

## Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy VII

### Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- posiada wiedzę i umiejętności na oceną bardzo dobrą;
- ma pomysły na usprawnienia danego obszaru działań;
- potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i umiejętności oraz w twórczy sposób przedstawiać ją m.in. na forum klasy, szkoły;
- biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe;
- osiąga sukcesy w konkursach szkolnych i pozaszkolnych;
- wykazuje się dużą aktywnością na lekcjach.

### Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- sprawnie wykorzystuje umiejętności i wiadomości zdobyte na innych poziomach edukacyjnych;
- posiada umiejętności z zakresu obsługi komputera, wykonuje samodzielnie operacje na plikach i katalogach oraz potrafi skorzystać z pomocy jaką oferuje mu system;
- w określonym edytorze tekstu posiada umiejętność edycji i redagowania tekstu, osadzania grafiki, wstawiania tabel i ich formatowania, sprawdzania poprawności pisowni oraz zastosowania innych funkcji jakie oferuje mu program;
- potrafi samodzielnie tworzyć grafikę komputerową w programie Paint, GIMP, umieszczać ją w dokumentach tekstowych oraz poprawiać ją w edytorze tekstu;
- potrafi kontaktować się z innymi użytkownikami sieci komputerowej i stosować usługi sieci do zdobywania informacji, samodzielnie przekazywać zdobyte informacje innym użytkownikom;
- potrafi rozróżniać rodzaje plików graficznych, zapisywać je oraz konwertować, rozumie i potrafi opisać parametry podzespołów komputerowych np. karty graficznej;
- sprawnie korzysta z języka programowania Scratch;
- sprawnie korzysta z języka programowania Logo;
- samodzielnie i sprawnie projektuje tabele i stosuje funkcje Suma, Średnia, Jeżeli w arkuszu kalkulacyjnym;
- sprawnie rozwiązuje zadania w arkuszu kalkulacyjnym;
- sprawnie tworzy prezentacje multimedialne w programie PowerPoint;
- sprawnie posługuje się internetem do zdobywania wiedzy i informacji;
- potrafi zastosować umiejętności i wiadomości w sytuacjach problemowych;
- wykazuje się swobodą w rozwiązywaniu typowych problemów przewidzianych w materiale nauczania;
- wykazuje samodzielność i proponuje rozwiązania;
- potrafi korzystać z różnych źródeł wiedzy;
- wykazuje się aktywną postawą w czasie lekcji;
- wzorowo prowadzi zeszyt przedmiotowy.

### Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- sprawnie wykorzystuje umiejętności i wiadomości zdobyte na innych poziomach edukacyjnych;
- posiada umiejętności z zakresu obsługi komputera, wykonuje samodzielnie operacje na plikach i katalogach oraz potrafi skorzystać z pomocy jaką oferuje mu system;
- w określonym edytorze tekstu posiada umiejętność edycji i redagowania tekstu, osadzania grafiki, wstawiania tabel i ich formatowania, sprawdzania poprawności pisowni oraz zastosowania innych funkcji jakie oferuje mu program;
- potrafi samodzielnie tworzyć grafikę komputerową w programie Paint, GIMP, umieszczać ją w dokumentach tekstowych oraz poprawiać ją w edytorze tekstu;
- potrafi kontaktować się z innymi użytkownikami sieci komputerowej i stosować usługi sieci do zdobywania informacji, samodzielnie przekazywać zdobyte informacje innym użytkownikom;
- potrafi rozróżniać rodzaje plików graficznych, zapisywać je oraz konwertować, rozumie i potrafi opisać parametry podzespołów komputerowych np. karty graficznej;
- korzysta z języka programowania Scratch czasem z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- korzysta z języka programowania Logo czasem z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- sprawnie projektuje tabele i stosuje funkcje Suma, Średnia, Jeżeli w arkuszu kalkulacyjnym;
- sprawnie rozwiązuje zadania w arkuszu kalkulacyjnym;
- sprawnie tworzy prezentacje multimedialne w programie PowerPoint;
- sprawnie posługuje się internetem do zdobywania wiedzy i informacji;
- potrafi zastosować umiejętności i wiadomości w sytuacjach problemowych czasem z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- wykazuje się swobodą w rozwiązywaniu typowych problemów przewidzianych w materiale nauczania;
- potrafi korzystać z różnych źródeł wiedzy;
- wykazuje się aktywną postawą w czasie lekcji;

- wzorowo prowadzi zeszyt przedmiotowy.

#### **Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:**

- wykorzystuje umiejętności i wiadomości zdobyte na innych poziomach edukacyjnych;
- posiada umiejętności z zakresu obsługi komputera, wykonuje samodzielnie operacje na plikach i katalogach oraz potrafi skorzystać z pomocy jaką oferuje mu system;
- w określonym edytorze tekstu posiada umiejętność edycji i redagowania tekstu, osadzania grafiki, wstawiania tabel i ich formatowania, sprawdzania poprawności pisowni oraz zastosowania innych funkcji jakie oferuje mu program;
- potrafi samodzielnie tworzyć grafikę komputerową w programie Paint, GIMP, umieszczać ją w dokumentach tekstowych oraz poprawiać ją w edytorze tekstu;
- potrafi stosować usługi sieci do zdobywania informacji, samodzielnie przekazywać zdobyte informacje innym użytkownikom;
- potrafi rozróżnić rodzaje plików graficznych, zapisywać je, rozumie i potrafi opisać parametry podzespołów komputerowych np. karty graficznej;
- korzysta z języka programowania Scratch z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- korzysta z języka programowania Logo z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów projektuje tabele i stosuje funkcje Suma, Średnia, Jeżeli w arkuszu kalkulacyjnym;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów rozwiązuje zadania w arkuszu kalkulacyjnym;
- sprawnie tworzy prezentacje multimedialne w programie PowerPoint;
- sprawnie posługuje się internetem do zdobywania wiedzy i informacji;
- potrafi zastosować umiejętności i wiadomości w sytuacjach problemowych z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów rozwiązuje typowe problemy przewidziane w programie nauczania;
- potrafi korzystać z różnych źródeł wiedzy;
- prowadzi zeszyt przedmiotowy na bieżąco.

#### **Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:**

- posiada umiejętności z zakresu obsługi komputera, wykonuje operacje na plikach i katalogach oraz potrafi skorzystać z pomocy jaką oferuje mu system;
- w określonym edytorze tekstu posiada umiejętność edycji i redagowania tekstu, osadzania grafiki, wstawiania tabel i ich formatowania, sprawdzania poprawności pisowni oraz zastosowania innych funkcji jakie oferuje mu program;
- potrafi samodzielnie tworzyć grafikę komputerową w programie Paint, GIMP, umieszczać ją w dokumentach tekstowych oraz poprawiać ją w edytorze tekstu;
- potrafi stosować usługi sieci do zdobywania informacji;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów potrafi rozróżnić rodzaje plików graficznych, zapisywać je, rozumie i potrafi opisać parametry podzespołów komputerowych np. karty graficznej;
- korzysta z języka programowania Scratch z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- korzysta z języka programowania Logo z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów projektuje tabele i stosuje funkcje Suma, Średnia w arkuszu kalkulacyjnym;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów rozwiązuje zadania w arkuszu kalkulacyjnym;
- tworzy prezentacje multimedialne w programie PowerPoint;
- posługuje się internetem do zdobywania wiedzy i informacji;
- potrafi zastosować umiejętności i wiadomości w sytuacjach problemowych z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów potrafi korzystać z różnych źródeł wiedzy;
- prowadzi zeszyt przedmiotowy niestarannie.

#### **Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:**

- nie posiada umiejętności z zakresu obsługi komputera, wykonuje operacje na plikach i katalogach oraz potrafi skorzystać z pomocy jaką oferuje mu system;
- w określonym edytorze tekstu posiada umiejętność edycji i redagowania tekstu, osadzania grafiki, wstawiania tabel, sprawdzania poprawności pisowni oraz zastosowania innych funkcji jakie oferuje mu program;
- potrafi samodzielnie tworzyć grafikę komputerową w programie Paint, GIMP, umieszczać ją w dokumentach tekstowych;
- potrafi stosować usługi sieci do zdobywania informacji;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów potrafi rozróżnić rodzaje plików graficznych, zapisywać je, rozumie i potrafi opisać parametry podzespołów komputerowych np. karty graficznej;
- nie korzysta z języka programowania Scratch nawet z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- nie korzysta z języka programowania Logo nawet z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- nawet z pomocą nauczyciela lub kolegów nie projektuje tabel i nie stosuje funkcji Suma, Średnia w arkuszu kalkulacyjnym;

