

ინდივიდუალური სასწავლო გეგმა (კომპიუტერული ტექნოლოგიები)

მოსწავლის ცოდნის აქტუალური დონის აღწერა

ცნება:	მოსწავლის მიღწევა
პირობითი ნიშნები	მოსწავლეს შეუძლია პირობითი ნიშნების (საგზაო ნიშნები, სხვადასხვა ბრაუზერის ლოგო) ცნობა და დასახელება. ასევე შეუძლია კონკრეტული პირობითი ნიშნით აღნიშნული სიმბოლოს ფუნქციის (დანიშნულება) აღწერა.
კომპიუტერული აგებულება	მოსწავლეს შეუძლია კომპიუტერის გარე ნაწილებს: მაუსი, კლავიატურა, მონიტორი, სისტემური ბლოკი ცნობა და დასახელება. ასევე გარე დამატებითი ნაწილებიდან ასახელებს დინამიკებს, ყურსასმენს, ვიდეო თვალს, ფლეშ ბარათს.
ალგორითმი, პროგრამული კოდი	მოსწავლეს შეუძლია პროგრამის კოდის მიხედვით დაწეროს მარტივი ალგორითმი, საჭიროებს ხელის ფიქსაციას ასისტენტის მხრიდან.
მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისი	მოსწავლეს შეუძლია PAINT გრაფიკულ ინტერფეისის ცნობა, მისი შემადგენელი ძირითადი ელემენტების ჩამოთვლა: საშლელი, ფანქარი, ფერთა პალიტრა. შეუძლია ფურცლის შეღებვა. შეუძლია გარკვეული ობიექტის მოხატვა, საჭიროებს ხელის ფიქსაციას. შეუძლია მზა ობიექტების ჩასმა.
ინფორმაცია	მოსწავლეს შეუძლია კლავიატურაზე ქართული ასოების ცნობა და მათი აკრეფა, წერს სიტყვებს წინადადებებს, სჭირდება შეხსენება ისეთი ასოს დაწერისა, როდესაც საჭიროა shift ღილაკის გამოყენება (ჭ, თ,...). შეუძლია Word-ის დოკუმენტის გახსნა, გექსტის აკრეფა და ამ დოკუმენტის გაგზავნა Team-ის აპლიკაციის საშუალებით.
ციფრული მოქალაქეობა	მოსწავლე ასახელებს იმ უარყოფით ეფექტს, რაც შეიძლება მოყვეს კომპიუტერთან დიდხანს ჯდომას, ამბობს რომ თვალს აზიანებს. ამბობს, რომ პირადი ინფორმაციის უცნობი ადამიანისათვის გაზიარება არ შეიძლება.
ინტერნეტი	ინტერნეტში შუძლია სეროლვა ვიდეოს ჩართვა არჩევა ყურება

გრძელვადიანი მიზნები

გრძელვადიანი მიზნები	
მოსწავლემ უნდა გააცნობიეროს	მოსწავლემ უნდა შეძლოს
ცნება: პირობითი ნიშნები	
1. პირობითი ნიშნები არის წინასწარ შემუშავებული ნიშანთა სისტემა; 2. პირობითი ნიშნების საშუალებით შესაძლებელია ინფორმაციის გადაცემა; 3. პირობითი ნიშნების საშუალებით შესაძლებელია წინასწარ შემუშავებული ბრძანებების თანამიმდევრული შესრულება.	1. პირობითი ნიშნების ცნობა, დაახელება და სიმულაციურ სიგუაციაში მათი სწორად გამოყენება; 2. პირობითი ნიშნების საშუალებით ინფორმაციის მიღება და გადაცემა; 3. Teams-ში ბრძანებების თანამიმდევრული შესრულება.
ცნება: კომპიუტერული აგებულება	
1. კომპიუტერულ მოწყობილობას აქვს ძირითადი ნაწილები და დამატებითი მოწყობილობები.	1. კომპიუტერის ძირითადი, დამატებითი და შიდა პრაქტიკაში გამოყენება.
ცნება: ალგორითმი , პროგრამული კოდი	
1. ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო 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.	1. ალგორითმის ცნების მნიშვნელობის აღწერა და მისი დანიშნულების გაგება; 2. პროგრამირების ელემენტების (ციკლები, ოპერატორები...) მიზნობრივად გამოყენება ; 3. ვიზუალური პროგრამირების გარემოში კომპიუტერული თამაშებისა კოდების გამოყენებით შექმნას თამაში ვიზუალურ პროგრამირებაში „scratch“ „code.org“.
ცნება: მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისი	
1. კომპიუტერული ინტერფეისი არის პირობით ნიშანთა (icons) ერთობლიობა;	1. კომპიუტერში ან პლანშეტში არსებული აიქონების ცნობა, დასახელება და მათი მიზნობრივი გამოყენება; 2. მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისის ელემენტის იდენტიფიცირება.

