

KARTA INFORMACYJNA DLA UCZNIĄ



Przedmiot: **Informatyka** klasa 7

Podręcznik - Grażyna Koba „TERAZ BAJTY – INFORMATYKA dla szkoły podstawowej. Klasa VII”,

Wyd. MIGRA

Uczeń powinien przynosić na każdą lekcję – podręcznik i zeszyt 16-kartkowy

Podczas zajęć zdobędziesz wiedzę i opanujesz wiadomości z następujących zagadnień:

KOMPUTER	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: program komputerowy, procesor, BIOS, pamięć, bit, bajt, system dwójkowy, dysk twardy, dysk SSD, karta graficzna, karta dźwiękowa, port USB, touchpad, ekran dotykowy, klawiatura ekranowa, systemy operacyjne, GPS, prawo autorskie, licencja: Shareware, Freeware, Adware, PLP GNU GPL, Public domain, przestępstwa komputerowe
	Umiejętności	Zna i stosuje regulamin pracowni komputerowej; zna zastosowania komputera, jego budowę i działanie oraz przeznaczenie części składowych; zna sposoby reprezentowania danych (wartości logicznych, liczb, znaków). Wymienia i omawia typy komputerów, budowę i działanie wybranych urządzeń współpracujących z komputerem; omawia rodzaje pamięci masowej, Potrafi zainstalować i odinstalować prosty program, zna zasady pracy z programem; zna cechy systemów operacyjnych i rodzaje programów komputerowych. Rozumie, jakie szkody może wyrządzić wirus komputerowy i posługuje się programem antywirusowym; omawia inne rodzaje zagrożeń (konie trojańskie, programy szpiegujące);
GRAFIKA KOMPUTEROWA EDYTOR GIMP	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: edytor grafiki, grafika rastrowa, grafika wektorowa, rozszerzenie nazwy pliku, format pliku, fotomontaż, animacja, skaner
	Umiejętności	Zna zasady tworzenia dokumentu komputerowego (nazywania, zapisywania); zna podstawowe formaty plików graficznych i zapisuje plik w innym formacie; wykorzystuje narzędzia programu GIMP. Wie, czym są warstwy obrazu i potrafi wykonać proste ćwiczenia z wykorzystaniem warstw; umieszcza napisy na obrazie. Wykonuje fotomontaże. Wie, do czego służy skaner; potrafi zeskanować obraz i zapisać go w pliku; Poddaje zdjęcie obróbce: zmienia jasność i kontrast, stosuje filtry i inne efekty na zdjęciu, korzystając z programu GIMP; Potrafi umieścić pliki i foldery w chmurze oraz udostępnić pliki innej osobie; Potrafi współpracować w grupie,
PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: dokument tekstowy, akapit, wcięcie, margines, znaki diakrytyczne, formatowanie tekstu, justowanie, redagowanie tekstu, synonim, krój pisma, czcionka szeryfowa, czcionka bezszeryfowa, szablon, mechanizm OLE, obiekt, edytor równań, zrzut ekranu
	Umiejętności	Zna zasady tworzenia akapitu, łączy dwa akapity, usuwa akapity; zna podstawowe zasady formatowania tekstu: formatuje tekst: ustala parametry czcionek, ustawia wcięcia, sposób wyrównywania tekstu między marginesami; korzysta z możliwości kopiowania formatu (Malarza formatu, Kopiowania formatu); zna i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu, stosuje wbudowane słowniki (ortograficzny, synonimów); formatuje rysunek (obiekt) wstawiony do tekstu; stosuje szablon w celu przygotowania wybranych dokumentów, np. kalendarza, dyplomu; osadza obraz w dokumencie tekstowym; stosuje edytor równań do tworzenia prostych wzorów matematycznych i chemicznych;
ALGORYTMIKA PROGRAMOWANIE Baltie Scratch Logomocja Edytor Postaci	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: algorytm, skrypt, język programowania, schemat blokowy, kompilacja, interpretacja, instrukcja warunkowa, iteracja
	Umiejętności	Zna etapy rozwiązywania problemu (zadania); zna pojęcia algorytm, specyfikacja zadania, lista kroków; określa dane do zadania oraz wyniki; zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków; zna zasady budowania prostego schematu blokowego; korzysta z podstawowych bloków; omawia sposoby przedstawiania algorytmów. Wyjaśnia, na czym polega prezentacja algorytmu w postaci programu; określa sytuacje warunkowe, analizuje i buduje schemat blokowy algorytmu z rozgałęzieniami; wie, na czym polega iteracja, analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia, i określa, od czego zależy liczba powtórzeń; buduje schemat blokowy algorytmu iteracyjnego. Tworzy programy w środowisku Baltie i Scratch używając podstawowych poleceń; zna polecenia umożliwiające powtarzanie poleceń; tworzy programy stosując pętle proste i zagnieżdżone. Definiuje procedury w języku Scratch – z parametrami i bez parametrów; stosuje procedury w zadaniach; rozumie, na czym polega wywołanie pro-

