**Wymagania edukacyjne z informatyki**

**KLASA VII**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **treści programowe** | **ocena** | **wymagania** |
| ***pierwsze półrocze*** | | |
| Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem | 2 | Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP dotyczące pracy z komputerem i korzystania z Internetu |
| 3 | Wie i rozumie, jak organizować pracę, aby uniknąć uzależnienia od komputera i Internetu |
| 4 | Wie gdzie i jak można uzyskać pomoc w razie wystąpienia zagrożeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu |
| 5 | Aktywnie uczestniczy w dyskusjach dotyczących bezpieczeństwa i zagrożeń związanych z komputerem i Internetem |
| 6 | Potrafi organizować sobie pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilności ich wykonania |
| Działanie komputerów | 2 | Potrafi wymienić podstawowe elementy budowy komputera |
| 3 | Zna parametry podstawowych elementów komputera oraz ich jednostki |
| 4 | Wie jak reprezentowane są dane w komputerze Zna i rozumie pojęcia: bit i bajt |
| 5 | Zna różne systemy pozycyjne wykorzystywane w informatyce, rozumie ich zapis Potrafi korzystać z kalkulatora programisty |
| 6 | Potrafi zapisywać i odczytywać liczby zapisane w różnych systemach pozycyjnych |
| Programowanie w Scratch’u | 2 | Potrafi uruchomić program; potrafi uruchomić zapisany w programie skrypt |
| 3 | Potrafi ułożyć prosty skrypt wg. pisemnej instrukcji przygotowanej przez nauczyciela |
| 4 | Potrafi samodzielnie stworzyć skrypt wg. ustalonego algorytmu  Zna pojęcie pętli i instrukcji warunkowej oraz potrafi zastosować je w programie |
|  | 5 | Potrafi samodzielnie rozwiązywać proste problemy algorytmiczne i zapisywać je w postaci skryptu  Potrafi modyfikować gotowe programy |
| 6 | Potrafi samodzielnie rozwiązywać złożone problemy algorytmiczne i zapisywać je w postaci skryptu  Rozumie pojęcie zmiennych i ich znaczenie w programie |
| ***drugie półrocze*** | | |
| Programowanie w Pythonie | 2 | Potrafi uruchomić program  Potrafi uruchomić moduł programu |
| 3 | Potrafi napisać prosty program tworzący grafikę lub wykonujący obliczenia |
| 4 | Zna i rozumie pojęcie pętli i instrukcji warunkowej; potrafi zastosować te struktury w programie |
| 5 | Potrafi samodzielnie rozwiązywać problemy algorytmiczne i zapisywać rozwiązania w formie programu |
| 6 | Zna i rozumie pojęcie rekurencji; potrafi stworzyć funkcję rekurencyjną |
| Edytor tekstu | 2 | Potrafi uruchomić program  Potrafi zapisać i otworzyć zapisany plik |
| 3 | Potrafi napisać prosty tekst i nadać mu właściwą formę |
| 4 | Potrafi stworzyć dokument tekstowy zawierający grafikę |
| 5 | Potrafi stworzyć dokument tekstowy zawierający tabelę, listę |
| 6 | Potrafi stworzyć i sformatować rozbudowany dokument tekstowy |
| Edytor grafiki | 2 | Zna podstawowe narzędzia programu graficznego |
| 3 | Potrafi poprawić podstawowe parametry zdjęcia (jasność, kolorystykę, kontrast) |
| 4 | Potrafi łączyć różne elementy w jeden obraz, dodawać warstwy obrazów, warstwy tekstowe |
| 5 | Potrafi stosować różne filtry, maski, efekty wizualne |
| 6 | Potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać złożoną grafikę w wybranym edytorze tekstu |