2. კომპიუტერული ინტერფეისის საშუალებით ხორციელდება კომუნიკაცია მომხმარებელსა და კომპიუტერულ მოწყობილობას შორის; 3. კომპიუტერულ ტექნოლოგიებში განსხვავებული ტიპის ინტერფეისები გვხვდება.	
ცნება: ინფორმაცია	
1. კომპიუტერული მოწყობილობის გამოყენებით შესაძლებელია ინფორმაციის სწრაფი გაცვლა, შენახვა და დამუშავება; 2. როგორც სიგევები შეგვიძლია დავწეროთ ფურცელზე, ასევე კომპიუტერული ფაილის სახით შეგვიძლია, ინფორმაცია ჩავწეროთ კომპიუტერში; 3. ფაილებში შეიძლება განვახორციელოთ ცვლილება და გადავიტანოთ სხვა კომპიუტერულ მოწყობილობაში.	1. ციფრული ინფორმაციის მოგროვება, დახარისხება; 2. word, powerpoint დოკუმენტების ფაილის შექმნა და მათი Teams-ით გაზიარება.
ცნება: ციფრული მოქალაქეობა	
1. პირადი ანგარიში ინახავს მომხმარებლის პირად მონაცემებს; 2. როგორც რეალურ ცხოვრებაში, ასევე ციფრულ სივრცეში აუცილებელია ეთიკის ნორმების დაცვა (სხვისი და საკუთარი უფლებების პატივისცემა); 3. ციფრული სივრცის გამოყენებით შესაძლებელია სხვა ადამიანებთან ინფორმაციის გაცვლა, ურთიერთობა;	1. ციფრულ სივრცეში სხვებთან ურთიერთობისას არსებული უფლებებისა და მოვალეობების დასახელება; 2. ფიზიკური და ვირტუალური გარემოს ერთმანეთისაგან განსხვავება; 3. საკუთარი ანგარიშის უსაფრთხოდ მართვის გზების დასახელება.

მოკლევადიანი მიზნები, აქტივობები

გრძელვადიანი მიზნები	საკითხი/საკითხები:	მოკლევადიანი მიზნები
ცნება: პირობითი ნიშები	ეტაპები, აქტივობები, რესურსები	მოსწავლემ უნდა შეძლოს:

1. პირობითი ნიშნების ცნობა, დაახელება და სიმულაციურ სიგუაციაში მათი სწორად გამოყენება; 2. პირობითი ნიშნების საშუალებით ინფორმაციის მიღება და გადაცემა; 3. Teams-ში ბრძანებების თანამიმდევრული შესრულება.	აქტივობა №1 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია: მაჩვენე რომელი პირობითი ნიშნით გამოყენებით დაესწრები ონლაინ გაკვეთილებს. აქტივობა №2 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია: შექმნას WORD-ის ფაილი. მასწავლებელი უხსნის რომ საჭიროა იპოვოს ვორდის პროგრამა და დააჭიროს. NEW- Microsoft word-document ფაილი არის ინფორმაცია. რომ მისი პირობით ნიშანს (აიქონი) აქვს ასეთი ფორმა, რომ მასში შეიძლება ლექსები, ზღაპრები ჩაწეროს. მოსწავლე წერს ერთ სტროფიან ლექსს ვორდის დოკუმენტში. აქტივობა №3 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი ფურცელი და ეძლევა წინასწარ გამზადებული წერილობითი ინსტრუქცია: გამიხსენი ვორდის ფაილი. აკრიფე ტექსტი, რომელიც ფურცელზე წერია. აქტივობა №4 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი დავალება: შენს მიერ აკრეფილი ტექსტი შეინახე სახელით „საქართველო“ აქტივობა №5	1.1 პირობითი ნიშნების: Icons ამოცნობა დასახელება; 1.2 პირობითი ნიშნების word, powerpoint, teams , ფუნქციის აღწერა და გამოყენება; 2.1ვერბალურად აღწერილი პირობითი ნიშნის ამოცნობა და დასახელება; 2.2Onedrive-ის გამოყენების ძირითადი დანიშნულების აღწერა; 3.1პლანშეტიდან Teams-ში დოკუმენტის გაგზავნისას საჭირო თანამიმდევრული ეტაპების განხორციელება.
---	--	--

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი დავალება: მაგრვენე პლანშეტი მონიტორზე საპრეზენტაციო პროგრამა powerpoint-ის გამოხატველი პირობითი ნიშანი

აქტივობა №6

მოსწავლეს მიენოდება ქალაქდზე წინასწარ დაბეჭდილი სამი პირობითი ნიშანი; და ეძლევა შემდეგი შეკითხვა:



- რომელია ტექსტებზე სამუშაო პროგრამა?
- რომელია საპრეზენტაციო პროგრამა?
- რა ჰქვია პროგრამას, რომლითაც დისტანციურ გაკვეთილებს ესწრები?

