ZAJĘCIA KOMPUTEROWE – kl. VII
KARTA PRACY NA SEMESTR I

TEMAT	Umiejętności i wiadomości ucznia Uczeń potrafi:	Ocena
Lekcje z komputerem- wprowadzenie		
Zasady pracy z komputerem	• wymieniać podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej; • sklasyfikować programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji);sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia	
Cechy komputerów	• wykorzystać ustawienia systemu Windows do określenia podstawowych parametrów komputera; • porównywać wielkości charakteryzujące parametry komputera i rozpoznawać ich jednostki.	
Czy masz 1101 lat?	• posługiwać się pojęciami bit i bajt; • zapisywać liczby w systemie dwójkowym; • wykorzystać kalkulator Windows do przeliczania liczb na system dwójkowy i szesnastkowy.	
Jak wyszukiwać potrzebne informacje i elementy graficzne w sieci i je wykorzystywać, jak założyć konto pocztowe Google	• wyszukać w internecie potrzebne informacje; • wyszukać w internecie potrzebne elementy graficzne, spełniające określone wymogi; • założyć konto pocztowe i korzystać z niego.	
W chmurze	• wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze; • wymienić zalety i wady pracy w chmurze; • korzystać z dostępnego w chmurze Dysku Google; • przestrzegać zasad bezpieczeństwa podczas pracy w chmurze.	
Wspólne dokumenty	• korzystać ze wspólnych dokumentów Google i współpracować w ich redagowaniu; • wymienić zasady netykiety; • wykorzystywać akronimy i emotikony w komunikacji internetowej.	
Lekcje programowania		
Duszek w labiryncie	• układać skrypty do sterowania ruchami duszka; • stosować w projektach Scratcha pętlę **zawsze**; • używać bloku warunkowego **jeżeli**	
Malowanie na ekranie	• tworzyć własne bloki bez parametru i z parametrem; • wykorzystywać duszka do rysownia na ekranie.	
Gra z komputerem – *Papier, nożyce, kamień*	• tworzyć nowe duszki, korzystając z plików zewnętrznych; • korzystać ze zmiennych widocznych i niewidocznych; • wykorzystywać blok **Zapytaj …. i czekaj** do dialogu z komputerem.	
Jak animować duszki Scratcha	• tworzyć nowe duszki, korzystając z biblioteki duszków; • zmienić tło sceny, korzystając z biblioteki obrazków; • tworzyć multimedialne pokazy.	
Minimum, maksimum- Co to jest zmienna typu lista.	• korzystać ze zmiennej typu lista do zapisu wielu liczb; • znajdować minimum i maksimum ciągu liczb.	
Co to jest operacja `modulo`, jak sprawdzać parzystość liczby, jak sprawdzać,	• korzystać z operacji **modulo** do rozwiązywania problemów algorytmicznych; • sprawdzać parzystość liczby; • sprawdzać, czy liczba jest pierwsza; • wykorzystać pętlę **powtarzaj…aż**.	

czy liczba jest pierwsza, jak wykorzystać pętlę **powtarzaj…aż**		
Lekcje z algorytmami		
Sposoby tworzenia skryptów rekurencyjnych	• opisać, na czym polega rekurencja; • tworzyć skrypty rekurencyjne; • analizować budowę skryptów rekurencyjnych	
Rozwiązanie problemu wież Hanoi	• opisać rozwiązanie problemu wież Hanoi; • analizować skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu; • określać złożoność skryptu.	
Algorytm i schemat Pojęcia algorytmu, schematu blokowego oraz sposoby obliczania NWD	• opisywać pojęcia algorytmu i schematu blokowego; • obliczać NWD dwóch liczb; • zapisać algorytm Euklidesa w postaci listy kroków.	
Języki programowania	• zapisać algorytm Euklidesa w postaci skryptu; • wymieniać i rozróżniać podstawowe języki programowania.	