

Wymagania edukacyjne

z informatyki

na rok szkolny 2023/2024

dla klasy VII A oraz VII B

Publicznej Szkoły Podstawowej w Małomicach

1. Zasady oceniania wynikają z przyjętego Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania i dotyczą uczniów, którzy odbywają zajęcia z przedmiotu "Informatyka".
2. "Informatyka" jest przedmiotem o charakterze praktycznym. Formy oceniania opierają się na rozwiązywaniu problemów przez ucznia z wykorzystaniem komputera.
 - a) badanie kompetencji ucznia będzie odbywać się przy komputerze, uczeń wykonuje zadania korzystając z komputera i odpowiedniego oprogramowania,
 - b) zadania będą sprawdzały umiejętność:
 - ✓ rozwiązywania problemów przy pomocy komputera,
 - ✓ łączenia umiejętności praktycznej z wiedzą teoretyczną,
 - ✓ podstawowych metod pracy przy komputerze,
 - ✓ podstawowych pojęć i metod informatyki,
 - ✓ znajomości mechanizmów wspólnych dla różnych programów
 - c) Głównymi formami wiedzy i umiejętności ucznia z przedmiotu są:
 - ✓ prace wykonywane przez uczniów w toku lekcji - ocenianie bieżącej pracy ucznia na lekcji
 - ✓ uczniowie pracujący w dwuosobowych grupach wcale nie muszą otrzymać tej samej oceny, na ostateczną ocenę będzie się składać nie tylko końcowy efekt, ale też ich indywidualny wkład w wykonywanie pracy,
 - ✓ nauczyciel przy odbiorze pracy może zadać jeszcze kilka dodatkowych kontrolnych pytań uczniom lub zalecić powtórzenie pewnej czynności
 - ✓ zróżnicowanie ocen w zespole dwuosobowym jest możliwe wtedy gdy jeden z uczniów posiada lepsze umiejętności oraz wiedzę
 - ✓ w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach,
 - ✓ sprawdziany praktyczne, które odpowiadają założonym końcowym efektom:

- ✓ **sprawdzian 1** - polegający na rozwiązywaniu praktycznego problemu przy użyciu komputera, sprawdzian jest zapowiedziany i obejmuje tematy związane z ostatnimi lekcjami, w niektórych przypadkach sprawdzian może przyjąć formę testu lub może mieć formę tradycyjną i być realizowany na kartkach,
- ✓ **sprawdzian 2** - polegający na praktycznym sprawdzeniu wiedzy i umiejętności ucznia, obejmuje kilka problemów związanych z zamkniętym działem realizowanego programu,

Sprawdziany są zapowiedziane z tygodniowym wyprzedzeniem.

- ✓ każdy uczeń ma prawo do otrzymania dodatkowych ocen, które może uzyskać wykonując i przygotowując referat na temat określony przez nauczyciela lub stworzy własny projekt pracy (po uzgodnieniu z nauczycielem).

d) Ogólne założenia:

- ✓ w każdym semestrze uczeń może zgłosić 2 nieprzygotowania do zajęć lekcyjnych,
- ✓ sprawdziany praktyczne są obowiązkowe,
- ✓ jeżeli z przyczyn losowych uczeń nie może uczestniczyć w sprawdzianie to powinien to uczynić w terminie dwutygodniowym od momentu oddania prac przez nauczyciela,
- ✓ uczeń może poprawić sprawdzian w terminie 2 tygodni od momentu otrzymania wyników prac,
- ✓ wszystkie oceny są jawne dla uczniów, przyjmuje się skalę przyjętą w Wewnętrzny Szkolnym Systemie Oceniania,
- ✓ bardzo ważną rolę przy wystawianiu oceny odgrywa umiejętność obsługi i wykorzystanie komputera podczas rozwiązywania problemów praktycznych.

Wymagania na poszczególne oceny

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

| Ocena | | | |
|---|--|--|--|
| Stopień dopuszczający Uczeń: | Stopień dostateczny Uczeń: | Stopień dobry Uczeń: | Stopień bardzo dobry Uczeń: |
| <ul style="list-style-type: none">wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputeryidentyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowegowyjaśnia, czym jest program komputerowywyjaśnia, czym jest system operacyjnyuruchamia programy komputerowekopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowekwyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanieotwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumentywymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych | <ul style="list-style-type: none">wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputeryopisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenieprzestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerzewymienia rodzaje programów komputerowychwymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów | <ul style="list-style-type: none">wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,opisuje rodzaje pamięci masowejomawia jednostki pamięci masowejwstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCIIprzyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategoriiwymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnychprzestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputeremkompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując | <ul style="list-style-type: none">wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputerywyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatycesamodzielnie instaluje programy komputerowewymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowaniestosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderachzabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusycharakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej |

