

საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კლასი - II კლასი

მიმართულება	სამიმზნეცნება	საკითხი	დავალების იდეა/კონტექსტ მაგალითი	მაგალითი შედარებისთვის	სასწავლო რესურსები კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობისთვის
კომპიუტერული ტექნოლოგიები	პირობითი ნიშნები	პირობითი ნიშნების შემუშავება და მათი საშუალებით ინფორმაციის გადაცემა;	მოსწავლეები შექმნიან საილუმლო ანბანს და ანბანზე დაყრდნობით შექმნიან კროსვორდს საყვარელ გმირებზე ან დაწერენ წინადადებას შექმნილი ანბანიდან	ნიმუში : ანბანი.pdf კროსვორდი (1).pdf https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-2/conditional-signs-1/19.html	https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-2/conditional-signs-1/19.html
კომპიუტერული ტექნოლოგიები	პროგრამული კოდი	ციკლების გამოყენება ვიზუალური პროგრამირების გარემოში	მოსწავლეები შექმნიან ილუსტრაციას 3D Paint-ში თემაზე ჩემი ერთი ღლის ციკლი	ციკლების ამსახველი ფოტო https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-2/cycle-4/22.html	გრაფიკული რედაქტორი 3 D paint https://www.youtube.com/watch?v=1rARctSzLMg&list=PLdhPga7ruufCnznO9wskjqOXylFHknA-
ისტ	ინტერნეტი	ქსელის ფუნქციონირების პრინციპები	რა არის ქსელი და როგორ ვერთიანდებით მასში	ვიდეო მასალა (გლობალური ქსელი თობობას მაგალითზე)	გრაფიკული რედაქტორი, www.school.emis.ge
ციფრული წიგნიერება	ციფრული მოქალაქეობა	ინფორმაციის შენახვა ფიზიკურ და ვირტუალურ გარემოში; საკუთარ ანგარიშში მუშაობა, პაროლის და ლოჯინის გამოყენება	ჩემი გარემო https://images.app.goo.gl/qxvgGmYY6SyyWURf8	ვიდეო, ფოტო კოლაჟი, (ფიზიკური და ვირტუალური გარემო)	გრაფიკული რედაქტორი, ბლოკნოტი wordpad (word)

საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კლასი - III კლასი

მიმართულება	სამიზნე ცნება	საკითხი	დავალების იდეა/კონტექსტ მაგალითი	მაგალითი შედარებისთვის	სასწავლო რესურსები კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობისთვის
კომპიუტერული ტექნოლოგიები	კომპიუტერის აგებულება	კომპიუტერის დამატებითი და ძირითადი მოწყობილობების ფუნქციონირება; როგორ მუშაობს კომპიუტერი.	როგორ მუშაობს ჩემი კომპიუტერი	ფოტო მასალა (როგორ მუშაობს კომპიუტერი)	გრაფიკული რედაქტორი; Wordpad;
კომპიუტერული ტექნოლოგიები	(ალგორითმი) პროგრამული კოდი	ალგორითმი და ალგორითმის შემუშავება; ვიზუალური პროგრამირების გარემოში (მაგ.: Scratch) წინასწარ შემუშავებული ალგორითმის მიხედვით მარტივი ანიმაციის შექმნა; ვიზუალური კომუნიკაციის და პროგრამული ენის გამოყენება.	ჩემი საყვარელი პერსონაჟები	შემუშავებული ალგორითმის მიხედვით ანიმაციის წარდგენა	გრაფიკული რედაქტორი; 3D Paint; code.org.
ისგ	ინტერნეტი	ინტერნეტში ინფორმაციის მოძიება, მოძიებული ინფორმაციის დახარისხება და გამოყენება;	ჩემი მეგობარი-კომპ იუტერი	ფოტო მასალა	ტექსტური რედაქტორი WordPad
ციფრული წიგნიერება	ინფორმაცია	პრეზენტაციის შექმნა (Microsoft PowerPoint)	პრეზენტაცია თემაზე: წელიწადის ღრობები	პატარა პრეზენტატორი	საპრეზენტაციო პროგრამა Microsoft PowerPoint

საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კლასი - IV კლასი

მიმართულება	სამიმზნე ცნება	საკითხი	დავალების იდეა/კონტექსტ მაგალითი	მაგალითი შედარებისთვის	სასწავლო რესურსები კომპლექსურ დავალებებზე მუშაობისთვის
ისტ	მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისი	სხვადასხვა ტიპის ინტერფეისის შესწავლა	მომავლის კომპიუტერი	https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-4/UI-5/1.html	School.emis.ge - https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-4/UI-5/1.html გრაფიკული რედაქტორი 3D Paint
კომპიუტერული ტექნოლოგიები	(ალგორითმი) პროგრამული კოდი	ალგორითმში ან ვიზუალური პროგრამირების კოდში საყვარელი თამაში პროტოტიპის შექმნა.	საყვარელი თამაშის პროტოტიპის შექმნა	https://scratch.mit.edu/projects/688239995/?fbclid=IwAR3NnlWuhT_6VFhsqQ-TwzMdshc-Kw-heKIUe5TfW1_NuAdVZyJpD-ksY	scratch.mit.edu
ისტ	ინტერნეტი	ღრუბლოვანი სერვისების სათანადოდ გამოყენება (ფაილის შექმნა, შენახვა, გაზიარება).	გასეირნება ინტერნეტში	ვიდეო მასალა; ფოტო მასალა;	Microsoft PowerPoint; internet; https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-4/Walking-in-internet-15/1.html
ისტ	ინფორმაცია	ტექსტური რედაქტორის მიზნობრივი გამოყენება;	როგორ გაეაფორმოთ ტექსტი	ფოტო და ვიდეო მასალა; რესურსები;	ტექსტური რედაქტორი (Microsoft Word);

საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კლასი - V კლასი

მიმართულება	სამიმზნე ცნება	საკითხი	დავალების იდეა/კონტექსტ მაგალითი	მაგალითი შედარებისთვის	სასწავლო რესურსები კომპლექსურ დავალებაზე მუშაობისთვის
კომპიუტერული ტექნოლოგიები	პირობითი ნიშნები	პირობითი ნიშნების გამოყენება კომპიუტერულ პროგრამებში.	შექმენი კროსვორდი აიქონების გამოყენებით	https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-5/conditional-marks-1/16.html	კომპიუტერი , ინტერნეტი Microsoft Word
ისგ	ინფორმაცია	ცხრილის შედგენა (Microsoft Excel); ცხრილში ინფორმაციის სხვადასხვა პრინციპით დახარისხება და გამოთვლების წარმოება;	ჩემი მარკეტი	https://www.youtube.com/watch?v=CMeCncJgoAA	Excel School.emis.ge google
ისგ	ინფორმაცია	საკუთარი ქალაქის შესახებ ინფორმაციის ინტერნეტში მოძიება გაფორმება. კონტენტისგან ფაილის შექმნა;	ჩემი ქალაქი		საინფორმაციო ბუკლეტის, ბროშურის პრეზენტაციის შექმნა; MS word
ციფრული წიგნიერება	ციფრული მოქალაქეობა	კონფიდენციალურობის დაცვა; პირადი ინფორმაციის დაცვად შენახვა, პაროლის შეცვლის პერიოდულობის და სირთულის განსაზღვრა; ბალანსის პოვნა ვირტუალურსა და რეალურ სამყაროს შორის.	ტექნოლოგიები ჩვენს ცხოვრებაში	School.emis.ge რესურსი; ფოტო და ვიდეო მასალა, ინფორმაციის კონფიდენციალურობაზე და პაროლის სანდოობაზე. https://www.youtube.com/watch?v=xUp5S0nBnfc	MS Power Point; https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-5/Informational-resources-23/1.html https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-5/Computer-technologies-in-our-life-26/1.html

საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კლასი - VI კლასი

მიმართულება	სამიზნე ცნება	საკითხი	დავალების იდეა/კონტექსტ მაგალითი	მაგალითი შედარებისთვის	სასწავლო რესურსები კომპლექსურ დავალებებზე მუშაობისთვის
ისტ	ინფორმაცია	სხვადასხვა მოწყობილობასთან მუშაობა; ერთ ფაილში სხვადასხვა ტიპის კონტენტის გაერთიანება და ინტერაქტიული კონტენტის შექმნა (Microsoft PowerPoint).	ჩემი საყვარელი ზღაპრის სცენის შექმნა და გახმოვანება .	გრეტელი.ppsx სამი გოჭი.pptx	MS PowerPoint; ინტერნეტი.
ისტ	ინტერნეტი	სხვადასხვა ონლაინ სერვისში საკუთარი ანგარიშის დარეგისტრირება, მასზე ნამუშევრის ატვირთვა ან შექმნა.	ჩვენი ღრუბლოვანი სივრცე	ღრუბლოვანი საცავები; ვიდეო მასალა;	თიმსი, ოფის 365, ვანდრაივი; https://bookcreator.com/
ციფრული წიგნიერება	ციფრული მოქალაქეობა	ინფორმაციული ეთიკის ნორმების და სოციალური პასუხისმგებლობის გათვალისწინება ონლაინ სერვისებთან მუშაობისას; პირადი სივრცის მართვა; ციფრულ სამყაროში საკუთარი და სხვისი უფლებების დაცვა.	კიბერუსაფრთხოება	https://school.emis.ge/Computer-Science/Cla ss-6/Social-responsibility-22/1.html	პრეზენტაცია; ბუკლეტი; MS Power Point; Swey.
კომპიუტერული ტექნოლოგიები	(ალგორითმი) პროგრამული კოდი	ობიექტების შეჯახების დაფიქსირება და რეაგირება; ჩადგმული პირობითი ოპერატორების, ჩადგმული ციკლების, არითმეტიკული ოპერატორების, ლოგიკური ოპერატორების და ცვლადების გამოყენება, მოვლენების დაფიქსირება და მათზე რეაგირება (მაგ., mouse clicked, key pressed და ა.შ.); კონტეინერებისა და კოლექციების გამოყენება.	ჩემი პირველი ანიმაცია	ვიდეო მასალა ცვლადის შემოგანასთან დაკავშირებით; ფოტომასალა; Scratch-ის ნიმუში; https://www.youtube.com/watch?v=1jHvXakt1qw	Scratch https://scratch.mit.edu/ https://school.emis.ge/Computer-Science/Class-6/create-game-1/1.html