

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny - informatyka
klasa VII
I półrocze
ROK SZKOLNY 2023/2024

Uczeń otrzymuje ocenę **niedostateczną**, jeśli:

- nie umie wymienić części składowych komputera;
- nie zna zasad pracy z komputerem;
- nie wie co to jest system operacyjny, licencja;
- nie potrafi przy użyciu wybranego edytora grafiki wykonać rysunek, używając podstawowych narzędzi graficznych;
- nie umie nawet przy pomocy nauczyciela zapisać dokument komputerowy w pliku w określonym miejscu;
- nie wie jakie szkody może wyrządzić wirus komputerowy;
- nie potrafi stworzyć ani sformatować prostego dokumentu tekstowego;
- nie umie napisać prostego programu komputerowego;

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- podaje kilka zastosowań komputera;
- wymienia części składowe zestawu komputerowego;
- posługuje się komputerem i urządzeniami TI w podstawowym zakresie;
- podaje kilka przykładów urządzeń współpracujących z komputerem;
- zdaje sobie sprawę, że można uzależnić się od komputera
- zna podstawowe zasady pracy z programem komputerowym (uruchamianie, wybór opcji menu, kończenie pracy z programem)
- wie, jaka jest rola systemu operacyjnego
- wie, że należy posiadać licencję na używany program komputerowy;
- przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy rysunek, używając podstawowych narzędzi graficznych;
- potrafi zapisać dokument komputerowy w pliku w określonym miejscu (dysku, folderze); otwiera rysunek zapisany w pliku, wprowadza zmiany i zapisuje ponownie plik
- kopiuje, przenosi i usuwa pliki wybraną przez siebie metodą;
- rozumie, jakie szkody może wyrządzić wirus komputerowy;
- tworzy prosty dokument tekstowy;
- stosuje wyróżnienia w tekście, korzystając z możliwości zmiany parametrów czcionki;
- wykonuje podstawowe operacje na fragmentach tekstu – kopiowanie, wycinanie, wklejanie;
- ozdabia tekst gotowymi rysunkami, obiektami z galerii obrazów, stosując wybraną przez siebie metodę;
- zapisuje prosty algorytm w postaci listy kroków;
- zna podstawowe zasady prezentacji algorytmów w postaci schematów blokowych;
- analizuje gotowy schemat blokowy prostego algorytmu

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

- wskazuje kilka przykładów zastosowania komputera, np. w szkole, zakładach pracy i życiu społecznym;
- definiuje komputer jako zestaw urządzeń elektronicznych i określa ich przeznaczenie;
- zna pojęcia: *program komputerowy, pamięć, system dwójkowy*;
- zna jednostki pojemności pamięci;
- wymienia i omawia różne typy komputerów;
- omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów programów użytkowych, podając przykłady konkretnych programów;
- wie, na czym polega uruchamianie i instalowanie programów;
- podaje przykłady nośników pamięci
- zna podstawowe funkcje systemu operacyjnego;
- wie, czym jest licencja;
- wymienia przykłady przestępczości komputerowej;
- zna i omawia zasady tworzenia dokumentu komputerowego na przykładzie tworzenia rysunku w programie graficznym;
- rozumie, dlaczego należy zapisać dokument na wybranym nośniku pamięci masowej;
- przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy rysunki, stosując operacje na obrazie i jego fragmentach, przekształca obrazy; umieszcza napisy na obrazie;
- tworzy proste animacje komputerowe;
- potrafi kopiować, przenosić i usuwać pliki i foldery metodą przez **Schówek** oraz metodą **przeciągnij i upuść**;
- stosuje podstawowe zasady ochrony przed wirusami komputerowymi;
- zna i stosuje podstawowe zasady formatowania i redagowania tekstu;
- formatuje rysunek (obiekt) wstawiony do tekstu; zmienia jego rozmiary, oblewa tekstem lub stosuje inny układ rysunku względem tekstu;
- wyjaśnia pojęcie algorytmu;
- określa dane do zadania oraz wyniki i zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków;
- określa sytuacje warunkowe, tj. takie, które wyprawdzają różne wyniki – zależnie od spełnienia narzuconych warunków;
- buduje schemat blokowy prostego algorytmu liniowego;
- analizuje schemat blokowy

