

## Wymagania edukacyjne, informatyka klasa 7. Rok szkolny 2023/2024

Wymagania na poszczególne oceny. Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna zasady korzystania z pracowni komputerowej</li> <li>• opisuje budowę komputera i system operacyjny</li> <li>• posługuje się pojęciami bit i bajt</li> <li>• potrafi opisać znaczenie adresów IP urządzeń włączonych do sieci</li> <li>• potrafi wymienić wady i zalety pracy w chmurze</li> <li>• włącza się do pracy ze wspólnymi dokumentami</li> <li>• pracuje nad tworzeniem prezentacji multimedialnej</li> <li>• tworzy nowy projekt w Scratchu</li> <li>• wstawia tło z pliku</li> <li>• dodaje dodatkowe duszki</li> <li>• tworzy nowe duszki z plików zewnętrznych</li> <li>• przygotowuje ilustrację w edytorze grafiki lub znajduje w internecie</li> <li>• wstawia plik na scenę jako tło</li> <li>• poprawnie opisuje algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem</li> <li>• z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo</li> <li>• przedstawia na prostym przykładzie algorytm sortowania przez wybieranie</li> <li>• opisuje algorytm Euklidesa zresztą</li> <li>• zapisuje plik</li> <li>• stosuje podstawowe zasady</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje ustawienia systemu Windows do określenia parametrów komputera</li> <li>• wykorzystuje Kalkulator do konwersji liczb między systemami dziesiętnym i dwójkowym</li> <li>• potrafi sprawdzić adres IP komputera</li> <li>• potrafi opisać rolę urządzeń sieciowych (serwery, routery, komputery klienckie)</li> <li>• potrafi wysłać pliki na Dysk Google</li> <li>• potrafi pobrać pliki z Dysku Google</li> <li>• opisuje kompetencje informatyczne przydatne w różnych zawodach</li> <li>• przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki</li> <li>• programuje sterowanie duszkiem</li> <li>• oprogramowuje warunki początkowe duszków skarbów i przeszkody</li> <li>• z pomocą podręcznika planuje przeniesienie gry na komputer</li> <li>• stosuje zmienne</li> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy pomoc do gry</li> <li>• wyjaśnia pojęcia algorytmu i schematu blokowego</li> <li>• sprawdza parzystość i pierwszość liczby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• klasyfikuje programy komputerowe pod względem przeznaczenia</li> <li>• zna sposoby zamiany liczby dziesiętnej na dwójkowe i odwrotnie</li> <li>• posługuje się nimi</li> <li>• potrafi wyjaśnić znaczenie protokołów http, HTTPS, FTP, SMTP</li> <li>• tworzy foldery na Dysku Google</li> <li>• usuwa pliki i foldery z Dysku Google</li> <li>• potrafi zainicjować pracę nad wspólnym dokumentem</li> <li>• wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie</li> <li>• potrafi doskonalić i ocenić prezentację</li> <li>• wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka po labiryncie</li> <li>• oprogramowuje zmiany wartości punktów w grze</li> <li>• wykorzystuje komunikaty</li> <li>• projektuje i realizuje zliczanie punktów w grze</li> <li>• zapisuje algorytm Euklidesa w postaci planu działań lub pseudokodu</li> <li>• do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje instrukcję warunkową</li> <li>• z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porównuje i ocenia parametry komputerów, stosuje odpowiednie jednostki</li> <li>• sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie</li> <li>• zna szesnastkowy sposób zapisu liczb</li> <li>• wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE)</li> <li>• potrafi opisać przeznaczenie i działanie serwerów DNS</li> <li>• potrafi sprawdzić, jakie jest opóźnienie w przesyłaniu danych między komputerami (polecenie PING)</li> <li>• zna inne usługi dostępne w ramach konta Google</li> <li>• kieruje pracą nad wspólnym dokumentem</li> <li>• udostępnia dokument i przyznaje uprawnienia użytkownikom</li> <li>• sprawnie posługuje się terminami związanymi z pracą w sieci</li> <li>• organizuje pracę zespołową nad wspólną prezentacją</li> <li>• sprawnie przygotowuje się do prowadzenia prezentacji</li> <li>• definiuje nowy blok, który uwzględni dojdzie duszka do końca labiryntu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje i wykorzystuje inne systemy operacyjne (Mac OS, Android, Linux)</li> <li>• sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych</li> <li>• potrafi przeprowadzić test prędkości łącza internetowego</li> <li>• potrafi opisać etapy powstawania internetu</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• swobodnie korzysta z usług w ramach konta Google, używając urządzeń mobilnych</li> <li>• wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem</li> <li>• tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów</li> <li>• umiejętnie prowadzi wspólną prezentację</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu</li> <li>• analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch</li> <li>• eksperymentuje, dobierając kolejne dodatki do projektu</li> <li>• analizuje podobne projekty zamieszczone w</li> </ul>

