

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY VII SZKOŁY PODSTAWOWEJ – Rok szkolny 2026/2027

Marcin Śrama

Ocena śródroczna/roczna	Wymagania edukacyjne
2 - ocena dopuszczająca ZAPAMIĘTYWANIE (ODTWARZANIE)	<i>Uczeń odtwarza podstawowe fakty, pojęcia, definicje i terminy (wymienia, wskazuje, rozpoznaje), czyli:</i> - wymienia podstawowe części składowe zestawu komputerowego oraz podaje kilka zastosowań komputera w życiu codziennym; - stosuje zasady bezpiecznej oraz higienicznej pracy przy komputerze; ma świadomość zagrożenia uzależnieniem cyfrowym i wymienia podstawowe sposoby zapobiegania mu; - wyjaśnia podstawowe zasady pracy z programami (uruchamianie, obsługa menu, zamykanie); - definiuje czym jest system operacyjny i licencja na oprogramowanie; - w podstawowym edytorze grafiki wykonuje proste rysunki przy użyciu podstawowych narzędzi, zapisuje i otwiera pliki w określonym folderze.; - kopiuje, przenosi i usuwa pliki lub foldery podstawową metodą oraz wyjaśnia zagrożenie ze strony wirusów komputerowych; - odtworza prosty dokument tekstowy, zmienia parametry czcionki, stosuje kopiowanie/wklejanie, wstawia gotowy obrazek i bierze udział w projekcie grupowym wykonując proste zadania; - przedstawia prosty algorytm w języku naturalnym oraz zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków; - definiuje proste programy wizualne w dedykowanym środowisku (np. Scratch, Baltie) na podstawie wskazówek; - wyjaśnia zastosowanie arkusza kalkulacyjnego, budowę jego dokumentu oraz odtwarza proste formuły z podstawowymi działaniami (+ - *, /); - wyjaśnia jak wyszukać informacje w Internecie według prostego hasła; - definiuje podstawowe usługi sieciowe oraz redaguje i wysyła e-mail z zachowaniem zasad netykiety.
3 - ocena dostateczna ROZUMIENIE	<i>Uczeń wyjaśnia sens informacji, opisuje i porównuje, czyli:</i> - omawia komputer jako zestaw urządzeń; - odróżnia pojęcia: program, pamięć, system dwójkowy, jednostki pojemności pamięci;

	• omawia przeznaczenie programów użytkowych, proces ich uruchamiania/instalowania, funkcje systemu operacyjnego oraz pojęcie i rodzaje licencji oprogramowania; • porównuje rysunki w edytorze grafiki stosując operacje na fragmentach obrazu, przekształcenia i napisy; • omawia proste modele 3D oraz proste animacje klatkowe; • wyjaśnia potrzebę tworzenia kopii zapasowych, wykonuje operacje na plikach/folderach metodą Schowka lub "przeciągnij i upuść", stosuje zasady ochrony antywirusowej; • stosuje podstawowe zasady redagowania i formatowania tekstu (wyrównanie, akapity, interlinia), formatuje wstawione obrazy oraz gromadzi materiały do projektu; • omawia pojęcie algorytmu, definiuje dane i wyniki, zapisuje algorytmy z rozgałęzieniami oraz analizuje prostą sytuację warunkową; • omawia programy komputerowe z wykorzystaniem instrukcji powtarzalnych, wykonuje proste zadania w projekcie programistycznym; • stosuje adresowanie względne w arkuszu kalkulacyjnym, używa funkcji SUMA i ŚREDNIA oraz modyfikuje strukturę tabeli (wiersze, kolumny); • wyjaśnia zasady pracy w sieci szkolnej, korzysta z wyszukiwarek internetowych, dołącza załączniki do e-maila, stosuje książkę adresową i przestrzega prawa autorskiego przy pobieraniu plików.
4 - ocena dobra ZASTOSOWANIE	<i>Uczeń stosuje wiedzę w typowych sytuacjach i rozwiązuje standardowe zadania, czyli:</i> • omawia zastosowanie informatyki w różnych dziedzinach, pojęcia bit/bajt/RAM, budowę płyty głównej, reprezentację danych w komputerze oraz działanie urządzeń peryferyjnych; • stosuje skróty na pulpicie, wybiórczo korzysta z Pomocy programu; • opisuje rolę pamięci operacyjnej, potrafi odinstalować program oraz omawia pojęcie prawa autorskiego i darmowych licencji; • stosuje narzędzia malarskie do kompozycji 3D, wykonuje fotomontaże, zmienia jasność/kontrast i nakłada filtry na zdjęcia, pracuje na warstwach i drukuje obrazy; • kompresuje i dekompresuje pliki/foldery (zip); • omawia działanie złośliwego oprogramowania i posługuje się programem antywirusowym; • stosuje tabulacje, wcięcia, edytor równań do prostych wzorów, przechwytytuje fragmenty ekranu i przygotowuje dokumenty do pracy zespołowej; • omawia etapy rozwiązywania problemów, stosuje pojęcie iteracji; • opisuje pętle i pisze listy kroków dla algorytmów z warunkiem prostym; • omawia pojęcia programu źródłowego/wynikowego, zmienne; • wykonuje na nich obliczenia, realizuje proste warunki, pętle oraz opisuje procedury bez parametrów;

