

Wymagania edukacyjne, przedmiot: informatyka, klasa 7 oraz 8 szkoły podstawowej

Klasa	Dział / Temat	ocena 1	ocena 2	ocena 3	ocena 4	ocena 5	ocena 6
7	Komputer i urządzenia cyfrowe – Budowa komputera	Rozróżnia podstawowe elementy	Opisuje funkcje elementów	Wskazuje podzespoły i funkcje	Wyjaśnia współpracę elementów	Analizuje przykłady konfiguracji	Projektuje schemat prostego komputera
7	Komputer i urządzenia cyfrowe – Bezpieczeństwo i ustawienia systemu	Wymienia zasady bezpieczeństwa	Stosuje podstawowe zasady	Konfiguruje ustawienia systemu	Stosuje funkcje zabezpieczeń	Analizuje zagrożenia i dobiera zabezpieczenia	Projektuje i wdraża strategię ochrony danych
7	Algorytmika i programowanie – Pojęcie algorytmu	Podaje przykład algorytmu	Tworzy schemat blokowy	Tworzy algorytm prosty	Stosuje warunki i pętle	Analizuje i poprawia błędy	Tworzy złożony algorytm z warunkami zagnieżdżonymi i pętlami
7	Algorytmika i programowanie – Zmienne i typy danych	Rozróżnia typy danych	Deklaruje zmienne	Wykonuje operacje na zmiennych	Stosuje zmienne w programach	Analizuje błędy w zmiennych	Tworzy programy złożone wykorzystujące zmienne
7	Grafika i multimedia – Grafika rastrowa i wektorowa	Rozróżnia typy grafiki	Tworzy proste rysunki	Stosuje podstawowe narzędzia edycji	Korzysta z warstw i przekształceń	Tworzy złożone kompozycje	Projektuje grafikę złożoną kreatywnie
7	Grafika i multimedia – Nagrywanie wideo i obróbka dźwięku	Nagrywa materiał wideo/dźwięk	Przycina i usuwa fragmenty	Dodaje napisy i efekty	Łączy obraz i dźwięk	Optymalizuje nagranie	Tworzy krótki film/prezentację integrując obraz, dźwięk i efekty
7	Internet i bezpieczeństwo	Rozróżnia bezpieczne i niebezpieczne zachowania	Stosuje zasady bezpieczeństwa	Korzysta z prostych narzędzi online	Identyfikuje zagrożenia i stosuje zabezpieczenia	Analizuje przypadki ataków i proponuje działania	Projektuje strategię bezpieczeństwa cyfrowego

Klasa	Dział / Temat	ocena 1	ocena 2	ocena 3	ocena 4	ocena 5	ocena 6
8	Algorytmika i programowanie – Algorytmy z warunkami i pętlami	Stosuje proste instrukcje	Tworzy algorytmy z jedną instrukcją i pętlą	Stosuje warunki zagnieżdżone i pętle	Analizuje i poprawia błędy	Tworzy złożone algorytmy	Projektuje, optymalizuje i stosuje algorytmy wieloetapowe
8	Algorytmika i programowanie – Funkcje i tablice	Rozróżnia funkcje zwracające i niezwracające	Tworzy proste funkcje	Stosuje funkcje w zadaniach	Deklaruje tablice i wykonuje operacje	Wykorzystuje funkcje i tablice w złożonych algorytmach	Projektuje programy z wieloma funkcjami i tablicami
8	Algorytmika i programowanie – Przetwarzanie danych tekstowych	Rozróżnia typy danych tekstowych	Wykonuje proste operacje na tekście	Stosuje funkcje do manipulacji tekstem	Tworzy programy realizujące zadania na tekście	Analizuje poprawność działania programów	Tworzy zaawansowane algorytmy przetwarzania tekstu
8	Grafika i CAD – Projektowanie i modele 3D	Rozróżnia elementy programów CAD/3D	Tworzy proste modele	Stosuje narzędzia modyfikacji obiektów	Tworzy złożone modele 3D	Integruje projekty 3D w prezentacji	Projektuje kompleksowe obiekty 3D kreatywnie
8	Internet, e-usługi i bezpieczeństwo	Stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa	Rozróżnia zagrożenia i stosuje zabezpieczenia	Korzysta z podpisu elektronicznego i profilu zaufanego	Analizuje przypadki zagrożeń i proponuje działania	Stosuje zaawansowane narzędzia współpracy online	Projektuje strategię bezpieczeństwa cyfrowego dla siebie i zespołu
8	Bazy danych i przetwarzanie informacji	Rozumie pojęcie bazy danych	Tworzy proste bazy w arkuszu kalkulacyjnym	Wyszukuje i filtruje dane	Tworzy zestawienia i wykresy	Wykorzystuje zaawansowane funkcje obróbki danych w arkuszu	Tworzy makra w języku VB
8	Rozwiązywanie problemów i myślenie komputerowe	Analizuje prosty problem	Tworzy podstawowy algorytm	Stosuje struktury danych	Tworzy złożone algorytmy	Analizuje działanie programu i poprawia błędy	Projektuje kompleksowe rozwiązania algorytmiczne i

[illegible]