

WYMAGANIA EDUKACYJNE

NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN

Z INFORMATYKI W KLASIE VII

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą, nie posiada podstawowych wiadomości i umiejętności niezbędnych do kontynuowania nauki oraz przyswajania nowych treści w klasie wyższej.

Wymagania edukacyjne na ocenę:				
dopuszczającą	dostateczną	dobrą	bardzo dobrą	celującą
Uczeń:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny dopuszczającej, a ponadto:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny dostatecznej, a ponadto:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny dobrej, a ponadto:	Uczeń posiada wiedzę i umiejętności określone dla oceny bardzo dobrej, a ponadto:
Lekcje z komputerem				
• potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej • samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu • potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer • potrafi wymienić podstawowe elementy komputera • wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb • rozróżnia bity i bajty • korzysta z Kalkulatora • zna przeznaczenie przeglądarki internetowej • zna adres internetowy wyszukiwarki Google	• samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze • zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze • rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera • potrafi wymienić i opisać podstawowe elementy komputera • wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb, rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym • potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji • samodzielnie wyszukuje w internecie potrzebne elementy	• rozumie znaczenie systemu operacyjnego • potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.) • wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach • zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny • zna definicje pojęć bitu i bajtu • korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi • potrafi założyć konto poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela	• aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP • potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji) • wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość • potrafi znaleźć w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów • wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb • zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy • korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi	• biegle wymienia rodzaje licencji programów komputerowych • biegle porusza się w systemie plików i folderów • analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami • w trakcie lekcji pomaga innym • korzysta z pojęć bitu i bajtu • wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu • zawsze stosuje się do zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze • biegle wykorzystuje usługi dostępne w chmurze

• samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją stworzyć • potrafi wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze • korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela • przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze • loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu • zna zasady netykiety	graficzne • przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z internetu • potrafi wymienić zalety i wady pracy w chmurze • samodzielnie korzysta z dysku Google • loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu • zna zasady netykiety • rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej	• sprawnie wyszukuje w internecie potrzebne informacje i elementy graficzne • sprawnie korzysta z Dysku Google • korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu • zna zasady netykiety • zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej	• samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej • podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne • potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb • korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu • zna zasady netykiety • posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej	• korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu • zna zasady netykiety • posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej
--	---	---	---	---

Lekcje programowania

• potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt	• potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków • potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie • wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu • potrafi losować liczby z podanego zakresu • rozumie, co to jest operacja modulo	• potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnić jego działanie • potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru • potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnić ich działanie • wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu oraz przesuwania duszka z wykorzystaniem prawidłowego odbicia od brzegu ekranu	• potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i blok warunkowy jeżeli i wyjaśnić jego działanie • potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok zarówno bez parametru, jak i z parametrem • potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i złożony blok warunkowy i wyjaśnić jego działanie • potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków • wykorzystuje w skrypcie animację, przesuwanie duszka	• bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym • bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania • analizuje projekty z portalu Scratch • uczy się nowych zagadnień
--	--	---	--	--

		• potrafi zapisywać liczby za pomocą zmiennej typu lista • rozumie, co to jest operacja modulo i potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta	oraz dźwięki • potrafi znajdować minimum kilku wylosowanych liczb	
Lekcje z algorytmami				
• potrafi opisać na przykładzie pojęcie rekurencji • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi • potrafi opisać pojęcia algorytmu i schematu blokowego oraz sposoby znajdowania NWD • potrafi podać przykłady języków programowania. Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy • opisuje zagadnienie porządkowania	• potrafi opisać pojęcie rekurencji i zbudować skrypt rekurencyjny w Scratchu • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi i potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków • potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego oraz zna sposoby znajdowania NWD • podaje przykłady języków programowania • zapisuje algorytm Euklidesa w jednym z nich lub w Scratchu • opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy • zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu • opisuje zagadnienie porządkowania i jeden z algorytmów sortowania	• potrafi opisać pojęcie rekurencji, zbudować skrypt rekurencyjny w Scratchu i opisać jego działanie • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków i wypisać kolejne ruchy • potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje algorytm Euklidesa • podaje przykłady języków programowania • zapisuje algorytm Euklidesa w jednym z nich lub w Scratchu • analizuje zapis algorytmu • opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy • zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi wskazać jego nieefektywność • opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie	• potrafi zbudować i zmodyfikować skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować dla danej liczby krążków • potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa • zapisuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania • analizuje zapis algorytmu, rozróżnia podstawowe polecenia języka • opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy • zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi uzasadnić jego nieefektywność • opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie oraz	• potrafi zbudować własny skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie • w trakcie lekcji pomaga innym • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować dla danej liczby krążków • potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa • zapisuje i modyfikuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania • analizuje zapis algorytmu, rozróżnia polecenia języka • podejmuje samodzielnie próbę dalszej nauki wybranego języka • opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy • zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi uzasadnić jego nieefektywność • potrafi zrealizować efektywny