- nawet z pomocą nauczyciela lub kolegów nie jest w stanie rozwiązać zadania w arkuszu kalkulacyjnym;
- tworzy prezentacje multimedialne w programie PowerPoint;
- posługuje się internetem do zdobywania wiedzy i informacji;
- nie potrafi zastosować umiejętności i wiadomości w sytuacjach problemowych z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- z pomocą nauczyciela lub kolegów potrafi korzystać z różnych źródeł wiedzy;
- prowadzi zeszyt przedmiotowy niestarannie lub nie posiada go wcale.

### **Dodatkowe ustalenia:**

1. Za nieprzygotowanie do lekcji uważa się: brak zeszytu; nieopanowanie materiału, umiejętności niezbędnych do pracy na bieżących zajęciach; nieprzyniesienie materiałów, opracowań potrzebnych na zajęcia; brak zadania domowego; brak urządzeń przenośnych np. pendrive.
2. Jeżeli zmiana terminu kontrolnej pracy nastąpiła z winy lub na prośbę uczniów albo z innych przyczyn losowych, tracą moc ustalenia dotyczące wcześniejszego zapowiadania sprawdzianów.
3. W przypadku losowej nieobecności lub choroby ucznia o jego przystąpieniu do praktycznej, pisemnej lub ustnej formy sprawdzenia osiągnięć decyduje nauczyciel.
4. Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną z zadań praktycznych, pisemnych form kontrolnych, odpowiedzi ustnej, jeżeli stwierdzi się jego nieuczciwość, ściąganie, zmianę grupy, wykorzystywanie cudzych prac jako własnej itp. Ocena taka nie podlega poprawie.
5. W szczególnie uzasadnionych przypadkach i za zgodą nauczyciela uczeń może być zwolniony z wykonywania zadania praktycznego, sprawdzianu, lub innej formy kontroli umiejętności i wiadomości ucznia.
6. W przypadku nieobecności ucznia podczas pisania sprawdzianu lub wykonywania pracy praktycznej (zadania praktycznego) otrzymuje on w dzienniku elektronicznym oznaczenie „nb”. Oznaczenie "nb" jest zamieniane na ocenę uzyskaną ze sprawdzianu lub pracy praktycznej, zadania praktycznego.
7. Za prace, fragmenty prac, które są nieczytelne, uczeń otrzymuje zero punktów.
8. Oceny które otrzymał uczeń z bieżącej pracy na lekcji nie podlegają poprawie.
9. Prace domowe mogą być pisemne, ustne, mogą polegać na przygotowaniu określonych materiałów potrzebnych na lekcję.
  - 1) Pracą domową jest również przeczytanie określonego tekstu z podręcznika czy internetu.
  - 2) Jako brak pracy domowej uznaje się niewykonanie zleconych zadań wyznaczonych przez nauczyciela.
10. Uczeń ma obowiązek zgłosić brak pracy domowej na początku lekcji.
  - 1) Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną z pracy domowej, jeżeli stwierdzi się jego nieuczciwość, ściąganie, wykorzystywanie cudzych prac jako własne.
11. Ocena z zadania domowego nie podlega poprawie.
12. Ocenę za pracę w grupie może otrzymać cały zespół lub indywidualny uczeń.
  - 1) Oceny w grupie między uczniami mogą się różnić.
  - 2) Ocenie podlegają umiejętności praktyczne, planowanie i organizacja pracy, projektowanie, efektywne współdziałanie, wywiązywanie się z powierzonych zadań, umiejętność rozwiązywania problemów, tempo pracy, znajomość oprogramowania.
13. Uczeń jest zobowiązany do systematycznego prowadzenia zeszytu (wpisywania dat, numerów lekcji, starannego sporządzania notatek), braki z powodu nieobecności na lekcjach uzupełnia na bieżąco.
  - 1) Przy ocenie zeszytu brana jest również pod uwagę estetyka i czytelność pisma, staranność i poprawność wykonanych rysunków oraz poprawność językowa.
  - 2) Zeszyt jest obowiązkowy na każdej lekcji.