აქტივობა №7

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი (ინსტრუქცია: მოძებნე შენს მიერ შექმნილი word-ის ფაილი,, სამშობლო“

აქტივობა №8

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა დავალება: გახსენი პროგრამა თიმსი და შენს მიერ შექმნილი ფაილი,, სამშობლო“ გაგ ზავნე მასწავლებელთან დაიხმარე ვიდეო რესურსი [კომპიუტერში შესრულებული დავალების \(ფაილის\) გაგ ზავნა, ნაშლა მასწავლებელთან მარტივად - YouTube](#)

აქტივობა №9

მოსწავლეს მიეწოდება წინასწარ ფურცელზე დაბეჭდილი ვანდრაივის პირობითი ნიშანი



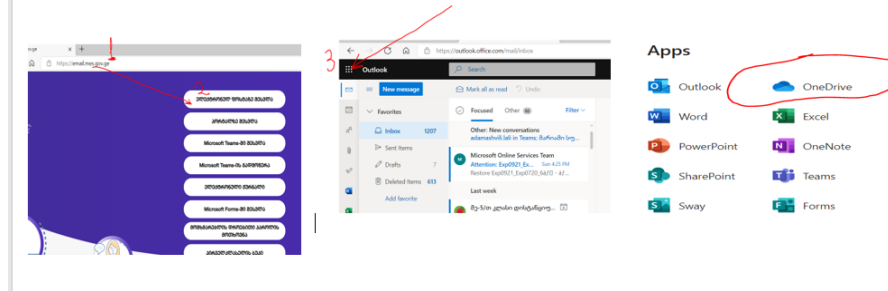
მასწავლებელი აწვდის ინფორმაციას onedrive-ის შესახებ, რომ ვანდრაივი არის ვირტუალური საცავი, რომ აქ შეგვიძლია შევინახოთ, სხვადასხვა ტიპის ინფორმაციის ფაილი (ვიდეო, ტექსტური) და არ დაგვჭირდეს ფლემ- ბარათით ტარება.

აქტივობა №10

მოსწავლეს მიეწოდება ტექსტური ინფორმაცია მასწავლებლის მიერ წინასწარ გამზადებული, სადაც ვანდრაივზე შესასვლელი მაილი და პაროლი წერია და ეძლევა შემდეგი დავალება: აკრიფოს ეს მაილი და პაროლი შესაბამის ველში.

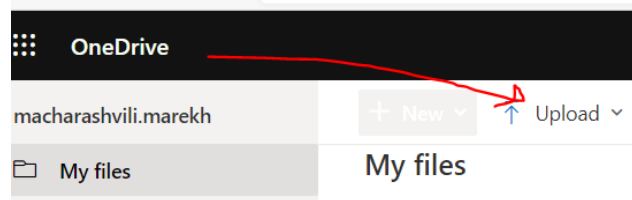
აქტივობა №11

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია;
შევიდეს ვან დრაივზე:



აქტივობა №12

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია:
ფუნქცია upload- გამოყენებით ატვირთე შენს მიერ შექმნილი ფაილი,,
საქართველო“



მოსწავლის პროგრესის შეფასება

რას ვაფასებ?

სოლო ტაქსონომიის დონე

მოსწავლის შესრულების აღწერა

განმავითარებელი უკუკავშირი

☐ აბსტრაქტული ☐ მიმართებითი ☒ მულტისტრუქტურული ☐ უნიტრუქტურული ☐ პრექსტრუქტურული	მოსწავლეს შეუძლია აიქონების გამოცნობა მაგ.: word, powerpoint, teams. შეუძლია თიშში დავალების ნახვა, მესიჯის გაგზავნა. ჭარბი ემოცია ხელს უშლიდა დავალების შესრულებას	სახლში პლანშეტში შეასრულოს მსგავსი დავალებები
--	---	--

ცნება: კომპიუტერული აგებულება გრძელვადიანი მიზნები	საკითხი/საკითხები:	მოკლევადიანი მიზნები
კომპიუტერის ძირითადი, დამატებითი და შიდა პრაქტიკაში გამოყენება.	ეტაპები, აქტივობები, რესურსები აქტივობა №1 მოსწავლეს მიეწოდება მასწავლებლის მიერ წინასწარ გამზადებული ფურცლები, რომელზეც კომპიუტერი მონაცემების, მაუსი, მონიტორი, კლავიატურა, ფლეშ ბარათი, მიკროფონი, დინამიკა, (თავისი ფუნქციური განმარტებით) გამოსახული და სიტყვიერად ვუხსნი მის დანიშნულებას. აქტივობა №2	მოსწავლემ უნდა შეძლოს: 1.1 კომპიუტერის დამატებითი მონაცემების (ფლეშ ბარათი, მიკროფონის დინამიკების) ჩამოთვლა მათი ფუნქციის დასახელება. 1.2 კომპიუტერის მონაცემების დანიშნულების, ასევე დამატებითი მონაცემების (ფლეშ ბარათი, მიკროფონის,

	მოსწავლეს მიენოდება წინასწარ გამზადებული სავარჯიშო/ინსტრუქცია: კომპიუტერის ნაწილები: მაუსი, კლავიატურა, დამატებითი ნაწილები: ფლეშ-ბარათი, დინამიკი, მიკროფონი, და ეძლევა დავალება: შეაერთოს ნაწილები მის დანიშნულებასთან. აქტივობა №3 მოსწავლეს მიენოდება ფლეშ-ბარათი და ეძლევა დავალება: შეუერთოს ფლეშ ბარათი კომპიუტერულ მონაცემებს აქტივობა №4 მოსწავლეს მიენოდება ფლეშ-ბარათი, და მასწავლებელი უსვამს შეკითხვას; რა დანიშნულება აქვს ამ მონაცემებს?	დინამიკების) პრაქტიკასი გამოყენება
--	--	---