			zapis tego algorytmu	algorytm opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie oraz zapis tego algorytmu
Lekcje w edytorze				
- korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu; wykonuje polecenia nauczyciela - wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Zapisuje plik - stosuje podstawowe słownictwo związane z TI - stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami: wstawianie, wypełnianie treścią - stosuje tabulatory dostępne w edytorze - stosuje układ kolumnowy tekstu - stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa) - korzysta z programu WordArt - ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora - ilustruje tekst gotową grafiką (wstawia obiekty dostępne w grupie Ilustracje na karcie Wstawianie, wstawia Autokształty, obiekty WordArt) - przygotowuje dokument do	- zapisuje i otwiera plik do edycji - wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Ręcznie poprawia błędy - stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu - stosuje słownictwo, związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w naszym codziennym życiu - stosuje poznane sposoby pracy z tabelami w edytorze tekstu: wstawianie, wypełnianie treścią, dostosowywanie, formatowanie - wyказuje opanowanie słownictwa komputerowego – rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem - ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora lub wykonanymi przez siebie obrazkami - osadza grafikę w tekście (zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”) - stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst	- wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu - zachowuje prawidłową postawę w czasie pracy przy komputerze - starannie przepisuje pracę, poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze - przygotowuje tekst do wydruku, dba o estetyczny wygląd tekstu - samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę: sprawnie pracuje z tabelą w edytorze tekstu, stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku; przekształca tekst na tabelę - korzysta ze źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej - formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu - w odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza	- samodzielnie stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym – dotyczy to zarówno podstawowych zasad pracy z edytorem tekstu, jak i stosowania wprowadzonych dotychczas sposobów formatowania tekstu - samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia - stosuje zaawansowane słownictwo, związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w naszym codziennym życiu - używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania - potrafi ocenić rozwój języka, jaki można obserwować na co dzień - samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu - ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru	- bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania - samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nie omówione sposoby formatowania - jest aktywny na lekcji i pomaga innym - bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania - samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami, stosuje je, posługuje się zaawansowanym ścisłym słownictwem - potrafi ocenić przygotowanie tekstu i zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst - swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem - ocenia wygląd prac zawierających grafikę: cechy dobrego plakatu bądź reklamy zawarte w wykonanej pracy - stosuje zaawansowane techniki

wydruku • tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów	na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką • osadza grafikę obiektową w tekście na różne sposoby • stosuje techniki formatowania tekstu: czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp. • poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście • przygotowuje do wydruku	• dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji • potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy • stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego • przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe (rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje	wprowadzanego tekstu • wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.), jak i tekst wpisywany • formatuje tekst w nagłówku i stopce • samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt	opracowania i łączenia grafiki z tekstem • samodzielnie potrafi przedstawić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną • przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu
Lekcje z multimediami				
• z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu • z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu • z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora • rozumie pojęcie warstwy obrazu • z pomocą nauczyciela (lub kolegów) łączy różne elementy w jeden obraz (warstwy) i wstawia warstwy tekstowe do obrazu • potrafi importować napisy i obrazy do programu Photo Story • z pomocą nauczyciela tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego • z pomocą nauczyciela zapisuje	• zna przeznaczenie podstawowych narzędzi korygujących podstawowe parametry obrazu i potrafi je stosować • z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu • z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora • samodzielnie łączy różne elementy w jeden obraz (warstwy) i wstawia warstwy tekstowe do obrazu • samodzielnie wstawia warstwę tekstową do obrazu • samodzielnie tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego • potrafi stosować swobodny ruch	• sprawnie posługuje się podstawowymi narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu • samodzielnie likwiduje krzywizny obrazu • samodzielnie przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora • sprawnie wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz • stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.) • potrafi płynnie zmieniać kierunek ruchu kamery w programie Photo Story. Potrafi określić czas trwania efektu w filmie • samodzielnie zapisuje projekt	• biegle posługuje się narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu • biegle koryguje defekty obrazu (likwidacja krzywizn, wyrównywanie linii horyzontu) • biegle wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz • biegle stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.) • stosuje filtry i maski obrazu • sprawnie stosuje swobodny ruch kamery w programie Photo Story • potrafi dobrać właściwe parametry zapisywanego filmu dla konkretnego urządzenia • potrafi trafnie dobrać czas trwania efektu w filmie	• samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z obrazem • stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonym filmie • biegle posługuje się funkcjami programu Photo Story • biegle posługuje się funkcjami programu Movie Maker • poszukuje niekonwencjonalnych rozwiązań do uatrakcyjnienia wykonywanej pracy • potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy • organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział • pomaga innym, sprawnie

projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story • potrafi importować obrazy i filmy do programu Movie Maker • z pomocą nauczyciela stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu • z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film • potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy • potrafi doskonalić prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania	kamery w programie Photo Story • samodzielnie stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu • samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film • potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy • bierze udział w pracy zespołowej nad wspólnym projektem • potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania	i gotowy film wykonany w programie Photo Story • sprawnie wprowadza napisy początkowe, podpisy i napisy końcowe w filmie • samodzielnie określa parametry filmu podczas jego zapisywania • potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy • pomaga organizować pracę zespołową nad wspólnym projektem • potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania • bierze udział w przedstawianiu prezentacji	• potrafi zapisać film przeznaczony do odtwarzania na urządzeniach mobilnych • potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy • organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział • potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania • właściwie przedstawia prezentację	realizuje własne pomysły • potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania • właściwie przedstawia prezentację • dzieli się swoimi doświadczeniami z innym i pomaga im
--	--	---	--	---