

Planowany rozkład treści nauczania w podręcznikach dla klas I-III z serii „Teraz bajty” Autor: Grażyna Koba

*Teraz bajty.
Informatyka dla szkół ponadpodstawowych.
Zakres podstawowy.
Klasa I*

Moduł A Wokół komputera [3 godz.]	Liczba godzin
Temat A1. Komputer i urządzenia peryferyjne	2
Temat A2. Systemy operacyjne i inne oprogramowanie	1

Moduł B Wokół dokumentów komputerowych [9 godz.]	
Temat B1. Opracowywanie dokumentów tekstowych o rozbudowanej strukturze	2
Temat B2. Dzielenie dokumentu tekstowego i praca w trybie recenzji	2
Temat B3. Opracowywanie grafiki rastrowej	3
Temat B4. Zasady tworzenia prezentacji multimedialnej	2

Moduł C Wokół algorytmiki i programowania [14 godz.]	
Temat C1. Wprowadzenie do programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera	2
Temat C2. Tworzenie programów w języku C++	3
Temat C3. Tworzenie programów w języku Python	3
Temat C4. Stosowanie instrukcji warunkowych w językach C++ i Python	3
Temat C5. Stosowanie instrukcji iteracyjnych w językach C++ i Python	3

Moduł D Wokół Internetu i projektów [4 godz.]	
Temat D1. Internet jako „ocean informacji”	2
Temat D2. Korzystanie z wybranych e-usług	1
Temat D3. Zadania projektowe	1

Teraz bajty.
Informatyka dla szkół ponadpodstawowych.
Zakres podstawowy.
Klasa II

Moduł A Wokół komputera [4 godz.]	Liczba godzin
Temat A1. Sieci komputerowe	2
Temat A2. Bezpieczeństwo i ochrona danych w komputerach i sieciach komputerowych	2

Moduł B Wokół dokumentów komputerowych [9 godz.]	
Temat B1. Formuły, funkcje i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym	4
Temat B2. Filtry oraz tabele i tabele przestawne w arkuszu kalkulacyjnym	2
Temat B3. Opracowywanie grafiki wektorowej	3

Moduł C Wokół algorytmiki i programowania [11 godz.]	
Temat C1. Więcej o stosowaniu instrukcji iteracyjnych w językach C++ i Python	3
Temat C2. Stosowanie funkcji w językach C++ i Python	3
Temat C3. Stosowanie tablic w języku C++ i list w języku Python	3
Temat C4. Wybrane algorytmy na liczbach naturalnych i algorytmy porządkowania	2

Moduł D Wokół Internetu i projektów [6 godz.]	
Temat D1. Wybrane przepisy prawa dotyczące technologii informacyjno-komunikacyjnych	1
Temat D2. Komunikacja i wymiana informacji w Internecie	1
Temat D3. Tworzenie stron WWW z wykorzystaniem stylów i elementów programowania	3
Temat D4. Zadania projektowe	1

Teraz bajty.
Informatyka dla szkół ponadpodstawowych.
Zakres podstawowy.
Klasa III

Moduł A Wokół komputera i sieci komputerowych [4 godz.]	Liczba godzin
Temat A1. Pozycyjne systemy liczbowe	2
Temat A2. Wybrane urządzenia cyfrowe	2

Moduł B Wokół dokumentów komputerowych [10 godz.]	
Temat B1. Opracowywanie grafiki dwuwymiarowej	2
Temat B2. Opracowywanie grafiki trójwymiarowej	2
Temat B3. Tworzenie baz danych	3
Temat B4. Wykonywanie podstawowych operacji na relacyjnej bazie danych	3

Moduł C Wokół algorytmiki i programowania [11 godz.]	
Temat C1. Algorytmy zamiany reprezentacji liczb między pozycyjnymi systemami liczbowymi	2
Temat C2. Algorytmy na tekstach i algorytmy szyfrowania w językach C++ i Python	3
Temat C3. Algorytmy rekurencyjne w językach C++ i Python	2
Temat C4. Algorytm zachłanny w językach C++ i Python	2
Temat C5. Elementy robotyki	2

Moduł D Wokół Internetu i projektów [5 godz.]	
Temat D1. Więcej na temat tworzenia stron internetowych	3
Temat D2. Zadania projektowe	2