



Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy VII

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej.
- Potrafi wymienić podstawowe elementy komputera.
- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb. Rozróżnia bity i bajty.
- Korzysta z Kalkulatora.
- Samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją otworzyć.
- Korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela.
- Loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.
- Potrafi uruchomić środowisko Scratch, utworzyć nowy projekt.
- Potrafi opisać pojęcia algorytmu i schematu blokowego.
- Potrafi podać przykłady języków programowania.
- Korzysta w podstawowym zakresie z edytora tekstu.
- Z pomocą nauczyciela przygotowuje materiały multimedialne, zawierające obrazy, dźwięki i filmy.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę dopuszczającą, dodatkowo:

- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- Potrafi wymienić i opisać podstawowe elementy komputera.
- Rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym.
- Przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z Internetu.
- Samodzielnie korzysta z dysku Google.
- W środowisku Scratch potrafi zmieniać tło i postaci duszków, korzystać z bloków do rysowania na scenie. Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu. Rozumie, co to jest operacja modulo.
- Potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego. Zapisuje algorytm.
- Stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu.
- Przygotowuje materiały multimedialne, zawierające obrazy, dźwięki i filmy.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę dostateczną, dodatkowo:

- Rozumie znaczenie systemu operacyjnego.
- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach.
- Zna definicje pojęć bitu i bajtu.
- Potrafi założyć konto poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela.
- Sprawnie wyszukuje w internecie potrzebne informacje.
- Sprawnie korzysta z Dysku Google.
- Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.
- W środowisku Scratch potrafi ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie z wykorzystaniem prawidłowego odbicia od brzegu ekranu. 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. Potrafi wykorzystać operacje modulo do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta.
- Analizuje zapis algorytmu.
- Stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu.
- Sprawnie przygotowuje materiały multimedialne, zawierające obrazy, dźwięki i filmy.
- Bierze udział w pracy zespołowej nad wspólnym projektem.



Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę dobrą, dodatkowo:

- 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
- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.
- Samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej.
- Potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb.
- W środowisku Scratch wykorzystuje w skrypcie animację oraz dźwięki. Tworzy i wykorzystuje własny blok z parametrem. Tworzy skrypt znajdowania kolejnych liczb pierwszych z wykorzystaniem listy.
- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i złożony blok warunkowy i wyjaśnić jego działanie. Rozróżnia podstawowe polecenia języka programowania.
- Samodzielnie stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym.
- Biegłe przygotowuje materiały multimedialne, zawierające obrazy, dźwięki i filmy.
- Pomaga organizować pracę zespołową nad wspólnym projektem.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnił wymagania na ocenę bardzo dobrą, dodatkowo:

- Biegłe porusza się w systemie.
- Biegłe wymienia rodzaje licencji programów komputerowych.
- Analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami
- Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy.
- Wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu.
- Biegłe wykorzystuje usługi dostępne w chmurze, tworzy własne dokumenty.
- Tworzy własne projekty w środowisku Scratch. Potrafi zrealizować efektywny algorytm. Podejmuje samodzielnie próbę dalszej nauki wybranego języka programowania.
- Samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nie omówione sposoby formatowania.
- Stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem.
- Stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonym materiale multimedialnym, zawierającym obrazy, dźwięki i filmy.
- Organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział.
- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.
- Jest aktywny na lekcji i pomaga innym, sprawnie prezentuje wykonane prace publicznie.
- Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny.