanie list do wprowadzania danych zapisywania wybranych algorytmów porządkowania i wyszukiwania w języku Python	1
		15.	Sprawdzian (tematy 4-9)	1

ROZDZIAŁ III PROJEKTY MULTIMEDIALNE [3 godz.]

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VIII. Nowe wydanie*
Rozkład materiału – klasa VIII – wersja z językami C++ i Python

MiGra

Temat 9.	Tworzenie prezentacji multimedialnej – projekt	16.	Prezentacja multimedialna w dziesięciu krokach	1
Temat 9.	Tworzenie prezentacji multimedialnej – projekt	17.	Nagranie zawartości ekranu i podstawowy montaż filmu oraz dodawanie multimediiów do prezentacji	1
Temat 10.	Historia i rozwój informatyki – projekt	18.	Historia i rozwój informatyki – projekt	1
Rozdział IV OBLICZENIA W ARKUSZU KALKULACYJNYM [6 godz.]				
Temat 11.	Więcej o pracy w arkuszu kalkulacyjnym	19.	Więcej o pracy w arkuszu kalkulacyjnym	1
Temat 12.	Przedstawianie danych w postaci wykresu	20.	Przedstawianie danych w postaci wykresu	1
Temat 13.	Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych	21.	Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych	1
Temat 13.	Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych	22.	Projekt grupowy	1
Temat 14.	Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego	23.	Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego	1
		24.	Sprawdzian (tematy 12-15)	1

ROZDZIAŁ V INTERNET [4 godz.]

Temat 15.	Tworzenie strony internetowej z wykorzystaniem znaczników HTML – projekt	25.	Tworzenie strony internetowej – podstawowa struktura	1
Temat 15.	Tworzenie strony internetowej z wykorzystaniem znaczników HTML – projekt	26.	Tworzenie strony internetowej – poprawianie wyglądu strony	1
Temat 16.	Systemy zarządzania treścią – projekt	27.	Systemy zarządzania treścią – projekt	1
Temat 16.	Systemy zarządzania treścią – projekt	28.	Systemy zarządzania treścią – zadania projektowe	1

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa VIII. Nowe wydanie*
Rozkład materiału – klasa VIII – wersja z językami C++ i Python

MiGra