

Wymagania na oceny śródroczne klasa siódma

Opis wymagań ogólnych, które uczeń musi spełnić, aby uzyskać daną ocenę

Ocena celująca (6) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga kolegom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Ocena bardzo dobra (5) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Ocena dobra (4) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

Ocena dostateczna (3) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

Ocena dopuszczająca (2) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Wymagania szczegółowe

Ocena niedostateczna:

uczeń nie wykonuje łatwych zadań z lekcji, nie kończy zadań; nie posiada wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym na ocenę dopuszczającą, brak systematyczności przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Ocena dopuszczająca:

- 2 • wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej;
- 2• samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu;
- 2• pisze prosty tekst w wybranym edytorze tekstu.
- 2• zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.
- 2• rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- 2• klasyfikuje programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji).
- 2 • wymienia podstawowe elementy komputera.
- 2 • wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb;
- 2• rozróżnia bity i bajty;
- 2• korzysta z Kalkulatora.
- 2• korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb między różnymi systemami pozycyjnymi
- 2 • wie, do czego służy przeglądarka internetowa;
- 2• zna adres internetowy wyszukiwarki Google;
- 2• wprowadza adres strony internetowej i otwiera stronę.
- 2• podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne.
- 2 • wyjaśnia pojęcie „praca w chmurze”.
- 2• z pomocą nauczyciela korzysta z Dysku Google;
- 2• przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze.
- 2• biegle wykorzystuje usługi dostępne w chmurze.
- 2 • loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje przy ich redagowaniu;
- 2• zna zasady netykiety.

- 2 • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt.
- 2 • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt.
- 2 • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt.
- 2 • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt.
- 2 • realizuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu.
- 2 • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt.
- 2 • uruchamia środowisko Scratch i tworzy własny projekt.

Ocena dostateczna:

- 3 • samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze;
- 3 • opisuje podstawowe elementy komputera.
- 3 • rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym.
- 3 • dobiera odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji;
- 3 • wyszukuje w internecie potrzebne elementy graficzne;
- 3 • przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z internetu.
- 3 • wymienia zalety i wady pracy w chmurze
- 3 • korzysta z dysku Google.
- 3 • rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.
- 3 • korzysta z bloków do rysowania na scenie.
- 3 • zmienia tło i postaci duszków.
- 3 • losuje liczby z podanego zakresu.
- 3 • rozumie, co to jest operacja modulo.
- 3 • zmienia tło i postaci duszków;
- 3 • zmienia tło i postaci duszków.

Ocena dobra:

- 4 • rozumie znaczenie systemu operacyjnego;
- 4 • klasyfikuje programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.).
- 4 • analizuje parametry podstawowych elementów komputera w odpowiednich jednostkach.
- 4 • zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny;
- 4 • definiuje pojęcia „bit” i „bajt”.
- 4 • z pomocą nauczyciela zakłada konto poczty elektronicznej.
- 4 • swobodnie korzysta z dysku Google.
- 4 • zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.
- 4 • układa skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnia jego działanie.
- 4 • tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru.
- 4 • układa skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnia ich działanie.
- 4 • realizuje w skrypcie animację za pomocą przesuwania duszka i odbicia od krawędzi ekranu.
- 4 • zapisuje liczby za pomocą zmiennej typu lista.
- 4 • wykorzystuje operację modulo do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta.

Ocena bardzo dobra:

- 5 • aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP;
- 5 • znajduje w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów.
- 5 • zakłada konto poczty elektronicznej.
- 5 • dostosowuje ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb.
- 5 • układa skrypt wykorzystujący pętlę *zawsze* oraz blok warunkowy *jeżeli* i wyjaśnia jego działanie.
- 5 • tworzy i wykorzystuje własny blok z parametrem.
- 5 • wykorzystuje w skrypcie dźwięki.
- 5 • znajduje minimum kilku wylosowanych liczb.
- 5 • tworzy skrypt znajdowania kolejnych liczb pierwszych z wykorzystaniem listy i własnego bloku.
- 5 • zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy;
- 5 • swobodnie posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej.

5 • układa skrypt wykorzystujący pętlę *zawsze* oraz złożony blok warunkowy i wyjaśnia jego działanie.

Ocena celująca:

- 6 • opisuje rodzaje licencji programów komputerowych;
- 6 • biegle porusza się w systemie plików i folderów.
- 6 • analizuje stan komputera i jego elementów.
- 6 • wyszukując informacje i elementy graficzne, ogranicza wyniki do najbardziej odpowiadających zapytaniu.
- 6 • przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze;
- 6 • analizuje projekty z portalu Scratch.
- 6 • analizuje projekty z portalu Scratch.
- 6 • analizuje projekty z portalu Scratch.
- 6 • analizuje projekty z portalu Scratch.
- 6 • analizuje projekty z portalu Scratch.
- 6 • analizuje projekty z portalu Scratch.

Wymagania na oceny klasyfikacyjne roczne klasa siódma

Ocena niedostateczna:

uczeń nie wykonuje łatwych zadań z lekcji, nie kończy zadań; nie posiada wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym na ocenę dopuszczającą, brak systematyczności przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Ocena dopuszczająca:

- 2 • opisuje na przykładzie pojęcie „rekurencja”.
- 2 • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi.
- 2 • wyjaśnia pojęcia „algorytm” i „schemat blokowy” oraz sposoby znajdowania NWD.
- 2 • podaje przykłady języków programowania.
- 2 • opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy.
- 2 • opisuje zagadnienie porządkowania.
- 2 • w podstawowym zakresie korzysta z zaawansowanego edytora tekstu;
- wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu, zapisuje plik i otwiera do edycji.
- 2 • stosuje podstawowe słownictwo związane z technologią informacyjną;
- wstawia tabele i wypełnia je treścią.
- 2 • stosuje tabulatory dostępne w edytorze tekstu, układ kolumnowy, wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa), korzysta z funkcji WordArt;
- ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora.
- 2 • w podstawowym zakresie korzysta z zaawansowanego edytora tekstu;
- ilustruje tekst gotową grafiką (wstawia obiekty dostępne w grupie Ilustracje na karcie Wstawianie, Autokształty, obiekty WordArt).
- przygotowuje dokument do wydruku i drukuje.
- poprawnie używa wyróżnień w tekście.
- w podstawowym zakresie korzysta ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi.
- 2 • w podstawowym zakresie korzysta z zaawansowanego edytora tekstu;
- tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów.
- wykonuje zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument.
- 2 • z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu;

- z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu.
- 2 • rozumie pojęcie „warstwy obrazu”;
- z pomocą nauczyciela łączy różne elementy w jeden obraz i wstawia warstwy tekstowe.
- 2 • importuje napisy i obrazy do programu Photo Story;
- z pomocą nauczyciela tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego;
- z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film.
- 2 • importuje 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.
- zapisuje projekt i gotowy film.
- określa parametry filmu podczas jego zapisywania.
- 2 • przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.
- 2 • doskonali prezentację oraz przygotowuje się do jej zaprezentowania.

Ocena dostateczna:

- 3 • ocenia prezentację.
- 3 • bierze udział w pracy zespołowej nad wspólnym projektem.
- 3 • stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu;
- stosuje swobodny ruch kamery.
- 3 • tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego;
- 3 • łączy różne elementy w jeden obraz i wstawia warstwy tekstowe.
- z pomocą nauczyciela przygotowuje obraz do wydruku lub prezentacji na ekranie monitora.
- 3 • stosuje podstawowe narzędzia korygujące wybrane parametry obrazu.
- 3 • kopiuje i wkleja teksty i ilustracje za pomocą Schowka;
- 3 • stosuje poznane techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku;
- poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście.
- stosuje czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp.;
- 3 • osadza grafikę obiektową w tekście na różne sposoby;
- wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką.
- stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”);
- 3 • ilustruje tekst wykonanymi przez siebie obrazkami, osadza grafikę w tekście (zmienia rozmiar obrazka,
- dostosowuje i formatuje tabele.
- 3 • rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem;
- stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu.
- 3 • ręcznie poprawia błędy w dokumencie;
- 3 • opisuje jeden z algorytmów sortowania.
- 3 • zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu.
- 3 • zapisuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania lub w Scratchu.
- 3 • definiuje pojęcia „algorytm” i „schemat blokowy” oraz omawia sposoby znajdowania NWD.
- 3 • analizuje problem wież Hanoi na przykładzie kilku krążków.
- buduje skrypt rekurencyjny w Scratchu.
- 3 • opisuje pojęcie „rekurencja”;

Ocena dobra:

- 4 • bierze udział w pokazie prezentacji.
- 4 • pomaga organizować pracę zespołową nad wspólnym projektem.
- 4 • wprowadza napisy początkowe, podpisy i napisy końcowe w filmie;
- zapisuje projekt i gotowy film.
- określa czas trwania efektu w filmie;
- 4 • płynnie zmienia kierunek ruchu kamery;
- 4 • wykorzystuje warstwy obrazu i stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.).
- przygotowuje obraz do wydruku lub prezentacji na ekranie monitora.
- 4 • likwiduje krzywizny obrazu.

formatowania, strukturę.

