

## Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie VII

**Ocenę celującą** otrzymuje uczeń, który opanował wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres realizowanego programu nauczania, a w szczególności:

- Potrafi rozwiązywać zadania z o dużym stopniu trudności.
- Biegłe posługuje się zdobytymi umiejętnościami, rozwiązując problemy teoretyczne i praktyczne.
- Pomaga innym uczniom w rozwiązywaniu trudniejszych problemów.
- Bierze udział w konkursach oraz odnosi w nich sukcesy.
- Samodzielnie rozszerza zainteresowania informatyczne.

**Ocenę bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- Korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP.
- Opisuje zastosowanie urządzeń peryferyjnych.
- Opisuje typy licencji na oprogramowanie.
- Przelicza liczby z systemu dziesiętnego na binarny.
- Wyjaśnia pojęcia: „wirus”, „koń trojański”.
- Korzysta z różnych form komunikacji w Internecie (m.in. Komunikatory, fora, portale społecznościowe).
- Stosuje złożone sposoby wyszukiwania informacji w Internecie.
- Wyjaśnia pojęcie „Internet”.
- Korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP.
- Zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP.
- W programie GIMP używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia.
- Twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP.
- Stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.
- Sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu WORD.
- Tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie WORD.
- Używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu WORD,
- Korzysta z edytora równań.
- Zna pojęcia: „algorytm”, „specyfikacja problemu”.
- Píše programy w języku SCRATCH.
- Tworzy grę w języku SCRATCH.
- Píše programy w języku Logo.

**Ocenę dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- Obsługuje różne urządzenia multimedialne (np. Nagrywa dźwięk i obraz)
- Stosuje zasady bezpiecznej pracy przy komputerze
- Wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, pamięć, system dwójkowy, bit, bajt, ram, bios
- Porządkuje najczęściej odwiedzane strony internetowe.
- Wymienia zasady wykorzystywania zasobów umieszczonych w Internecie
- Ocenia pobrane informacje i pliki pod względem treści i formy, ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach.
- Prezentuje algorytmy liniowe, z warunkami i iteracyjne za pomocą listy kroków i schematu blokowego.
- Píše programy w języku SCRATCH według podanej instrukcji.

- Tworzy prostą grę w języku SCRATCH według instrukcji.
- Pisze proste programy w języku Logo.
- W programie GIMP rysuje na różnych warstwach.
- Wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP.
- Używa opcji dodaj do zaznaczenia w programie GIMP.
- Kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.
- Dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia.
- Korzysta z gotowych szablonów, wbudowanych słowników.
- Formatuje dowolny obraz wstawiony do tekstu.
- Poprawnie redaguje tekst.
- Wymienia rodzaje tabulatorów i potrafi je ustawić.
- Zna większość skrótów klawiszowych programu WORD i potrafi je zastosować.

**Ocenę dostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- Opisuje rodzaje komputerów.
- Kopiuje, przenosi i usuwa pliki i foldery.
- Instaluje i uruchamia programy komputerowe.
- Wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu.
- Pobiera informacje i pliki z różnych źródeł.
- Potrafi zbudować schemat blokowy prostego algorytmu z instrukcją warunkową.
- Pisze programy w języku SCRATCH z niewielką pomocą nauczyciela.
- Rozwiązuje proste zadania w języku logo.
- Tworzy nową warstwę w programie GIMP.
- Zna niektóre narzędzia programu GIMP.
- Korzysta z pędzla i wypełniania kolorem w programie GIMP.
- Z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP.
- Zaznacza obiekt w programie GIMP.
- Opisuje i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu.
- Formatuje tekst: ustala atrybuty (czcionkę, pogrubienie, podkreślenie, przekreślenie, kursywę), ustawia wcięcia, interlinię.
- Zna podstawowe skróty klawiszowe programu WORD.

**Ocenę dopuszczającą** otrzymuje uczeń:

- Wymienia urządzenia peryferyjne komputera.
- Opisuje najważniejsze funkcje programu komputerowego.
- Wyjaśnia pojęcia: prawo autorskie i licencja na oprogramowanie.
- Tworzy kompozycje z figur geometrycznych, fragmentów obrazów z pomocą nauczyciela.
- Wymienia trzy formaty plików graficznych.
- Wymienia zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.
- Wyszukuje informacje na zadany temat.
- Zapisuje proste algorytmy w postaci listy kroków.
- Tworzy prosty program w SCRATCHu z pomocą nauczyciela.
- Formatuje tekst: ustala atrybuty (czcionkę, pogrubienie, podkreślenie, kursywę).
- Wstawia grafikę do tekstu.

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- Nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej, umożliwiających kontynuowanie nauki na wyższym poziomie.
- Nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności.
- Nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.
- Nie wykorzystuje oferowanych przez nauczyciela form pomocy.