მოსწავლის პროგრესის შეფასება

რას ვაფასებ?		
სოლო ტექსტუალური დონე	მოსწავლის შესრულების აღწერა	განმავითარებელი უკუკავშირი
☐ აბსტრაქტული ☐ მიმართებითი ☒ მულტისტრუქტურული ☐ უნიტრუქტურული ☐ პრექსტრუქტურული	შეუძლია კომპიუტერის ნაწილების (შიდა გარე დამატებითი) ცნობა. უჭირს ზოგიერთი ნაწილის ფუნქციის გაგება მაგ.: პროცესორი. უჭირს ფლეშ ბარათის, დინამიკის შეერთება	სახლში პლანშეტში შესრულოს მსგავსი დავალებები შეაერთოს ფლეშ ბარათი და მოძებნოს მასში ჩანერილი დავალებები/ვიდეოები.

ცნება: ალგორითმი, პროგრამული კოდი გრძელვადიანი მიზნები	საკითხი/საკითხები:	მოკლევადიანი მიზნები
1. ალგორითმის ცნების მნიშვნელობის აღწერა და მისი დანიშნულების გაგება; 2. პროგრამირების ელემენტების (ციკლები, ოპერატორები...) მიზნობრივად გამოყენება 3. ვიზუალური პროგრამირების გარემოში კომპიუტერული თამაშებისა კოდების გამოყენებით შექმნას თამაში ვიზუალურ პროგრამირებაში „scratch“ „code.org“.	ეტაპები, აქტივობები, რესურსები აქტივობა №1 მოსწავლეს მიეწოდება ფურცელზე წინასწარ გამზადებული ტექსტური რა არის ალგორითმი ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო მოქმედებების თანმიმდევრული ჯგუფი  ინფორმაცია, თუ რა არის ალგორითმის ცნება. აქტივობა №2 მოსწავლეს მიეწოდება კალამი და წინასწარ გამზადებული პრაქტიკული სავარჯიშო/ინსტრუქცია ფურცელზე: სადაც გამოსახულია ობიექტები: სახლი, სკოლა, გზა, საკლასო ოთახი, მერხი და ეძლევა დავალება: დაალაგე თანმიმდევრულად ობიექტები სახლიდან სკოლამდე ისე რომ საკლასო ოთახში მოხვდე, შენს მერხთან. აქტივობა №3 მოსწავლეს მიეწოდება წინასწარ ფურცელზე გამზადებული კვირის დღეები და ეძლევა დავალება: დაალაგე დღეები ორშაბათიდან კვირამდე თანმიმდევრობით	მოსწავლემ უნდა შეძლოს: 1.1 ალგორითმის ცნების აღქმა და მისი დანიშნულების გაგება. 1.2 ალგორითმის ცნების გამოყენება. 2.1 პროგრამირების ელემენტების (ციკლები, ოპერატორები...) დანიშნულების გაგება. 2.2 ციკლების, ოპერატორების მიზნობრივად გამოყენება 3.1 ვიზუალური პროგრამირების გარემოში კომპიუტერული თამაშებისა კოდების გამოყენება. 3.2 შექმნას თამაში ვიზუალურ პროგრამირებაში „scratch“

აქტივობა №4

მოსწავლეს მიენოდება ტექსტური მასალა, თუ რა არის ცნება პროგრამირება. C:\Users\Asus\Desktop\პროგრამირება_ალგორითმი.pptx

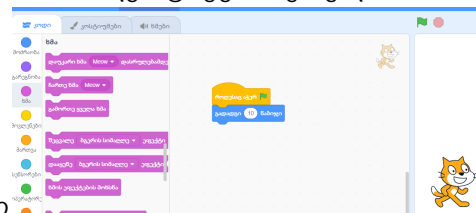
აქტივობა №5

მოსწავლეს მიენოდება ვიდეო მასალა schrach-ვიზუალური პროგრამირების შესახებ

[scratch-ის ინტერფეისის გაცნობა, რეგისტრაცია და ციფრული რესურსის შენახვა - YouTube](#). მასწავლებლის დახმარებით ახდენს რეგისტრაციას სერვერში

აქტივობა №6

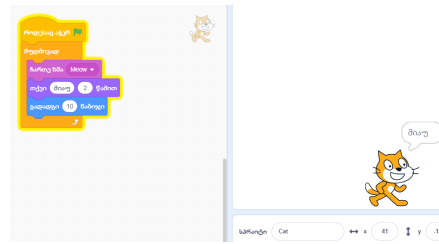
მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია: დაწერე შესაბამისი პროგრამა: როდესაც აჭერ მწვანე დროშას სპრაიტმა