4 • pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem, kontroluje jego zawartość, sposób

• odtwarza w edytorze formatowanie danego dokumentu.

4 • pracuje z kilkunastu stronowym dokumentem;

i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje).

• przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe (rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania

• stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego;

4 • opisuje i rozpoznaje cechy dobrego plakatu lub dobrej reklamy;

• dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji.

• stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza;

z odpowiednim wyrównaniem tekstu;

4 • formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu

• korzysta ze źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej.

wydruku, przekształca tekst na tabelę.

4 • sprawnie pracuje z tabelą – stosuje odpowiednie techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do

• przygotowuje tekst do wydruku, dba o estetyczny wygląd tekstu.

• starannie przepisuje pracę, poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze;

4 • wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i opracowania tekstu;

4 • opisuje algorytm sortowania przez scalanie.

4 • wskazuje nieefektywność rekurencyjnego algorytmu obliczania wyrazów ciągu.

4 • analizuje zapis algorytmu.

4 • opisuje algorytm Euklidesa.

4 • wypisuje kolejne ruchy.

4 • opisuje działanie zbudowanego skryptu.

Ocena bardzo dobra:

5 • właściwie przedstawia prezentację.

5 • organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział.

5 • dobiera czas trwania efektu w filmie;

• zapisuje film przeznaczony do odtwarzania na urządzeniach mobilnych.

5 • sprawnie stosuje swobodny ruch kamery;

• dobiera właściwe parametry zapisywanego filmu dla konkretnego urządzenia.

5 • biegle wykorzystuje warstwy obrazu i stosuje efekty na warstwach tekstowych;

• wykorzystuje filtry i maski obrazu.

5 • biegle posługuje się narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu;

• biegle koryguje defekty obrazu (likwidacja krzywizn, wyrównywanie linii horyzontu).

5 • wykorzystuje style, tworzy spis treści i stronę tytułową dokumentu;

• dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony.

5 • biegle stosuje poznane techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku;

• opisuje problemy, na jakie można się natknąć podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą

języka naturalnego.

5 • rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt;

• łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy

graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy.

• Stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem.

• w podstawowym zakresie stosuje poznane techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku.

5 • dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu;

• ustawia tabulatory dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu;

• wypełnia i formatuje nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje kody pól

wprowadzanych

za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.) i tekst wpisywany.

5 • stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością

komputerów w życiu człowieka, potrafi ocenić rozwój języka, jaki można obserwować na co dzień;
• używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę,
formatowania.

pracy z edytorem tekstu, jak i formatowania tekstu;

5 • stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym – dotyczy to zarówno podstawowych zasad

• samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia.

5 • omawia zapis algorytmu sortowania przez scalanie.

5 • uzasadnia nieefektywność rekurencyjnego algorytmu obliczania wyrazów ciągu.

5 • rozróżnia podstawowe polecenia języka.

5 • analizuje problem wież Hanoi dla danej liczby krążków.

5 • modyfikuje skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz analizuje i opisuje jego działanie.

Ocena celująca:

6 • dzieli się swoimi doświadczeniami z kolegami i w razie potrzeby służy im pomocą.

6 • realizuje własne pomysły.

6 • biegle posługuje się funkcjami programu Movie Maker;

• poszukuje niekonwencjonalnych rozwiązań do uatrakcyjnienia swojej pracy.

• stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonym filmie.

6 • biegle posługuje się funkcjami programu Photo Story;

6 • samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z grafiką.

6 • przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu.

6 • przedstawia sytuacje, w których człowiek może napotkać problemy podczas porozumiewania się z maszyną.

6 • ocenia wygląd prac zawierających grafikę – cechy dobrego plakatu lub dobrej reklamy zawarte w wykonanej

pracy;

6 • swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem;

• potrafi ocenić przygotowanie tekstu i zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest

„uszkodzić” sztywno sformatowany tekst.

6 • samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami;

• posługuje się zaawansowanym ścisłym słownictwem.

6 • samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nieomówione sposoby formatowania.

6 • sprawnie posługuje się środowiskiem SNAP!.

6 • modyfikuje algorytm Euklidesa w wybranym języku programowania;

• analizuje zapis algorytmu, rozróżnia polecenia języka;

• podejmuje próbę dalszej nauki wybranego języka.

6 • biegle posługuje się środowiskiem Scratch.

6 • biegle posługuje się środowiskiem Scratch.

6 • samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z obrazem.

6 • realizuje efektywny algorytm obliczania wyrazów ciągu.

6 • biegle posługuje się środowiskiem Scratch.