

# WYMAGANIA EDUKACYJNE INFORMATYKA

## KLASA VII SZKOŁY PODSTAWOWEJ

### I PÓŁROCZE

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
  - biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
  - stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
  - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
  - stosuje rozwiązania nietypowe,
  - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
  - spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą;
  - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracy nad redakcją szkolnej gazetki.
2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
  - opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
  - 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 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
  - spełnia wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną).
3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:
  - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
  - 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 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
  - 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
- spełnia wymagania podstawowe, na ocenę dostateczną.

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- 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

5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- 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 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
- wyjaśnia, czym jest algorytm
- wyjaśnia, czym jest programowanie
- wyjaśnia, czym jest program komputerowy

6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie opanował wiedzy i umiejętności w zakresie wymagań koniecznych niezbędnych do dalszego kształcenia;
  - nie potrafi wykonać prostego polecenia;
  - wykazuje się brakiem systematyczności i chęci do nauki;
  - nie interesuje się przedmiotem;
  - nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
  - nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach nawet przy pomocy nauczyciela;
  - pomimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach, uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

## **II PÓŁROCZE**

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
- biele postępuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
  - stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
  - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
  - stosuje rozwiązania nietypowe,
  - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
  - spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą;
  - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracy nad redakcją szkolnej gazetki.
2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
- opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
  - cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
  - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
  - chętnie prezentuje swoje zainteresowania informatyczne;
  - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
  - 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
  - spełnia wymagania podstawowe.
3. Ocenę dobłą otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
  - 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
- spełnia wymagania podstawowe, na ocenę dostateczną.

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- 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 w dokumencie tekstowym
- 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 stopkę 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

5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- 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
6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie opanował wiedzy i umiejętności w zakresie wymagań koniecznych niezbędnych do dalszego kształcenia;
  - nie potrafi wykonać prostego polecenia;
  - wykazuje się brakiem systematyczności i chęci do nauki;
  - nie interesuje się przedmiotem;
  - nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
  - nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach nawet przy pomocy nauczyciela;
  - pomimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach, uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

## **SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW**

Na informatyce uczeń otrzymuje oceny z:

- sprawdzianów wiadomości i testów obejmujących materiał z całego działu (zapowiedzianych),
- kartkówek obejmujących materiał z 3 ostatnich lekcji (niezapowiedzianych lub zapowiedzianych),
- odpowiedzi ustnych obejmujących wiadomości z 3 ostatnich lekcji,
- zadań praktycznych wykonywanych na zajęciach,
- prac oraz ćwiczeń wykonywanych podczas zajęć lekcyjnych;
- referatów;
- prac pozalekcyjnych (np. konkurs, projekt).

Ocena końcowa nie jest średnią arytmetyczną z ocen cząstkowych.

<b>SPOSÓB UZYSKANIA OCENY</b>	<b>LICZBA OCEN W PÓŁROCZU</b>
Odpowiedź ustna	0 – 1
Kartkówka	1 – 3
Sprawdziany i testy	1 – 3
Ćwiczenia praktyczne	min. 2
Praca oraz ćwiczenia wykonywane na zajęciach	0 – 2

## **WARUNKI UZYSKANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ Z INFORMATYKI**

- Nauczyciel ustala przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki na 14 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej .
- W terminie 3 dni od ustalenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej, rodzic (prawny opiekun) mogą złożyć do nauczyciela informatyki wniosek o ustalenie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- O ocenę wyższą niż przewidywana może ubiegać się uczeń, który:
  - otrzymał pozytywną ocenę klasyfikacyjną śródroczną z informatyki,
  - nie opuścił bez usprawiedliwienia żadnej godziny informatyki;
  - pisał w terminie wszystkie testy i sprawdziany, przez pierwszy termin rozumie się również pisanie w terminie ustalonym przez nauczyciela, jeżeli nieobecność spowodowana była dłuższą chorobą lub inną trudną do przewidzenia sytuacją;
  - wykonał i oddał do oceny wszystkie prace praktyczne wykonywane na informatyce, na których uczeń był obecny.
- Jeżeli nauczyciel uzna, iż wniosek jest zasadny, przeprowadza sprawdzian zawierający ćwiczenia praktyczne stosownie do wymagań edukacyjnych. Nauczyciel przygotowuje sprawdzian oraz ćwiczenia praktyczne zawierający treści programowe zgodne z wymaganiami edukacyjnymi. Nauczyciel wyznacza termin sprawdzianu i informuje o tym ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów). Podczas sprawdzianu oraz wykonywania ćwiczeń praktycznych pracę ucznia nadzoruje nauczyciel informatyki. Dopuszcza się możliwość udziału w sprawdzianie innego nauczyciela lub wychowawcy, w obecności nauczyciela nadzorującego sprawdzian.
- Uczeń otrzymuje wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki, zgodną z wymaganiami edukacyjnymi. Udział w sprawdzianie nie może powodować ustalenia oceny niższej niż przewidywana.
- Jeżeli uczeń nie przystąpi do sprawdzianu w wyznaczonym terminie, ocena przewidywana staje się ustaloną.