<p>pracy z tabelami – wstawianie, wypełnianie treścią • potrafi wykonać proste zdjęcie aparatem lub smartfonem • potrafi zmienić skorygować jasność i kontrast obrazu • potrafi zapisać przetworzony obraz • z pomocą nauczyciela opracowuje założenia i wytyczne dotyczące montażu filmu</p>	<p>przedstawia wybrany zapis algorytmu sortowania przez wybieranie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia wybrany sposób zapisu algorytmu • otwiera plik do edycji • ręcznie poprawia błędy • stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu • stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu • stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie</li> <li>• rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem</li> <li>• opisuje budowę i parametry aparatów fotograficznych • potrafi skorygować poziom nasycenia koloru, cieni i świateł</li> <li>• z pomocą nauczyciela w programie GIMP tworzy plansze oddzielające sekwencje filmu</li> </ul>	<p>z pomocą nauczyciela realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly • rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly • rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu • wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu • starannie przepisuje tekst • poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze • przygotowuje tekst do wydruku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę – stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę • korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej • wykonuje różne zdjęcia oraz filmy aparatem lub smartfonem • potrafi wybrać właściwy kadr obrazu • zna i rozumie pojęcie rozdzielczość obrazu</li> </ul>	<p>oprogramowuje interakcję duszka ze skarbami i przeszkodą</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje zdarzenia • wykorzystuje losowość • projektuje i realizuje dodanie planszy tytułowej • realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu</li> <li>• do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż (...) • znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu • samodzielnie realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu • samodzielnie realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly</li> <li>• analizuje zapis algorytmu w tekstowym języku programowania • samodzielnie stosuje podstawowe zasady pracy z edytorem tekstu i wprowadzone dotychczas sposoby formatowania tekstu • potrafi korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi • samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia • stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym</li> </ul>	<p>serwisie Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • testuje działanie gry • dopracowuje szczegóły gry • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • analizuje realizację algorytmu Euklidesa i dostrzega jego niedostatki • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • porównuje i ocenia różne algorytmy sortowania • realizuje algorytm w tekstowym języku programowania • samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania • samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami • posługuje się zaawansowanym informatycznym słownictwem • prowadzi własną galerię zdjęć lub serwis filmowy • wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku • swobodnie korzysta z narzędzi programu GIMP dla osiągnięcia najlepszego efektu •</li> </ul>
---	---	---	--	--

			<p>życiu • używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania • potrafi ocenić rozwój języka informatycznego • dobiera ustawienia aparatu do różnych rodzajów ujęć • analizuje zdjęcia i rozróżnia formaty ich zapisu • samodzielnie zmienia wygląd interfejsu programu GIMP • zna jednostki określania rozdzielczości obrazu • w programie GIMP wykonuje obramowanie z efektem 3D</p>	<p>wszystkie czynności w programie GIMP wykonuje samodzielnie</p>
--	--	--	---	---

Ocena niedostateczna - uczeń nie opanował wymagań na ocenę dopuszczającą

Skala i rangi ocen – wg zapisów w Statucie Szkoły

1. Co będzie oceniane:

- umiejętności;
- aktywność;
- praca w grupie;
- wiadomości;
- konkursy.

2. Jakie oceny można poprawić:

- Obowiązkowo ocenę niedostateczną wagi 2 i 3;
- W zależności od ambicji (chęci) ocenę dopuszczającą 2 i 3.