კატამ გადადგას 10 ნაბიჯი

აქტივობა №7

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია: დაწერე შესაბამისი პროგრამა: როდესაც აჭერ მწვანე დროშას სპრაიტმა კატამ გადადგას 10 ნაბიჯი მუდმივად და დაიძახოს „მიაუ“

**აქტივობა №8**

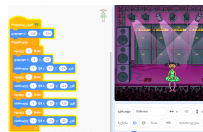
მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია:
აირჩიოს სპრაიტი გოგონა და სცენა შეარჩიოს გოგონასთვის თავისი სურვილით

აქტივობა №9

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია:
ნახოს რამდენი კოსტუმი აქვს ბალერინას და შეუღებოს პირველი კოსტუმის კაბა შესაბამისი ინსტრუმენტებით

აქტივობა №10

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია:
გოგონა ავიდეს სცენაზე და ისრიალოს მარჯვნივ/მარცხნივ, ზევით/ქვევით მუდმივად

**აქტივობა №11**

	მოსწავლეს მიენოდება დავალება: ინსტრუქცია, როგორ შეინახოს დავალება, მასწავლებლის დახმარებით დავალებას ინახავს. უსვამს შეკითხვას მასწავლებელი: რომელ პროგრამულ ენაზეა შესრულებული პროგრამული კოდი?	
--	--	--

მოსწავლის პროგრესის შეფასება

რას ვაფასებ?		
სოლო ტაქსონომიის დონე	მოსწავლის შესრულების აღწერა	განმავითარებელი უკუკავშირი
☐ აბსტრაქტული ☐ მიმართებითი ☒ მულტისტრუქტურული ☐ უნისტრუქტურული ☐ პრექსტრუქტურული	შეუძლია ალგორითმის დანიშნულება. შეუძლია სპრაიტი აირჩიოს და მოძრაობის ბლოკი მიანიჭოს, მუსიკა დაადოს. ადგენს მარტივ ალგორითმს.	ივარჯიშოს მარტივი კოდების წერაზე

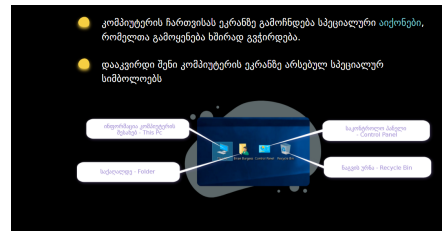
ცნება: მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისი	საკითხი/საკითხები:	მოკლევადიანი მიზნები
გრძელვადიანი მიზნები		
1. კომპიუტერში ან პლანშეტში არსებული აიქონების ცნობა, დასახელება და მათი მიზნობრივი გამოყენება;	ეტაპები, აქტივობები, რესურსები აქტივობა №1	მოსწავლემ უნდა შეძლოს: 1.1სხვადასხვა კომპიუტერული მოწყობილობის ინტერფეისის (მაგ.: ტელეფონი, ფოტო აპარატი და ა.შ.)

2. მომხმარებლის გრაფიკული ინტერფეისის ელემენტების იდენტიფიცირება.

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ვიდეო მასალა „ პირობითი ნიშნების შესახებ
[პირობითი ნიშნების ცნება კომპიუტერულ ტექნოლოგიებში - YouTube](#)

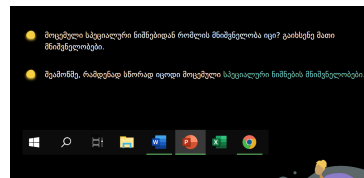
აქტივობა №2

მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ელ რესურსი: [ელექტრონული საგანმანათლებლო რესურსი \(emis.ge\)](#)



აქტივობა №3

მოსწავლეს მიენოდება წინასწარ ამობეჭდილი დავალების ფურცელი



უნდა შემოხაზოს რომელი პირობითი ნიშანი ეცნობა და მსგავსი იპოვოს კომპიუტერში

აქტივობა №4

ძირითადი ელემენტების გაგება-გააზრება/

2.1სხვადასხვა კომპიუტერული მოწყობილობის ინტერფეისის (მაგ.: ტელეფონი, ფოტო აპარატი , პლანშეტი, კომპიუტერის და ა.შ.) იდენტიფიცირება;

	მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ვიდეო მასალა „პროგრამა powerpoint-ის ინტერფეისის გაცნობა: საპრეზენტაციო პროგრამა PowerPoint-ი და მისი ინტერფეისი (მ.მაჭარაშვილი) - YouTube	
--	--	--

მოსწავლის პროგრესის შეფასება

რას ვაფასებ?		
სოლო ტაქსონომიის დონე	მოსწავლის შესრულების აღწერა	განმავითარებელი უკუკავშირი
☐ აბსტრაქტული ☐ მიმართებითი ☒ მულტისტრუქტურული ☐ უნისტრუქტურული ☐ პრექსტრუქტურული	მოსწავლეს შეუძლია სხვადასხვა კომპიუტერული მოწყობილობის ინტერფეისის (მაგ.: ტელეფონი, ფოტო აპარატი და ა.შ.) ძირითადი ელემენტების გაგება. ასევე სხვადასხვა კომპიუტერული მოწყობილობის ინტერფეისის (ტელეფონი, ფოტო აპარატი , პლანშეტი, კომპიუტერისდა ა.შ.) იდენტიფიცირება, მაგრამ უჭირს თითოეული პროგრამის ინტერფეისის ელემენტების დამახსოვრება.	ივარჯიშოს ფანჯრის ელემენტების ფუნქციების დანიშნულების გაგებაზე.

