

KARTA INFORMACYJNA DLA UCZNIA KLASY 7

Przedmiot: Informatyka

Obowiązkowy podręcznik - Grażyna Koba „Teraz bajty (3D). Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa 7” - wyd. MIGRA

Co uczeń powinien przynieść na lekcję – podręcznik i zeszyt 16-kartkowy w celu ułatwienia pracy na lekcji

Zagadnienia omawiane podczas lekcji:

1. Komputer i urządzenia cyfrowe: program komputerowy i przepisy prawa, komputer i urządzenia cyfrowe
2. Dokument komputerowy w edytorze grafiki: kompozycje graficzne w programie Gimp, fotomontaże i animacje
3. Projektowanie i drukowanie modeli 3D
4. Porządkowanie i ochrona dokumentów.
5. Tworzenie dokumentów tekstowych
6. Opracowywanie tekstów
7. Wstawianie obrazów i innych obiektów
8. Sposoby przedstawiania algorytmów.
9. Programowanie i techniki algorytmiczne
10. Programowanie w środowisku Baltie: stosowanie zmiennych i procedur
11. Programowanie w języku Scetch: zmienne, sytuacje warunkowe, stosowanie procedur, projekt grupowy
12. Programowanie kompozycji graficznych w języku Python: tworzenie programu w grafice żółwia, stosowanie funkcji
13. Arkusz kalkulacyjny: komórka, adres, formuła, funkcje, wstawianie tabeli, formatowanie komórek, obliczenie, kalkulación
14. Internet jako źródło informacji: sieci komputerowe, wyszukiwanie informacji, usługi internetowe, komunikacja

Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów:

- Obserwacja samodzielnej pracy ucznia na lekcji oraz pracy w zespole.
- Wykonywanie samodzielnie ćwiczeń i zadań z wykorzystaniem programów komputerowych.
- Ćwiczenia sprawdzające i sprawdziany teoretyczne z wiadomości zdobytych na lekcjach zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem.
- Uczeń otrzymuje oceny za zajęcie wysokiego miejsca w konkursie przedmiotowym oraz za wykonanie dodatkowych prac wyznaczonych przez nauczyciela.
- W ocenie prac pisemnych /testy/ stosowane są Zasady Oceniania zapisane w Statucie Szkoły.

Wymagania na poszczególne oceny:

- Niedostateczny: uczeń nie opanował minimalnej wiedzy określonej programem i nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykorzystać tej wiedzy.
- Dopuszczający: uczeń wiedzę wymaganą przez program opanował w niewielkim zakresie, rozumie tylko najprostsze pojęcia, pracuje niezbyt sprawnie, ale przy pomocy nauczyciela potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę.
- Dostateczny: uczeń opanował wiedzę w mniejszym stopniu niż wymaga program, ale bez większych trudności potrafi ją samodzielnie zastosować, zna podstawowe słownictwo informatyczne, jego aktywność na zajęciach jest sporadyczna.
- Dobry: wiadomości ucznia objęte programem nie są pełne, ale poprawnie wyciąga wnioski ze zdobytej wiedzy i potrafi ją samodzielnie zastosować w pracy z komputerem, zna pojęcia informatyczne.
- Bardzo dobry: zakres poznanej wiedzy ucznia jest pełny, sprawnie i samodzielnie wykorzystuje ją w pracy z komputerem, logicznie i pewnie przekazuje zdobytą wiedzę używając języka informatycznego.
- Celujący: uczeń spełnia wymagania oceny bardzo dobrej, stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, nietypowych, złożonych, osiąga sukcesy w konkursach informatycznych, wykonuje dodatkowe prace na zajęciach w pracowni komputerowej.