| | | | |
|---|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP • stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP • zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP • tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP • wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet • przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej • tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną • wyjaśnia, czym jest algorytm • wyjaśnia, czym jest programowanie • wyjaśnia, czym jest program komputerowy • buduje proste skrypty w języku Scratch • używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków | <ul style="list-style-type: none"> • kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” • wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych • wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania • wymienia rodzaje grafiki komputerowej • opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego • zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP • wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu • wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP • zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP • drukuje dokument komputerowy | <p>popularne programy do archiwizacji</p> <ul style="list-style-type: none"> • kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego • sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery • zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy • wymienia trzy formaty plików graficznych • tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych • ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu • wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru, • korzysta z podglądu wydruku dokumentu • używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów | <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje obrazy w różnych formatach • wyjaśnia, czym jest plik • wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku • wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu • charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu • poprawia jakość zdjęcia • wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy • wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP • pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP • korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP |
|---|---|---|---|

| | | | |
|--|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy • pisze tekst w edytorze tekstu • włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu • wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu • zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. • wstawia obraz do dokumentu tekstowego • wykonuje operacje na fragmentach tekstu • wstawia proste równania do dokumentu tekstowego • wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego • korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu • drukuje dokument tekstowy | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem • omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • stosuje podstawowe narzędzia Selekcji • tworzy proste animacje w programie GIMP • używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży • sprawnie posługuje się przeglądarką internetową • wymienia rodzaje sieci komputerowych • omawia budowę prostej sieci komputerowej • wyszukuje informacje w internecie • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci | <p>obrazu</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym • charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP • używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP • kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych • zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki • korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi • wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu • opisuje algorytm w postaci schematu blokowego • wymienia przykładowe | <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych • dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb • korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych • samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów • konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach • konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch • dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch • tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich • zmienia domyślną postać w programie Logomocja |
|--|--|---|--|

| | | | |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę • wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną • wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego • wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym • wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym • dzieli cały tekst na kolumny • odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu | <p>i internetu</p> <ul style="list-style-type: none"> • pobiera różnego rodzaju pliki z internetu • dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych • przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu • unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową • wymienia etapy rozwiązywania problemów • opisuje algorytm w postaci listy kroków • omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym • tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne • tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach • przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego | <p>środowiska programistyczne</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje podprogramy w budowanych algorytmach • wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach • używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch • wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch • konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch • używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch • korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch • wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku | <ul style="list-style-type: none"> • ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami • wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu • rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym • zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu • grupuje obiekty w edytorze tekstu • wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki • wymienia trzy rodzaje obiektów, które można |
|---|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę okna programu Scratch • wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch • stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach • dodaje nowe duszki w programie Scratch • dodaje nowe tła w programie Scratch • omawia budowę okna programu Logomocja • tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margines</i> • tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu • korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu • korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu • wymienia trzy zasady | <p>Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo • używa zmiennych w języku Logo • otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu • zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie • kopiuje parametry formatowania tekstu • wymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu • stosuje zasady redagowania tekstu • przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie | <p>osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego • wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności • zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających • stosuje tabulatory specjalne • tworzy listy wielopoziomowe • stosuje w listach ręczny podział wiersza • wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym • różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego • wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje • zapisuje dokument |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|---|--------------------------------|
| | <p>redagowania dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu • stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem • korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego • przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym • osadza obraz w dokumencie tekstowym • modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym • stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym • stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym • wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności • wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze | <ul style="list-style-type: none"> • zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu • wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE • wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym • wykonuje rzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego • zna rodzaje tabulatorów specjalnych • wymienia zalety stosowania tabulatorów • formatuje komórki tabeli • zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli • modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego • modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny • opracowuje projekt graficzny e-gazetki • łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych | <p>tekstowy w formacie PDF</p> |
|--|---|---|--------------------------------|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>tekstu,</p> <ul style="list-style-type: none">• stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu• stosuje style tabeli w edytorze tekstu• stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu• wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego• zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu• dzieli fragmenty tekstu na kolumny• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu | <ul style="list-style-type: none">• współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego | |
|--|---|--|--|