ცნება: ინფორმაცია	საკითხი/საკითხები:	მოკლევადიანი მიზნები
გრძელვადიანი მიზნები		
1. ციფრული ინფორმაციის მოგროვება, დახარისხება; 2. word, powerpoint დოკუმენტების ფაილის შექმნა	ეტაპები, აქტივობები, რესურსები აქტივობა №1	მოსწავლემ უნდა შეძლოს: 1.1ციფრული ინფორმაციის მოგროვება, დახარისხება

და მათი Teams-ით გამოიარება.	მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ინსტრუქცია: ინტერნეტში მოიძიე ინფორმაცია „ კომპიუტერის განვითარების ისტორია“ შესახებ აქტივობა №2 მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ინსტრუქცია: მოძიებული ინფორმაცია დასხარისხე, ანუ შეარჩიე შენთვის საჭირო მასალა და გადმოიტანე copy/paste -თი powerpoint-ში აქტივობა №3 მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ინსტრუქცია: ინტერნეტში მოძიებულ ტექსტურ ინფორმაციას თან დაურთე შესაბამისი სურათები, ინტერნეტიდან. აქტივობა №4 მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი შეკითხვა: რა გაიგე ახალი შენს მიერ მოძიებული ინფორმაციიდან? რა მოგეწონა? აქტივობა №5 მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი, ვიდეო რესურსი MS WORD-ის დოკუმენტის შექმნა და მისი ინტერფეისის გაცნობა - YouTube და ეძლევა დავალება უყუროს მიწოდებულ ვიდეოს. აქტივობა №6	1.2ციფრული ინფორმაციის გამოყენება 2.1სხვადასხვ ტიპის ფაილების (word, powerpoint, excel) შექმნა. 2.2სხვადასხვ ტიპის ფაილების (word, powerpoint, excel) დაიშნულებისამებრ გამოყენება
-------------------------------------	---	--

	მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი ინსტრუქცია: შენი საყვარელი ლექსის აკრიფე პროგრამა word-ში აქტივობა №7 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი დავალება: შენს მიერ შექმნილი ფაილი შეინახე დესტოპზე სახელით „ლექსი“ აქტივობა №8 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და ეძლევა შემდეგი დავალება: შენს მიერ შენახული ფაილი გახსენი და დაამატე ფოტო მასალა, ლექსის შინაარსიდან გამომდინარე, დაიხმარე ONLINE PICTURES - ფუნქციით და ჩემი ვიდეო რესურსი სურათების ჩასმა ტექსტურ რედაქტორში და მისი დაფორმაცია - YouTube	
--	---	--

მოსწავლის პროგრესის შეფასება

რას ვაფასებ?		
სოლო ტაქსონომიის დონე	მოსწავლის შესრულების აღწერა	განმავითარებელი უკუკავშირი
☐ აბსტრაქტული ☐ მიმართებითი ☒ მულტისტრუქტურული ☐ უნიტრუქტურული	მოსწავლეს შეუძლია მოძებნოს ბრაუზერი თავის პლანშეტში საძიებო ველში ჩაწეროს მისთვის სასურველი სიტყვა და მოიძიოს ინოფორმაცია/გამოიყენოს. ასევე ქმნის ტექსტურ გრაფიკულ , საპრეზენტაციო ფაილებს, იცის რა არის	ვავარჯიშებდი ტესტების აკრეფაზე. მიცემული დავალება წარმოადგინოს ბეჭდური სახით.

☐ პრექტრუქტურული	პაროლი და იცის საკუთარი ანგარიშის უსაფრთხოდ გამოყენება.	
---	---	--

ცნება: ციფრული მოქალაქეობა გრძელვადიანი მიზნები	საკითხი/საკითხები:	მოკლევადიანი მიზნები
1. ციფრულ სივრცეში სხვებთან ურთიერთობისას არსებული უფლებებისა და მოვალეობების დასახელება; 2. ფიზიკური და ვირტუალური გარემოს ერთმანეთისაგან განსხვავება; 3. საკუთარი ანგარიშის უსაფრთხოდ მართვის გზების დასახელება.	ეტაპები, აქტივობები, რესურსები აქტივობა №1 ფიზიკური: ტელეფონები, რიზიკი ციფრულ გზებზე მონიტორინგი და პაროლი ინფორმაცია. მოსწავლეს მიენოდება - წინასწარ ფურცელზე დანერგილი ტექსტური ინფორმაცია თუ რა არის ფიზიკური? პაროლი? პაროლი: უსაფრთხოების საფრთხე, სიბრძნის წყარო, რომელიც ციფრული მოვალეობის მომხრეობისთვის საჭიროა გვეცოდნოდ უსაფრთხოდ. აქტივობა №2 მოსწავლეს მიენოდება ფურცელი და ეძლევა შემდეგი დავალება: მოიფიქროს პაროლი, რომელსაც დაადებს მის მიერ შექმნილ ფაილს. აქტივობა №3 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და შემდეგი ინსტრუქცია თუ როგორ დაადოს პაროლი მის მიერ შექმნილ ფაილს, უპასუხოს კითხვას რისთვის გამოადგება იგი? აქტივობა №4 მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და შემდეგი შეკითხვა: რისთვის გამოადგება მის მიერ შექმნილი პაროლი ?	მოსწავლემ უნდა შეძლოს: 1.1დაასახელოს ციფრულ სივრცეში სხვებთან ურთიერთობისას რა უფლებები გააჩნია 1.2დაასახელოს ციფრულ სივრცეში სხვებთან ურთიერთობისას რა მოვალეობები გააჩნია 2.1საუბროს ვირტუალური გარემოსთვის დამახასიათებელ ნიშნებზე 3.1საკუთარი ანგარიშის უსაფრთხოდ გამოყენება 3.2საკუთარი ანგარიშის უსაფრთხოდ დაცვა

