

Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy VII

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności ucznia

1. Odpowiedzi ustne z maksymalnie trzech ostatnich jednostek tematycznych (ocena zgodnie z wymaganiami).
2. Testy online (poniżej 30% - niedostateczny, 30-50% - dopuszczający, 51-70% - dostateczny, 71-90% - dobry, 91-99% - bardzo dobry, 100% - celujący).
3. Zadania praktyczne (ocenie podlegają wytwory ucznia) oraz zadania dodatkowe.
4. Referaty (ocenie podlegają: wartość merytoryczna, prezentacja lub plakat, wystąpienie ucznia)
5. Aktywność ucznia (ocenie podlega: przygotowanie do lekcji, zainteresowanie tematem, udział w dyskusji, kreatywność na lekcji).
6. Osiągnięcia w konkursach.

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Testy online oraz zadania praktyczne są obowiązkowe.
2. Każdą ocenę można poprawiać tylko raz, oceny wyższe niż dopuszczająca nie podlegają poprawie. Termin poprawy testu należy uzgodnić z nauczycielem nie później niż dwa tygodnie po otrzymaniu oceny. Poprawę zadania praktycznego należy przesłać na szkolną platformę edukacyjną w ciągu dwóch tygodni od otrzymania oceny.
3. Wszystkie swoje oceny z bieżącego półrocza uczeń może obejrzeć po zalogowaniu się do e-dziennika.
4. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (podczas spotkań z rodzicami, dyżurów lub w uzgodnionym z terminie), wszystkie oceny z bieżącego półrocza rodzic/opiekun może obejrzeć po zalogowaniu się do e-dziennika.
5. Uczeń ma obowiązek uzupełnić wszystkie braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności, biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub poprzez indywidualne konsultacje z nauczycielem.
6. Sposób poprawiania ocen klasyfikacyjnych regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

Wymagania na poszczególne stopnie

Zakres	Poziom podstawowy		Poziom ponadpodstawowy	
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Sprzęt komputerowy	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej • zna nazwy urządzeń opartych na technice komputerowej • zna podstawowe zastosowania komputerów, • potrafi uruchomić zestaw komputerowy i poprawnie zakończyć jego pracę • potrafi bezpiecznie pracować przy komputerze 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady bezpiecznego używania sprzętu w pracowni komputerowej • właściwie organizuje miejsce pracy • zna elementy zestawu komputerowego • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uzasadnia, dlaczego należy stosować się do regulaminu podczas przebywania w pracowni komputerowej • zna elementy jednostki centralnej, • rozumie potrzebę stosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy • zna jednostki określające parametry podzespołów bazowych komputera • zna zagrożenia dla własnego zdrowia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem

<p>Systemy operacyjne</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej • dba o porządek i bezpieczeństwo na stanowisku pracy • zna pojęcie własności intelektualnej • zna pojęcia: plik, katalog (folder), katalog (folder) otwarty • rozumie potrzebę szanowania cudzej własności intelektualnej, • rozumie potrzebę zapisywania na dysku wyników pracy z komputerem • potrafi pisać teksty z zastosowaniem małych i wielkich liter, polskich znaków • potrafi poprawnie używać klawiszy SPACJI i ENTER • potrafi usuwać drobne usterki powstałe w trakcie pisania tekstu, stosować klawisze do kasowania znaków i cofać ostatnio wykonywaną operację • potrafi otworzyć ze wskazanego dysku i katalogu zapisane w pliku dokumenty • potrafi zmodyfikować dokument i zapisać zmiany w pliku 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • właściwie organizuje miejsce pracy • zna metody porządkowania swoich prac na dysku • rozumie różnicę pomiędzy poleceniami ZAPISZ JAKO i ZAPISZ • rozumie potrzebę tworzenia katalogów i porządkowania plików na dysku • potrafi zmieniać wygląd ekranu i okien • potrafi tworzyć skróty do programów i dokumentów • potrafi tworzyć katalogi i struktury katalogów na podstawie wzoru • potrafi skopiować plik lub katalog wraz z zawartością metodą przeciągania i z wykorzystaniem Schowka • potrafi usunąć oraz odzyskać przypadkowo usunięty plik • potrafi tworzyć własne pliki, zapisując dokumenty na dysku we wskazanym katalogu • potrafi wykonywać typowe operacje na plikach w otoczeniu sieciowym 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie czcionki, • zna nazwy najczęściej używanych czcionek • zna rodzaje wcięć i wyrównywania tekstu • rozumie znaczenie częstego zapisywania tworzonego dokumentu w pliku i stosuje się do przedstawionej zasady • rozumie znaczenie nazwy pliku, rozszerzenia nazwy, drzewa katalogów • potrafi uruchamiać nieinstalowane programy znajdujące się w pamięci komputera • potrafi utworzyć skrót w menu systemowym • potrafi stworzyć katalog podczas zapisywania dokumentu w pliku • potrafi utworzyć strukturę katalogów dostosowaną do potrzeb • potrafi przeprowadzić mapowanie zasobów sieciowych 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy • zna zasady obowiązujące podczas tworzenia nazwy plików • zna typowe rozszerzenia plików, zmienna • rozumie pojęcie: struktura katalogów • rozumie, dlaczego, niektóre programy znajdujące się w otoczeniu sieciowym można uruchomić i dlaczego, a inne nie • potrafi odinstalować program • potrafi dobrać nazwy tworzonych plików do ich zawartości • potrafi na podstawie rozszerzenia nazwy pliku stwierdzić, w jakiej aplikacji ów plik powstał • potrafi kopiować i kasować grupę plików
----------------------------------	--	---	---	---

Zakres	Poziom podstawowy		Poziom ponadpodstawowy	
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
<p style="text-align: center;">Programowanie w środowisku Scratch</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe elementy programu Scratch idź, skręć; • tworzy prostą scenę; • zna i stosuje w programie polecenia wstaw scenę, tempo; • przepisuje i uruchamia program umieszczony na platformie edukacyjnej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna ogólną budowę programu i polecenia sterujące duszkiem, zmienia tło sceny, wyświetla napisy; • projektuje i tworzy proste programy z zastosowaniem poleceń idź, skręć, liczba powtórzeń; • potrafi zrealizować prosty program zawierający warunek i iterację; • korzysta z pomocy w programie; • rozumie pojęcie procedury 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zadeklarować zmienne typu liczbowego (całkowite, rzeczywiste) i stosować je w zadaniach; • tworzy w programie Scratch szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów; • programuje sterowanie w programie za pomocą klawiatury; • dzieli linie kodu zapisane w programie; • zmienia postać w programie; • definiuje i stosuje proste procedury w programach; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • w programie Scratch tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego; • deklaruje tablice, wczytuje i wyprowadza elementy tablicy na ekran; • tworzy w programie Scratch scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo); • programuje algorytmy z wykorzystaniem instrukcji If, tworzy prosty program z wykorzystaniem pętli, używa komentarzy; • sprawnie definiuje i stosuje procedury w programach;

