



## 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. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

#### **Uczeń ma obowiązek:**

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

#### **Nauczyciel ma prawo:**

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



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



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



<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy</li><li>• pisze tekst w edytorze tekstu</li><li>• włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu</li><li>• wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego</li><li>• wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li><li>• zna rodzaje słowników w edytorze tekstu</li><li>• wstawia obraz do dokumentu tekstowego</li><li>• wykonuje operacje na fragmentach tekstu</li><li>• wstawia proste równania do dokumentu tekstowego</li><li>• wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego</li><li>• korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu</li><li>• drukuje dokument tekstowy</li><li>• wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• omawia budowę okna programu Scratch</li><li>• wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch</li><li>• stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach</li><li>• dodaje nowe duszki w programie Scratch</li><li>• dodaje nowe tła w programie Scratch</li><li>• omawia budowę okna programu Logomocja</li><li>• tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz</li><li>• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie, margines</li><li>• tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym</li><li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu</li><li>• korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu</li><li>• korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu</li><li>• wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego</li><li>• wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li><li>• stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>• konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch</li><li>• używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>• korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>• wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch</li><li>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo</li><li>• używa zmiennych w języku Logo</li><li>• otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu</li><li>• zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie</li><li>• kopiuje parametry formatowania tekstu</li><li>• wymienia kroje pisma</li><li>• wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch</li><li>• tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich</li><li>• zmienia domyślną postać w programie Logomocja</li><li>• ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami</li><li>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego</li><li>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li><li>• rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym</li><li>• zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu</li><li>• grupuje obiekty w edytorze tekstu</li></ul>	
--	---	--	---	--



<ul style="list-style-type: none"><li>• wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną</li><li>• wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego</li><li>• wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym</li><li>• wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym</li><li>• dzieli cały tekst na kolumny</li><li>• odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego</li><li>• przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym osadza obraz w dokumencie tekstowym</li><li>• modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym</li><li>• stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym</li><li>• stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym</li><li>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności</li><li>• wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu</li><li>• stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu</li><li>• stosuje style tabeli w edytorze tekstu</li><li>• stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu</li><li>• wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego</li><li>• zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu</li><li>• dzieli fragmenty tekstu na kolumny</li><li>• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu</li><li>• stosuje zasady redagowania tekstu</li><li>• przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie</li><li>• zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu</li><li>• wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE</li><li>• wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym</li><li>• wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego</li><li>• zna rodzaje tabulatorów specjalnych</li><li>• wymienia zalety stosowania tabulatorów</li><li>• formatuje komórki tabeli</li><li>• zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli</li><li>• modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki</li><li>• wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe</li><li>• formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego</li><li>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności</li><li>• zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających</li><li>• stosuje tabulatory specjalne</li><li>• tworzy listy wielopoziomowe</li><li>• stosuje w listach ręczny podział wiersza</li><li>• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym</li><li>• różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego</li></ul>	
--	---	---	---	--





	<ul style="list-style-type: none"><li>• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny</li><li>• opracowuje projekt graficzny e -gazetki</li><li>• łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych</li><li>• współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje</li><li>• zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF.</li></ul>	
--	---	---	---	--