1. რატომ არის საჭირო პაროლის დადება ?
2. საჭიროა თუ არა პაროლი გაუმხილოს სხვას?

აქტივობა №5

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ინსტრუქცია: რომელზედაც მოცემულია თიმის მათილი და პაროლი:

რათა მოსწავლე შევიდეს TEAMS-ში

აქტივობა №6

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და შემდეგი დავალება შენს მიერ შექმნილი ვორდის ფაილს „ლექსი“ გაუგზავნე მასწავლებელს პირად ველში (CHAT--ში)

აქტივობა №7

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და შემდეგი დავალება შენს მიერ შექმნილი ვორდის ფაილი „ლექსი“ გაუგზავნე მასწავლებელს დავალებების ველში

აქტივობა №8

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი ეძლევა შემდეგი შეკითხვა: რომელი პროგრამით გაუგზავნე მასწავლებელს შენი შექმნილი ფაილი?

მოსწავლის პროგრესის შეფასება

რას ვაფასებ?

სოლო ტაქსონომიის დონე	მოსწავლის შესრულების აღწერა	განმავითარებელი უკუკავშირი
☐ აბსტრაქტული ☐ მიმართებითი ☒ მულტისტრუქტურული ☐ უნისტრუქტურული ☐ პრექსტრუქტურული	მოსწავლეს შეუძლია გამოყოს/დაიცვას თავისი უფლებები და მოვალეობები, ასევე შეუძლია ფიზიკური და ვირტუალური გარემოს ერთმანეთისგან განსხვავება.	მოსწავლეს აწეხსნიდი პაროლის გასაიღუმლების მნიშვნელობას. მიეცემდი ინსტრუქციას შეექმნა ახალი პაროლი, ჩაენიშნა თავის ბლოკნოგში, რომელსაც არავინ ნახავდა. გაეფურთხილებდი რომ პაროლის შეყვანისას არ წამოიძახოს თავისი პაროლი

კომპლექსური დავალება, მოკლევადიანი მიზნები, აქტივობები

თემა/მიმართულება: ისტ კომპლექსური დავალების განხორციელების პერიოდი: 9 დეკემბერი- 25 დეკემბერი		
გრძელვადიანი მიზნები	საკითხი/საკითხები: ერთ ფაილში სხვადასხვა გიპის კონგენგის გაერთიანება და ინგერაქტიული კონგენგის შექმნა (Microsoft PowerPoint)	კომპლექსური დავალება მოკლევადიანი მიზნები
სამიზნე ცნება - ინფორმაცია 1. კომპიუტერული მონყობილობის გამოყენებით შესაძლებელია ინფორმაციის სწრაფი გაცვლა, შენახვა და დამუშავება; 2. როგორც სიტყვები შეგვიძლია დავწეროთ ფურცელზე, ასევე კომპიუტერული ფაილის სახით შეგვიძლია, ინფორმაცია ჩავწეროთ კომპიუტერში; 3. ფაილები შეიძლება	ეტაპები, აქტივობები, რესურსები ეტაპი 1 - კომპლექსური დავალების პირობის გაცნობა „ გამოიყენე პროგრამა POWERPOINT და შექმენი პრეზენტაცია შეთვის სასურველ საახალწლო თემაზე: „სახალწლო სამზადისი ჩემს მეგობრებთან ერთად“ შექმენი 4 სლაიდიანი პრეზენტაცია. პირველ სლაიდზე დანერე შენს შესახებ, მეორე სლაიდზე პრეზენტაციის თემა, მესამეზე - ახალ წელთან დაკავშირებით, 4 სლაიდზე - მადლობის გადახდა. პრეზენტაციის შესაქმნელად გამოიყენე, სურათები, GIF, სურათს გაუკეთე წარწერა (რა ხდება სურათზე).	კომპლექსური დავალების პირობა: „ გამოიყენე პროგრამა MM POWERPOINT და შექმენი პრეზენტაცია შეთვის სასურველ საახალწლო თემაზე: „სახალწლო სამზადისი ჩემს მეგობრებთან ერთად“ ნაშრომის პრეზენტაციისას წარმოაჩინე: დავალების შესრულების პროცესში როგორ მოიპოვეთ ინფორმაცია? (მ. □. 1);

განვხორციელოთ ცვლილება და გადავიტანოთ სხვა კომპიუტერულ მონაცემებში.

