

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE VII SZKOŁY PODSTAWOWEJ

Rok szkolny 2025/2026

Wymagania na ocenę dopuszczającą

Uczeń:

- Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word.
- Potrafi wymienić podstawowe elementy komputera.
- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb.
- Rozróżnia bity i bajty.
- Zna przeznaczenie przeglądarki internetowej.
- Zna adres internetowy wyszukiwarki Google.
- Samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją otworzyć.
- Potrafi wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze. Korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze.
- Loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.
- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny, prosty projekt.
- Potrafi opisać na przykładzie pojęcie rekurencji.
- Potrafi opisać pojęcia algorytmu i schematu blokowego oraz sposoby znajdowania NWD.
- Potrafi podać przykłady języków programowania.
- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word.
- Wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Zapisuje plik.
- Stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa). Korzysta z programu WordArt. Ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora.
- Z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu, likwiduje krzywizny obrazu oraz przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora.
- Potrafi importować napisy i obrazy do programu Photo Story.
- Z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story

Wymagania na ocenę dostateczną

Uczeń:

- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb, rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym.
- Potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji.
- Samodzielnie wyszukuje w Internecie potrzebne elementy graficzne.
- Przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z Internetu.
- Loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.
- Rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.
- Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków.
- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie.
- Potrafi tworzyć własny projekt, zmieniać tło i postacie duszków.
- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt. Potrafi losować liczby z podanego zakresu.
- Potrafi opisać pojęcie rekurencji i zbudować skrypt rekurencyjny w Scratchu.
- Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu.
- Opisuje zagadnienie porządkowania i jeden z algorytmów sortowania.
- Zapisuje i otwiera plik do edycji. Wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Ręcznie poprawia błędy. Stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu.
- Ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora lub wykonanymi przez siebie obrazkami.
- Osadza grafikę w tekście (zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”). Stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką.
- Osadza grafikę obiektową w tekście na różne sposoby. Stosuje techniki formatowania tekstu: czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp. Poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście. Przygotowuje do wydruku tekst zawierający grafikę.
- Stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku. Poprawnie używa wyróżnień w tekście.
- Potrafi w podstawowym zakresie korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi.
- Potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą Schowka.
- Potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument
- Samodzielnie tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego.
- Potrafi stosować swobodny ruch kamery w programie Photo Story.

- Samodzielnie stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu oraz zapisuje projekt i gotowy film.
- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.

Wymagania na ocenę dobrą

Uczeń:

- Rozumie znaczenie systemu operacyjnego. Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.).
- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach.
- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb. Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny. Zna definicje pojęć bitu i bajtu.
- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.
- Potrafi założyć konto poczty elektronicznej.
- Sprawnie wyszukuje w Internecie potrzebne informacje oraz korzysta z Dysku Google.
- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnić jego działanie
- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru.
- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnić ich działanie.
- Rozumie, co to jest operacja modulo. Potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta.
- Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków i wypisać kolejne ruchy.
- Potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje algorytm Euklidesa
- Podaje przykłady języków programowania. Zapisuje algorytm Euklidesa w jednym z nich lub w Scratchu. Analizuje zapis algorytmu.
- Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy. Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi wskazać jego nieefektywność
- Opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie
- Wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu.
- Samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę: sprawnie pracuje z tabelą w edytorze tekstu, stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku; przekształca tekst na tabelę.
- Formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu.

- W odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza. Dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji.
- Potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy. Stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego.
- Przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe (rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje).
- Sprawnie wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz. Stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.).
- Potrafi określić czas trwania efektu w filmie. Samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story.
- Sprawnie wprowadza napisy początkowe, podpisy i napisy końcowe w filmie.
- Samodzielnie określa parametry filmu podczas jego zapisywania.

Wymagania na ocenę bardzo dobrą

Uczeń:

- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość.
- Potrafi znaleźć w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów.
- Samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej. Podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne.
- Potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb.
- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok zarówno bez parametru, jak i z parametrem.
- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i złożony blok warunkowy i wyjaśnić jego działanie.
- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt. Rozumie, co to jest operacja modulo. Potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta. Potrafi utworzyć skrypt znajdowania kolejnych liczb pierwszych z wykorzystaniem listy i własnego bloku.
- Potrafi zbudować i zmodyfikować skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie.
- Samodzielnie stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym – dotyczy to zarówno podstawowych zasad pracy z edytorem tekstu, jak i stosowania wprowadzonych dotychczas sposobów formatowania tekstu.

- Samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu. Ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu. Wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.), jak i tekst wpisywany.
- Formatuje tekst w nagłówku i stopce.
- Samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt. Sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy.
- Wykorzystuje style, tworzy spis treści długiego dokumentu. Tworzy stronę tytułową. Dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony
- Potrafi trafnie dobrać czas trwania efektu w filmie. Potrafi zapisać film przeznaczony do odtwarzania na urządzeniach mobilnych.

Wymagania na ocenę celującą

Uczeń:

- Biegłe wymienia rodzaje licencji programów komputerowych.
- Analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami.
- Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy.
- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.
- Wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu.
- Potrafi zbudować własny skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie.
- Samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nie omówione sposoby formatowania.
- Samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami, stosuje je, posługuje się zaawansowanym ścisłym słownictwem.
- Stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem.
- Przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu.
- Stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonym filmie.
- Biegłe posługuje się funkcjami programu Photo Story i Movie Maker. Poszukuje niekonwencjonalnych rozwiązań do uatrakcyjnienia wykonywanej pracy.

Opracował: Marcin Śrama