

## Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka w klasie 7

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają:
  - Opanowanie podstawowych wiadomości i umiejętności zgodnie z programem nauczania
  - Przygotowanie do lekcji
  - Aktywność i inicjatywa na zajęciach
  - Praca w grupie
  - Prace długoterminowe
3. Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności:
  - sprawdziany teoretyczne, praktyczne i testy
  - kartkówki, odpowiedzi ustne
  - prace domowe (obowiązkowe i dodatkowe)
4. Sprawdziany i testy są zapowiadane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem i podany jest zakres sprawdzanych umiejętności i wiedzy.
5. Jeżeli uczeń opuścił sprawdziany i testy z przyczyn losowych, powinien napisać w terminie uzgodnionym z nauczycielem.
6. Uczeń może poprawić ocenę niedostateczną z sprawdzianu lub testu w ciągu miesiąca od oddania pracy (zawsze w terminie uzgodnionym z nauczycielem).
7. Jeżeli z poprawy uczeń uzyska ocenę niedostateczną, to traci możliwość popraw następnych prac w danym semestrze.
8. Kartkówki nie są zapowiedziane i nie podlegają poprawie, dotyczą trzech ostatnich tematów.
9. Uczeń nie może poprawić oceny niedostatecznej uzyskanej za pracę domową
10. Uczeń kl. 7 ma prawo do jednego w ciągu semestru zgłoszenia o nie przygotowaniu do lekcji ( brak pracy domowej, brak pomocy potrzebnych do lekcji. Przy kolejnych nieprzygotowaniach - otrzymuje każdorazowo „ - ”,( **drugi minus to ocena\_ niedostateczny**). Nie dotyczy to zapowiedzianych sprawdzianów teoretycznych i praktycznych oraz testów.
11. Uczeń za aktywność na lekcji - otrzymuje każdorazowo „+” ,( **drugi plus to ocena \_ bardzo dobry**).
12. Uczeń ma obowiązek uzupełnienia notatek i zadań w zeszytzie przedmiotowym za czas nieobecności.
13. Uczeń nie ma możliwości poprawiania ocen przed klasyfikacją półroczną i roczną.

Poprawione i ocenione sprawdziany, kartkówki nauczyciel oddaje uczniom do wglądu.

Rodzice mogą zapoznać się z oceną uzyskaną za pracę i z osiągnięciami dziecka podczas dyżurów w ostatni poniedziałek miesiąca lub podczas zebrań.

Przy ustalaniu oceny półrocznej i rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopnie ucznia z poszczególnych obszarów działalności według następującej kolejności:

- sprawdziany pisemne lub praktyczne polegające na pracy z komputerem,
- kartkówki i odpowiedzi ustne,
- aktywność na zajęciach,
- projekty indywidualne i grupowe,
- zadania domowe,
- udział w konkursach oraz odnoszenie sukcesów na różnych szczeblach,
- aktywność pozalekcyjna,
- prace długoterminowe ( np. projekty ).

### **Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej:**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
  - do rozwiązywania problemów,
  - przedstawia wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
  - opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
  - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
  - wyjaśnia, czym jest algorytm,
  - buduje algorytm w postaci listy kroków,
  - przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
  - opisuje rodzaje grafiki komputerowej,

- wymienia formaty plików graficznych,
  - tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
  - wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
  - tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
  - wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiowanie, przenoszenie, usuwanie, zmiana nazwy),
  - porządkuje pliki w folderach,
  - sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
  - wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
  - wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
  - wyjaśnia, co to znaczy programować,
  - buduje skrypty w języku Scratch, wykorzystując gotowe bloki,
  - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
  - stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
  - wykorzystuje zmienne podczas programowania,
  - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
  - steruje żółwiem na ekranie, wykorzystując polecenia języka Logo,
  - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
  - umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
  - łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
  - wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
  - drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
  - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
  - omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
  - wyszukuje w Internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
  - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
  - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
  - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
  - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez Internet, wykorzystując komunikatory,
  - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
  - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w Internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
  - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z Internetu,
  - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i Internetu,
  - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z Internetu,
  - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu,
  - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z Internetu.

## Wymaganie na poszczególne oceny w klasie 7

### OCENA NIEDOSTATECZNA :

- nie opanował wiedzy i umiejętności przewidzianych programem nauczania,
- nie rokuje nadziei na poprawę poziomu umiejętności i wiadomości,
- nie jest w stanie rozwiązać zadań o elementarnym stopniu trudności,
- nie wykazuje żadnych chęci do poprawy swojej oceny.

### OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

- 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 pozyskiwania obrazów cyfrowych
- tworzy rysunki oraz 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
- wyjaśnia, czym jest algorytm
- wyjaśnia, czym jest programowanie
- wyjaśnia, czym jest program komputerowy
- buduje proste skrypty w języku Scratch
- 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 tekstu
- drukuje dokument tekstowy
- wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę
- wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną
- wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego
- wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym
- wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym
- dzieli cały tekst na kolumny
- odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu

**OCENA DOSTATECZNA:            Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:**

- 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 oprogramowania
- 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 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
- wymienia etapy rozwiązywania problemów
- opisuje algorytm w postaci listy kroków
- omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym
- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
- 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
- wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu
- stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem
- korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego
- przemieszcza obiekty oraz osadza obraz w dokumencie tekstowym
- modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym
- stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym
- stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym
- wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności
- wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,
- stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu
- stosuje style tabeli w edytorze tekstu
- stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu
- 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

**OCENA DOBRA:      Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:**

- 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 archiwizacji
- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego
- sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery

- zabezpiecza komputer przed 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
- 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
- opisuje algorytm w postaci schematu blokowego
- wymienia przykładowe środowiska programistyczne
- stosuje podprogramy w budowanych algorytmach
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach
- 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
- kopiuje parametry formatowania tekstu
- wymienia kroje pisma
- wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu
- stosuje zasady redagowania tekstu
- przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego
- formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie
- zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu
- wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE
- wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym
- wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego
- zna rodzaje tabulatorów specjalnych
- 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

**OCENA BARDZO DOBRA:    Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:**

- 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 przed zagrożeniami innymi niż wirusy
- charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej
- zapisuje obrazy w różnych formatach

- wyjaśnia, czym jest plik
- 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 klasami sieci komputerowych
- dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb
- korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych
- samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów
- konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach
- 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 odległości 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 wszystkie układy obrazu względem tekstu
- grupuje obiekty w edytorze tekstu
- wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki
- wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe
- formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego
- wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności
- zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających
- stosuje tabulatory specjalne
- tworzy listy wielopoziomowe
- stosuje w listach ręczny podział wiersza
- 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

**OCENA CELUJĄCA:      **Uczeń spełnia powyższe wymagania, a ponadto:****

- znacznie wykracza swoimi zdolnościami poza program nauki
- stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych
- uświadamia sobie zagrożenia związane z grami komputerowymi
- bierze czynny udział w konkursach informatycznych pozaszkolnych, zajmując na nich czołowe miejsca.

*Opracowanie: mgr Mieczysław Wolski*