გრძელვადიანი მიზნები:

1. ციფრული ინფორმაციის მოგროვება, დახარისხება.
2. ფაილების (word, powerpoint) ფაილის შექმნა
3. შექმნილი ფაილების გაზიარება თიშით

ეტაპი 2

ნაბიჯი 1. ვიდეო რესურსი საპრეზენტაციო პროგრამა POWERPOINT-ის ინტერფეისის გაცნობა . [საპრეზენტაციო პროგრამა PowerPoint-ი და მისი ინტერფეისი \(მ.მაჭარაშვილი\) - YouTube](#)

აქტივობა № 1

მასწავლებელი აჩვენებს პრეზენტაციის ნიმუშს უხნის პირველ სლაიდზე რა ინფორმაცია ინერება, მეორე-მესამეზე და ბოლო სლაიდზე რა ინფორმაცია ინერება.

აქტივობა №2

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ეძლევა დავალება GOOGLE საძიებო ველში მოიძიოს მინოდებულ თემაზე სურათები.

აქტივობა №3

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და სიტყვა GIF ნიმუში, ეძლევა დავალებად საძიებელ ველში დაუმატოს სიტყვა GIF და მოიძიოს მოძრავი სურათები.

ნაბიჯი 2. საპრეზენტაციო ფაილის შექმნა და სახელის დარქმევა.

აქტივობა №4

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ეძლევა დავალება გახსნას POWERPOINT და დაარქვას სახელი.

ნაბიჯი 3. სლაიდების დამატება და ტექსტის შეეტანა

აქტივობა №5

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი პირველი სლაიდის შაბლონი და ეძლევა დავალება შაბლონის მიხედვით შექმენი პირველი სლაიდი

რა ტიპის ფაილის სახით შეინახეთ ინფორმაცია (მ. □. 2);

შენს ფაილს ჩემს კომპიუტერში რითი გადმოვიტან? (მ. □. 3)

მოკლევადიანი მიზნები

მოსწავლემ უნდა შეძლოს:

- 1.ციფრული ინფორმაციის მოგროვება,
2. powerpoint -ში სურათების ჩასმა
- 3.სათაურების დაწერა

ძირითადი ინფორმაცია:

თემა

სახელი, გვარი -----

კლასი -----

საგანი -----

აქტივობა №6

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ეძლევა დავალებად დაამასტოს სამი ცარიელი სლაიდი

აქტივობა №7

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ეძლევა ინსტრუქცია მეორე სლაიდზე დაწერე: რა ხდება ახალ წელს?

აქტივობა №8

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და ეძლევა ინსტრუქცია მეორე სლაიდზე დაწერე: ვისთან ერთად ატარებ ახალ წელს?

ნაბიჯი 4. სურათების ჩასმა პრეზენტაციაში.

აქტივობა №9

მოსწავლეს მიეწოდება პლანშეტი და დავალებად ეძლევა powerpoint -ში ONILNE PICTURES ბრძანების გამოყენებით მოიძოს სურათები და ჩასვას სლაიდში.

აქტივობა №10

	მოსწავლეს მიენოდება პლანშეტი და დავალებად ეძლევა powerpoint -ში ONILNE PICTURES ბრძანების გამოყენებით მოიძოს მოძრავი სურათები და ჩასვას სლაიდში. ნაბიჯი 5. პრეზენტაციის წარდგენა მოსწავლე წარადგენს ნაშრომს კლასის წინაშე. შესაძლო შეკითხვები: • რა თემაზე გააკეთე პრეზენტაცია. • რომელი სურათები გამოიყენე მოძრავი თუ უძრავი? • რომელი პროგრამაში ააწყვე პრეზენტაცია? • რა მოგეწონა მუშაობის პროცესში?	
--	---	--

მოსწავლის პროგრესის შეფასება

რას ვაფასებ?		
სოლო ტაქსონომიის დონე	მოსწავლის შესრულების აღწერა	განმავითარებელი უკუკავშირი
☐ აბსტრაქტული ☒ მიმართებითი ☐ მულტისტრუქტურული ☐ უნისტრუქტურული ☐ პრექსტრუქტურული	მოსწავლემ მოიფიქრა ტექსტი პრეზენტაციისთვის, შეუძლია სურათების ჩასმა. გაიგო საპრეზენტაციო ფაილის დანიშნულება.	საპრეზენტაციო ფაილში ჩანს რომ მოსწავლემ იცის ფაილის შექმნა, სახელის დარქმევა, ტექსტის აკრება, სურათის ჩასმა. უჭირს მხოლოდ თანმიმდევრობის დაცვა და ემოციის ფონზე აუდიტორიის (კლასი) წინაშე მშვიდად წარადგინოს დამუშავებული პრეზენტაცია