

Wymagania edukacyjne przedmiotu informatyka klasa VII

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności ucznia

1. Odpowiedzi ustne i umiejętności praktyczne na komputerze (ocena zgodnie z wymaganiami).
2. Kartkówki i sprawdziany praktyczne na komputerze (poniżej 33% - niedostateczny, 33-49% - dopuszczający, 50-70% - dostateczny, 71-89% - dobry, 90-99% - bardzo dobry, 100% - celujący).
3. Notatki w zeszycie przedmiotowym (ocenie podlega: wartość merytoryczna, kompletność, staranność).
4. Zadania praktyczne przy komputerze i wytwory własne ucznia w postaci prac przygotowanych w domu (ocenie podlegają wytwory ucznia).
5. Aktywność ucznia (ocenie podlega: przygotowanie do lekcji, zainteresowanie tematem, udział w dyskusji, kreatywność na lekcji, udział w konkursach).

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

Systemy operacyjne	<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
Programowanie w środowisku Scratch	Uczeń: <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 	Uczeń: <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 	Uczeń: <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; 	Uczeń: <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 czwartej,
- otrzymuje 100% punktów ze sprawdzianu,
- 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.