



Wymagania Edukacyjne Informatyka Klasa VII

Skala ocen:

niedostateczna	0 – 35%
dopuszczająca	38 – 50%
dostateczna	56 – 67%
dobra	83 – 74 %
bardzo dobra	90 – 96%
celująca	100%

Wyniki skrajnie niskie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „-”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (-) minus	36 – 37%
dostateczna (-) minus	54 – 55%
dobra (-) minus	71 – 73%
bardzo dobra (-) minus	87 – 89%

Wyniki skrajnie wysokie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „+”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (+) plus	51 – 53%
dostateczna (+) plus	68 – 70%
dobra (+) plus	84 – 86%
bardzo dobra (+) plus	97 – 99%



Zasady współpracy z uczniem:

Uczeń ma prawo:

1. Znać swoje oceny.
2. Być ocenianym systematycznie.
3. Wglądu w sprawdzone i ocenione prace pisemne.
4. Uzyskać ustne uzasadnienie ustalonej oceny.
5. Uczeń ma prawo na początku lekcji zgłosić - nie więcej niż 2 razy w półroczu - brak zeszytu, ćwiczeń lub zadania domowego. Kolejne nieprzygotowanie skutkuje wpisem uwagi do e-dziennika.
6. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

Uczeń ma obowiązek:

1. Aktywnie uczestniczyć w lekcji, stosując się do poleceń nauczyciela.
2. Uczeń ma obowiązek prowadzić zeszyt przedmiotowy, zeszyt ćwiczeń, nosić potrzebne przybory.
3. Uczeń ma obowiązek odrabiać prace domowe.
4. Uczeń zobowiązany jest do przygotowania się do każdej lekcji; sprawdzenie wiadomości i umiejętności z ostatniej lekcji może mieć formę odpowiedzi ustnej lub kartkówki.
5. W przypadku nieobecności na lekcji uczeń ma obowiązek uzupełnienia braków na najbliższe zajęcia.
6. Jeżeli uczeń, z powodu nieobecności, nie pisał pracy klasowej, przystępuje do zaliczenia materiału w innym, uzgodnionym z nauczycielem terminie.
7. Uczeń pozostawia ład i porządek na swoim stanowisku pracy po zakończonej lekcji.

Nauczyciel ma prawo:

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji lub znajomości lektury w formie kartkówki, lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenić pracę ucznia na lekcji.



Nauczyciel ma obowiązek:

1. Zapowiedzieć prace klasowe z tygodniowym wyprzedzeniem oraz podać zakres sprawdzanego materiału, z jednoczesnym wpisaniem do e-dziennika.
2. Umożliwić uczniowi nadrobienie zaległości.
3. Systematycznie i jawnie oceniać uczniów.
4. Na zajęciach lekcyjnych udostępnić uczniowi sprawdzone i ocenione prace pisemne.
5. Kontrolować zeszyty i/lub ćwiczenia uczniów pod względem ich poprawności merytorycznej, językowej oraz systematyczności prowadzenia i estetyki min. raz w półroczu.
6. Uzasadniać ustnie na zajęciach lekcyjnych ustalone oceny.

Zasady współpracy z rodzicem/opiekunem:

Rodzice/opiekunowie pozostają w kontakcie z nauczycielem poprzez dziennik elektroniczny (wiadomości wysyłane poprzez e-dziennik, uwagi, oceny bieżące).

Oceny ze sprawdzianów i testów zaznacza się w e-dzienniku kolorem czerwonym. Jeśli uczeń nie był obecny podczas pracy klasowej, w odpowiedniej rubryce wpisuje się „nb”, aż do czasu napisania tej pracy przez ucznia.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia:

Sprawdzian – **S**, Kartkówka – **K**, Praca na lekcji - **Pnl** Praca domowa – **Pd** Aktywność - **A** Inne formy aktywności (udział w konkursach, projektach, zadania dodatkowe) - **In** , Nieprzygotowanie – **Np**.



Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

2	3	4	5	6
DOPUSZCZAJĄCY	DOSTATECZNY 2+3	DOBRY 2+3+4	BARDZO DOBRY 2+3+4+5	CELUJĄCY 2+3+4+5
UCZEŃ:				
I PÓŁROCZE				
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery • identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego • wyjaśnia, czym jest program komputerowy • wyjaśnia, czym jest system operacyjny • uruchamia programy komputerowe • kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek • wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie • otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty • wymienia sposoby 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery • opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) • nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • wymienia rodzaje programów komputerowych • wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów • kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” • wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych • wymienia rodzaje złośliwego 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery • opisuje rodzaje pamięci masowej • omawia jednostki pamięci masowej • wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII • przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii • wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych • przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem • kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery • wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce • samodzielnie instaluje programy komputerowe • wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie • stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach • zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy • charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej • zapisuje obrazy w różnych 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95% • stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.