		cedury. Potrafi zaprogramować grę m.in. określa warunki zakończenia gry i przejścia na kolejny poziom, korzystając z instrukcji warunkowej. Tworzy proste animacje, stosując Edytor postaci
OBLICZENIA W ARKUSZU KALKULACYJNYM	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: arkusz kalkulacyjny, adres komórki, formuła, pasek formuły, funkcje arkusza kalkulacyjnego,
	Umiejętności	Zna zastosowania arkusza kalkulacyjnego i budowę dokumentu arkusza; wprowadza do komórek dane liczbowe i teksty, poprawia i usuwa dane; tworzy proste formuły, w których używa adresów komórek; stosuje w zadaniach zasadę adresowania względnego; zna podstawową własność arkusza kalkulacyjnego. Zapisuje dokument arkusza kalkulacyjnego w pliku; kopiuje formuły, korzystając z poznanych metod kopiowania, prawidłowo projektuje tabelę arkusza kalkulacyjnego (m.in. wprowadza opisy do tabeli); stosuje funkcje arkusza (SUMA, ŚREDNIA, JEŻELI); wykonuje prostą kalkulację wydatków, projektując tabelę i tworząc formuły z wykorzystaniem adresowania bezwzględnego.
SPOSOBY KOMUNIKOWANIA SIĘ WYMIANA INFORMACJI ZA POMOCĄ INTERNETU	Wiadomości, które powinien znać uczeń	Pojęcia: sieć komputerowa, serwer, adres IP, router, logowanie, udostępnianie, przeglądarka internetowa, WWW, hiperłącze, hipertekst, chmura internetowa, spam,
	Umiejętności	Wie, czym jest sieć komputerowa, wymienia zalety łączenia komputerów w sieć; podaje przykładowe możliwości Internetu; korzysta z wyszukiwarek; wyszukuje informacje w internetowych zasobach danych; konstruuje złożone hasło do wyszukania; korzysta z encyklopedii internetowej; wyszukuje grafikę i połączenia komunikacyjne; korzysta z map satelitarnych; omawia wybrane usługi internetowe, zna ograniczenia i ostrzeżenia dotyczące korzystania z e-usług i stosuje odpowiednie przepisy; omawia sposoby komunikacji za pomocą Internetu; zna zagrożenia związane z korzystaniem z komunikacji za pomocą Internetu

Sprawdzanie i ocenianie wiadomości oraz 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 wykonanie dodatkowych prac wyznaczonych przez nauczyciela;
- W ocenie prac pisemnych /testy/ stosowane są Zasady Oceniania zapisane w Statucie Szkoły

Wymagania na poszczególne stopnie semestralne. Uczeń otrzymuje ocenę:

Niedostateczną: gdy nie opanował minimalnej wiedzy określonej programem i nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykorzystać tej wiedzy, ma lekceważący stosunek do przedmiotu, wykazuje bierność podczas pracy z komputerem.
Dopuszczającą: gdy wiedzę wymaganą przez program opanował w niewielkim zakresie, rozumie tylko najprostsze pojęcia, pracuje niezbyt sprawnie, ale przy pomocy nauczyciela potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę.
Dostateczną: gdy opanował wiedzę w mniejszym stopniu niż wymaga tego program, ale bez większych trudności potrafi samodzielnie ją zastosować, zna podstawowe słownictwo informatyczne. Jego aktywność na zajęciach jest sporadyczna.
Dobłą: gdy wiadomości ucznia objęte programem nie są pełne, ale poprawnie wyciąga wnioski ze zdobytej wiedzy i potrafi samodzielnie ją zastosować w pracy z komputerem. Zna pojęcia informatyczne.
Bardzo dobrą: gdy zakres poznanej wiedzy ucznia jest pełny. Sprawnie i samodzielnie wykorzystuje ją w pracy z komputerem. Logicznie i pewnie przekazuje zdobytą wiedzę używając języka informatycznego.
Celującą: gdy uczeń spełnia wymagania oceny bardzo dobrej oraz wykonuje dodatkowe prace i zadania na zajęciach w pracowni komputerowej, wykraczające poza program danego szczebla nauczania.