

**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych  
śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VII**

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wymienia podstawowe zastosowania komputerów.</li> <li>2. Opisuje budowę komputera.</li> <li>3. Rozpoznaje rodzaje komputerów oraz systemów operacyjnych.</li> <li>4. Wie w jaki sposób zainstalować program oraz go uruchomić.</li> <li>5. Potrafi wymienić podstawowe zasady ochrony i porządkowania dokumentów.</li> <li>6. Określa zagrożenia dla naszych danych w komputerze.</li> <li>7. Potrafi z pomocą nauczyciela: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. redagować tekst w dokumencie,</li> </ol> </li> </ol>	<p>Ocenę „dostateczną” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dopuszczającą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Potrafi zastosować podstawową wiedzę nt. komputerów i urządzeń cyfrowych w zadaniach.</li> <li>2. Wymienia systemy operacyjne, rodzaje programów komputerowych, zasady pracy w systemie Windows.</li> <li>3. Potrafi wymienić jak zabezpieczać dane w komputerze osobistym.</li> <li>4. Wie czym jest algorytm, zmienne w algorytmach i programowaniu.</li> <li>5. Wykonuje powierzone czynności w projekcie grupowym.</li> <li>6. Stosuje funkcje arkusza kalkulacyjnego po instrukcji nauczyciela.</li> </ol>	<p>Ocenę „dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dostateczną” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wymienia, opisuje rozpoznaje pojęcia poznane z zakresu komputerów, urządzeń cyfrowych oraz bezpieczeństwa użytkownika online i offline.</li> <li>2. Tworzy obliczenia wykorzystując arkusz kalkulacyjny pod kierownictwem nauczyciela.</li> <li>3. Zmienia, edytuje oraz formatuje tabele oraz komórki, kolumny i wiersze dostępne w arkuszu kalkulacyjnym pod kierownictwem nauczyciela.</li> <li>4. Wyszukuje i wykorzystuje informacje</li> </ol>	<p>Ocenę „bardzo dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wykorzystuje poznaną wiedzę z zakresu wiedzy o komputerach, urządzeniach cyfrowych oraz bezpieczeństwa użytkownika w praktyce.</li> <li>2. Potrafi wykorzystywać wiedzę nt. programów komputerowych, grafiki komputerowej oraz sieci komputerowych w praktyce.</li> <li>3. Potrafi samodzielnie stworzyć program w środowisku Baltie z zastosowaniem poznanych czynności</li> <li>4. Potrafi wykorzystać do samodzielnego programowania w języku Scratch</li> </ol>	<p>Ocenę „celującą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „bardzo dobrą” i ponadto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Samodzielnie stosuje polecenia poznane na lekcjach w sytuacjach problemowych.</li> <li>2. Potrafi wykorzystać poznaną wiedzę w sposób kreatywny i twórczy.</li> <li>3. Samodzielnie rozwiązuje i wyszukuje błędy z zakresu programowania.</li> <li>4. Maksymalnie wykorzystuje możliwości redagowania tekstu w Wordzie.</li> <li>5. Samodzielnie stosuje formuły arkusza kalkulacyjnego.</li> <li>6. Maksymalnie wykorzystuje możliwości programu</li> </ol>

<ul style="list-style-type: none"> <li>b. wyszukać informacje w słowniku Worda.</li> <li>c. wstawia obiekty graficzne do dokumentu,</li> <li>d. wstawić równanie do dokumentu.</li> <li>e. Stosuje funkcje jeżeli, suma i średnia w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>8. Bierze udział w projekcie grupowym.</li> <li>9. Opisuje czym jest: pętla, iteracja, sytuacja warunkowa, schemat blokowy.</li> <li>10. Zna podstawowe pojęcia z dziedziny grafiki komputerowej.</li> <li>11. Tworzy proste schematy blokowe pod kierownictwem nauczyciela.</li> <li>12. Tworzy proste obrazy w programie GIMP.</li> <li>13. Zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li> <li>14. Poprawnie zapisuje prace.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>7. Wprowadza do arkusza kalkulacyjnego tekst oraz liczby.</li> <li>8. Wyszukuje informacje potrzebne do wykonania zadania w Internecie.</li> <li>9. Stosuje pętle, sytuacje warunkowe i zmienne w środowisku Baltie i Scratchu po instrukcji nauczyciela.</li> <li>10. Redaguje tekst podstawowymi narzędziami Word pod kierownictwem nauczyciela.</li> <li>11. Rozróżnia grafikę wektorową od bitmapowej.</li> <li>12. Podaje przykłady edytorów grafiki.</li> <li>13. Wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP.</li> <li>14. Tworzy rozbudowane schematy blokowe pod kierownictwem nauczyciela.</li> <li>15. Dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zdołane za pomocą sieci Internet.</li> <li>5. Stosowanie poleceń, pętli, sytuacji warunkowych oraz zmiennych w środowisku Baltie oraz Scratchu w określonym zadaniu.</li> <li>6. Redaguje tekst stosując dodatkowe narzędzia Word pod kierownictwem nauczyciela.</li> <li>7. Podjęcie kilku zadań oraz pomoc innym członkom grupy w klasowym projekcie.</li> <li>8. Tworzy proste schematy blokowe.</li> <li>9. Podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi.</li> <li>10. Wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>polecenia poznane na lekcjach.</li> <li>5. Tworzy rozbudowany schemat blokowy.</li> <li>6. Wyszukuje oraz weryfikuje informacje znalezione w sieci internetowej.</li> <li>7. Stosuje polecenia suma, średnia oraz jeżeli do wykonywanych zadań w arkuszu kalkulacyjnym.</li> <li>8. Podaje przykłady programów grafiki bitmapowej i wektorowej.</li> <li>9. Rozdziela zadania do wykonania projektu grupowego.</li> <li>10. Redaguje tekst z wykorzystaniem poznanych narzędzi Word.</li> <li>11. Dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty.</li> <li>12. Tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li> </ul>	<p>GIMP do realizacji projektu.</p>
--	---	--	---	-------------------------------------

	16.Kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.			
--	---	--	--	--