

ინფორმაციული და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიები

II კლასი

სასწავლო წელი - 2023-2024

კათედრა - კომპიუტერული ტექნოლოგიები - მათემატიკა

საგანი - კომპიუტერული ტექნოლოგიები

საგნის მასწავლებელი - თამარ ლომიძე

კლასი - II

N	თვე	თემა	მკვიდრი წარმოდგენები	საკითხები/ქვესაკითხები	კომპლექსური დავალება
1	სექტემბერი ოქტომბერი	პირობითი ნიშნები: 1. პირობითი ნიშნების ენა 2. პირობითი ნიშნები ჩვენს ირგვლივ.	პირობითი ნიშნები არის წინასწარ შემუშავებული ნიშანთა სისტემა; პირობითი ნიშნების საშუალებით შესაძლებელია ინფორმაციის გადაცემა; პირობითი ნიშნების საშუალებით შესაძლებელია წინასწარ შემუშავებული ბრძანებების თანამიმდევრული შესრულება.	პირობითი ნიშნების შემუშავება და მათი საშუალებით ინფორმაციის გადაცემა; პირობითი ნიშნების საშუალებით ბრძანებების გადაცემა და მიღებული ბრძანებების თანამიმდევრული შესრულება.	https://sway.office.com/Bpps8ctVPF1LdKK2?ref=Link&loc=play
2	ნოემბერი დეკემბერი	კომპიუტერის აგებულება 1. მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისი	1. კომპიუტერულ მოწყობილობას აქვს ძირითადი ნაწილები და დამატებითი მოწყობილობები;	ეფექტიანად იყენებს კლავიატურას, იაზრებს კლავიშების განლაგებას და მათ ფუნქციებს; იყენებს მაუსს/თაჩპადს, ასახელებს სხვადასხვა ციფრულ საშუალებას და საუბრობს მათ	https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-2/programs-management-7/1.html

		2. კომპიუტერისა და პროგრამების მართვა 3. კომპიუტერულ პროგრამებით დავალების შესრულება (Paint, 3D Paint. Word , PowerPoint) 4. ინფორმაციის შენახვა ფიზიკურ გარემოში		დანიშნულებაზე; ჩართავს და გამორთავს კომპიუტერს შესაბამისი ფუნქციის გამოყენებით. შეუძლია მუშაობა შემდეგ პროგრამებში Paint, 3D Paint. Word . (მაგალითად: ტექსტის აკრეფა, მონიშვნა, კოპირება, ჩასმა, ტექსტის ფორმატირება, <u>მოქმედებები</u> <u>სლაიდებზე</u>: შექმნა, წაშლა, გადაადგილება, დამალვა)	
3	იანვარი თებერვალი	ინტერნეტი 1. რა არის ქსელი და როგორ ვერთიანდებით ჩვენ მასში 2. საკუთარ ანგარიშში მუშაობა	1. ინტერნეტი არის კომპიუტერების ერთმანეთთან დამაკავშირებელი ქსელი; 2. ინტერნეტში, ანუ ერთმანეთთან დაკავშირებული კომპიუტერულ ქსელში, შესაძლებელია ინფორმაციის არა მარტო მოძიება და გამოყენება, არამედ განთავსებაც; 3. ინტერნეტში განთავსებული ინფორმაცია ხელმისაწვდომი შეიძლება იყოს ყველასთვის ან ადამიანების გარკვეული ჯგუფისთვის.	ქსელის ფუნქციონირების პრინციპები;	https://sway.office.com/v1qGna6yPwfgXgyY?ref=Link&loc=play
4	მარტი აპრილი	ალგორითმი - პროგრამული კოდი	1. ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო	ციკლების გამოყენება ვიზუალური პროგრამირების გარემოში;	https://sway.office.com/2kti0lNq0sCDRnPB?ref=Link&loc=play

		1. ციკლები ჩვენს ცხოვრებაში 2. ციკლების შექმნა 3. მარტივი 5-6 ნაბიჯიანი ალგორითმების შედგენა 4. პროგრამა „ვსწავლობთ თამაშით“ სხვადასხვა პროგრამებში 5. ვიზუალური პროგრამირება www.scratch.org	მოქმედებების თანამიმდევრული ერთობლიობა; 2. პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად; 3. პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მოწყობილობის მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას, მოწყობილობის ქცევას; 4. პროგრამული კოდი პროგრამულ ენაზე იწერება.		
5	მაისი ივნისი	ციფრული მოქალაქეობა 1. კონფიდენციალობა ელ. ფოსტასა და ღრუბლოვანი სერვისებში 2. ინფორმაციულ რესურსებზე მუშაობა საკუთარი მონაცემების დაცვა	.პირადი ანგარიში ინახავს მომხმარებლის პირად მონაცემებს; 2. როგორც რეალურ ცხოვრებაში, ასევე ციფრულ სივრცეში აუცილებელია ეთიკის ნორმების დაცვა (სხვისი და საკუთარი უფლებების პატივისცემა);	კონფიდენციალურობის დაცვა; პირადი ინფორმაციის დაცვად შენახვა,	https://sway.office.com/igOvRGiMmgVAjyUQ?ref=Link&loc=play