	• stosuje tabelę arkusza kalkulacyjnego do wydatków, formatuje komórki, rozróżnia adresowanie względne i bezwzględne; • opisuje zalety sieci komputerowych, korzysta z katalogów stron WWW, udostępnia zasoby w sieci oraz dba o estetykę i formę komunikacji e-mail.
5 - ocena bardzo dobra ANALIZA	<i>Uczeń analizuje związki, porównuje, argumentuje, uzasadnia, ocenia rozwiązania i wyciąga wnioski, czyli:</i> • analizuje szczegółowo schemat działania komputera i procesora, BIOS; • oblicza wartość dziesiętną liczby binarnej, stosuje kody ASCII oraz charakteryzuje zaawansowane urządzenia peryferyjne; • argumentuje procesy instalacji/uruchamiania, potrafi samodzielnie pobrać, zainstalować i odinstalować oprogramowanie z sieci oraz ocenia cechy różnych systemów operacyjnych i licencji; • przekształca formaty plików graficznych, ocenia zaawansowane fotomontaże na warstwach, skanuje i obrabia zdjęcia; • porównuje skomplikowane animacje i samodzielnie ustawia parametry wydruku; • argumentuje działanie zapory sieciowej (firewall) i porównuje zagrożenia typu trojan, adware, spyware oraz sprawnie dba o porządek i archiwizację danych; • używa zaawansowanych funkcji edytora tekstu (szablony, słowniki, różne typy tabulatorów, edytor równań, osadzanie obiektów), wykonuje trudne zadania w projekcie i tworzy kolaże zdjęć; • formułuje pełną specyfikację problemu, prezentuje algorytmy iteracyjne w postaci listy kroków oraz zapisuje algorytmy ze złożonymi warunkami; • porównuje pojęcia translacji, kompilacji i interpretacji; • pisze programy z pętlami zagnieżdżonymi, warunkami złożonymi oraz procedurami z parametrami oraz łączy moduły programu w projekcie zespołowym. • układa rozbudowane formuły z funkcją logiki JEŻELI, samodzielnie stosuje adresowanie bezwzględne do optymalizacji obliczeń; • uzasadnia klasy sieci i funkcjonowanie Internetu, zaawansowane narzędzia wyszukiwania; • uczestniczy w forach dyskusyjnych z zachowaniem netykiety; • zakłada konto w chmurze i wykorzystuje je do pracy w grupie.
6 - ocena celująca TWORZENIE I OCENIANIE	<i>Uczeń samodzielnie tworzy nowe rozwiązania, formułuje wnioski i rozwiązuje nietypowe zadania, czyli:</i> • projektuje szczegółowe parametry podzespołów komputerowych; • ocenia wpływ informatyki na rynek pracy, samodzielnie korzysta z dokumentacji technicznej;

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• ocenia różne systemy operacyjne oraz samodzielnie wyszukuje informacje o nowościach technologicznych i prawnych aspektach oprogramowania;• tworzy autorskie, zaawansowane kompozycje graficzne i projekty 3D, przygotowuje modele do druku 3D;• tworzy skomplikowane animacje wg własnego pomysłu;• ocenia i wyszukuje dodatkowe informacje na temat zaawansowanych zagrożeń sieciowych oraz samodzielnie wdraża kompleksowe strategie ochrony danych;• tworzy profesjonalne dokumenty (pisma, sprawozdania) zgodne z zasadami typografii, pełni funkcję koordynatora projektu zespołowego, sprawnie zarządza pracą w chmurze;• tworzy specyfikację trudnych problemów;• projektuje i rozwiązuje problem zapętlenia w algorytmach iteracyjnych oraz tworzy algorytmy o wysokim stopniu złożoności;• pisze zaawansowane programy z procedurami i parametrami;• ocenia kompilację od interpretacji, kieruje zespołem programistycznym;• projektuje złożone modele obliczeniowe i wyszukuje nietypowe rozwiązania w menu oprogramowania;• formułuje krytyczne wnioski na temat rozwoju e-usług i sieci, optymalnie dobiera i zawęża zapytania w wyszukiwarkach, wykazuje pełną dojrzałość cyfrową i technologiczną. |
|--|--|