<p>pozyskiwania obrazów cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none">• tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP• stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP• zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP• tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP• wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet• przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu• przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej• tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną	<p>oprogramowania</p> <ul style="list-style-type: none">• wymienia rodzaje grafiki komputerowej• opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego• zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP• wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu• wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP• zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP• drukuje dokument komputerowy• wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem• omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP• stosuje podstawowe narzędzia Selekcji• tworzy proste animacje w programie GIMP• używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia	<p>archiwizacji</p> <ul style="list-style-type: none">• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego• sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery• zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy• wymienia trzy formaty plików graficznych• tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych• ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu• wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru• korzysta z podglądu wydruku dokumentu• używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu• wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym• charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP	<p>formatach wyjaśnia, czym jest plik</p> <ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku• wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu• charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu• poprawia jakość zdjęcia• wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy• wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP• wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP• pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP• korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP• wyjaśnia różnice pomiędzy	
--	---	--	---	--



	<ul style="list-style-type: none"> • fotomontaży • sprawnie posługuje się przeglądarką internetową • wymienia rodzaje sieci komputerowych • omawia budowę prostej sieci komputerowej • wyszukuje informacje w internecie • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu • pobiera różnego rodzaju pliki z internetu • dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych • przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu • unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP • kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych • zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki • korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi • wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu 	<p>klasami sieci komputerowych</p> <ul style="list-style-type: none"> • dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb • korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych 	
II PÓLROCZE				
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest algorytm • wyjaśnia, czym jest programowanie • wyjaśnia, czym jest program komputerowy • buduje proste skrypty w języku Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwiązywania problemów • opisuje algorytm w postaci listy kroków • omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym • tłumaczy, czym jest środowisko 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje algorytm w postaci schematu blokowego • wymienia przykładowe środowiska programistyczne • stosuje podprogramy w budowanych algorytmach • wykorzystuje sytuacje 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów • konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje w min. 95% • stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach



<ul style="list-style-type: none">• używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków• wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy• pisze tekst w edytorze tekstu• włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu• wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego• wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu• zna rodzaje słowników w edytorze tekstu• wstawia obraz do dokumentu tekstowego• wykonuje operacje na fragmentach tekstu• wstawia proste równania do dokumentu tekstowego• wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego• korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze	<p>programistyczne</p> <ul style="list-style-type: none">• tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego• omawia budowę okna programu Scratch• wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch• stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach• dodaje nowe duszki w programie Scratch• dodaje nowe tła w programie Scratch• omawia budowę okna programu Logomocja• tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie, margines• tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu• korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu• korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu	<p>warunkowe w budowanych algorytmach</p> <ul style="list-style-type: none">• używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch• wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch• konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch• używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch• korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch• wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch• wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo• używa zmiennych w języku Logo• otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu• zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie	<ul style="list-style-type: none">• konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch• dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch• tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich• zmienia domyślną postać w programie Logomocja• ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległość pomiędzy akapitami• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu• rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym• zna i charakteryzuje	<p>trudnych, złożonych i nietypowych.</p>
--	--	---	--	---



<ul style="list-style-type: none">tekstudrukuję dokument tekstowywstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelęwstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowanąwstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowegowyszukuje słowa w dokumencie tekstowymwstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowymdzieli cały tekst na kolumnyodczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu.	<ul style="list-style-type: none">wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowegowymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstustosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstemkorzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowegoprzemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym osadza obraz w dokumencie tekstowymmodyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowymstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowymstosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowymwstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudnościwymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstustosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstustosuje style tabeli w edytorze tekstustosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none">kopiuje parametry formatowania tekstuwymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowegowymienia cztery zasady doboru formatowania tekstustosuje zasady redagowania tekstuprzycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywaniezna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstuwyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLEwymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowymwykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowegozna rodzaje tabulatorów specjalnych	<ul style="list-style-type: none">wszystkie układy obrazu względem tekstugrupuje obiekty w edytorze tekstuwymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te technikiwymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłoweformatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowegowstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudnościzna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielającychstosuje tabulatory specjalnetworzy listy wielopoziomowestosuje w listach ręczny podział wiersza	
---	--	--	---	--



	<ul style="list-style-type: none">• wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego• zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu• dzieli fragmenty tekstu na kolumny• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.	<ul style="list-style-type: none">• wymienia zalety stosowania tabulatorów• formatuje komórki tabeli• zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli• modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego• modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny• opracowuje projekt graficzny e -gazetki• łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych• współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego.	<ul style="list-style-type: none">• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym• różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje• zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF.	
--	--	---	---	--