Zakres	Poziom podstawowy		Poziom ponadpodstawowy	
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Redagowanie i formatowanie dokumentów tekstowych	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje tekst: ustala atrybuty tekstu (pogrubienie, podkreślenie, przekreślenie, kursywę), sposób wyrównywania tekstu między marginesami, parametry czcionki; • formatuje rysunek (obiekt) wstawiony do tekstu; zmienia jego rozmiary, oblewa tekstem lub stosuje inny układ rysunku względem tekstu; • zapisuje dokument tekstowy w pliku; • uczestniczy w projekcie grupowym, wykonując proste zadania 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu; dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia; • stosuje automatyczną numerację i wypunktowanie; • potrafi zastosować do pisania wzorów indeks dolny i górny; • wstawia tabelę i wykonuje podstawowe operacje na jej komórkach; • gromadzi materiały do wykonania zadania w ramach projektu grupowego; opracowuje zlecone zadania 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje tabulacje, wcięcia, interlinie; • wykorzystuje możliwości automatycznego wyszukiwania i zamiany znaków; • wykorzystuje edytor równań do pisania prostych wzorów; • zna podstawowe zasady pracy z tekstem wielostronicowym (redaguje nagłówek, stopkę wstawia numery stron); • potrafi podzielić tekst na kolumny; • wie, jak sprawdzić z ilu znaków składa się dokument; • drukuje dokumenty tekstowe, dobierając odpowiednie parametry drukowania; • przygotowuje dokumenty do wykonania zadania w ramach projektu grupowego • używa istniejących stylów, modyfikuje istniejące 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje różne typy tabulatorów, potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście; • stosuje odpowiednio spacje nierozdzielające; • wstawia dowolne wzory, wykorzystując edytor równań; • osadza obraz w dokumencie tekstowym, wstawia obraz do dokumentu tekstowego z zachowaniem połączenia oraz omawia różnice między tymi dwiema metodami; • stosuje podział strony; • stosuje przypisy; • rozumie działanie mechanizmu „łącz z plikiem” i omawia różnicę między obiektem osadzonym a połączonym; • wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe podczas realizacji projektu grupowego, potrafi wykorzystać chmurę do wymiany informacji w pracy zespołowej • tworzy i modyfikuje własne style

Zakres	Poziom podstawowy		Poziom ponadpodstawowy	
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zastosować kopiowanie i wklejanie formuł; • zna ogólne zasady przygotowania wykresu w arkuszu kalkulacyjnym; • korzysta z kreatora wykresów do utworzenia prostego wykresu; • zapisuje utworzony arkusz kalkulacyjny we wskazanym folderze docelowym • stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania prostych zadań rachunkowych z zakresu objętego programem nauczania 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna i stosuje zasadę adresowania względnego; • potrafi tworzyć formuły wykonujące bardziej zaawansowane obliczenia; • stosuje funkcje arkusza kalkulacyjnego, tj.: SUMA, ŚREDNIA; • tworzy wykres składający się z dwóch serii danych, potrafi dodać do niego odpowiednie opisy • stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań rachunkowych (na przykład z matematyki lub fizyki) i z codziennego życia (na przykład planowanie wydatków) 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje adresowanie mieszane; • porządkuje i filtruje dane w tabeli; • wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia z dziedziny fizyki, matematyki, geografii, np. tworzy tabelę do obliczania wartości funkcji liniowej i tworzy odpowiedni wykres; • stosuje funkcje arkusza kalkulacyjnego, tj. JEŻELI, LICZ.JEŻELI., daty i czasu • zna zasady doboru typu wykresu do danych i wyników; • stosuje formatowanie warunkowe • drukuje tabelę arkusza kalkulacyjnego, dobierając odpowiednie parametry drukowania; rozróżnia linie siatki i obramowania 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi samodzielnie zastosować adres bezwzględny lub mieszany, aby ułatwić obliczenia; • potrafi układać rozbudowane formuły z zastosowaniem funkcji; zna działanie i zastosowanie wielu funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym; • tworzy, zależnie od danych, różne typy wykresów: XY (punktowy), liniowy, kołowy; • wstawia tabelę arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego jako obiekt osadzony i jako obiekt połączony; • wstawia z pliku tabelę arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego; • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do analizy wyników eksperymentów; • realizuje algorytm iteracyjny i z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym;

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności określonych na ocenę dopuszczającą w wymaganiach edukacyjnych.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- posiada rozszerzoną wiedzę i umiejętności z zakresu informatyki w klasie siódmej,
- otrzymuje 100% punktów z testu,
- udziela kompletnych odpowiedzi na otrzymane pytania,
- bezbłędnie wykonuje powierzone zadania,
- wykazuje się wzorową aktywnością w czasie lekcji,
- bierze udział i osiąga sukcesy w konkursach szkolnych i międzyszkolnych,
- twórczo i samodzielnie rozwija własne uzdolnienia i zainteresowania