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

- omawia zastosowanie komputera w różnych dziedzinach życia, nauki i gospodarki;
- zna pojęcia: *bit, bajt, RAM*;
- omawia podstawowe układy mieszczące się na płycie głównej;
- wymienia i omawia budowę i działanie wybranych urządzeń peryferyjnych oraz urządzeń techniki użytkowej, np. drukarki, skanera;
- wyjaśnia rolę pamięci operacyjnej w czasie uruchamiania programu;
- wie, jak odinstalować program komputerowy
- podaje przykłady systemów operacyjnych
- zna pojęcie: *prawo autorskie*;
- omawia przykładowe rodzaje darmowych licencji;
- omawia przejawy przestępczości komputerowej

- zna podstawowe formaty plików graficznych;
- posługuje się narzędziami malarskimi wybranych programów graficznych do tworzenia kompozycji z figur;
- poddaje zdjęcie obróbce: zmienia jasność i kontrast, stosuje filtry;
- wie, czym są warstwy obrazu; tworzy obraz z wykorzystaniem pracy z warstwami;
- tworzy animacje komputerowe;
- omawia ogólne zasady działania wirusów komputerowych;
- posługuje się programem antywirusowym w celu wykrycia wirusów
- zna ogólne możliwości edytorów tekstu i zasady pracy z dokumentem tekstowym;
- zna i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu; dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia;
- stosuje tabulacje, wcięcia, interlinie;
- przygotowuje dokumenty do wykonania zadania w ramach projektu grupowego
- omawia etapy rozwiązywania problemu (zadania);
- wie, na czym polega iteracja;
- analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia i określa, od czego zależy liczba powtórzeń;
- buduje schemat blokowy algorytmu z warunkiem prostym

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

- omawia schemat działania komputera, m.in. przekształcanie informacji w dane, przetwarzanie danych oraz wyjaśnia funkcje procesora odpowiedzialnego za te procesy; wyjaśnia, czym jest BIOS;
- potrafi skorzystać w razie potrzeby z **Pomocy** do programu;
- potrafi zainstalować i odinstalować prosty program,
- omawia cechy wybranych systemów operacyjnych, m.in.: Windows, Linux, Mac OS, wybrane systemy dla urządzeń mobilnych
- rozumie zasady licencji na używany program
- przekształca formaty plików graficznych;
- umieszcza napisy na obrazie, porównując możliwości dwóch wybranych programów graficznych;
- wykonuje fotomontaż, korzystając z możliwości pracy z warstwami obrazu;
- opracowuje obrazy zgodnie z przeznaczeniem;
- tworzy animacje, korzystając z możliwości z warstwami i z przekształceń fragmentów obrazu;
- tworzy animacje komputerowe, stosując wybrany program graficzny;
- wie, jak ochronić się przed włamaniem do komputera; wyjaśnia, czym jest firewall
- stosuje różne typy tabulatorów, potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście;
- osadza obraz w dokumencie tekstowym, wstawia obraz do dokumentu tekstowego;
- wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe podczas realizacji projektu grupowego; wykonuje kolaż ze zdjęć
- prezentuje algorytmy iteracyjne za pomocą listy kroków i schematu blokowego;

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

- potrafi określić podstawowe parametry części składowych komputera i urządzeń peryferyjnych;
- opisuje wybrane zastosowania informatyki, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i rozwój ekonomiczny;
- samodzielnie wyszukuje w Internecie informacje o nowych urządzeniach peryferyjnych oraz urządzeniach mobilnych;
- określa pojemność pamięci, ilość wolnego i zajętego miejsca na dysku;
- wyszukuje w Internecie lub innych źródłach informacje na temat nowych programów użytkowych i nośników pamięci
- porównuje wybrane systemy operacyjne, podając różnice
- samodzielnie wyszukuje możliwości wybranego programu graficznego;
- samodzielnie tworzy ciekawe kompozycje graficzne, np. fotomontaże;
- przygotowuje animacje według własnego pomysłu, korzystając z różnych możliwości wybranego programu do tworzenia animacji
- utrzymuje na bieżąco porządek w zasobach komputerowych; pamięta o tworzeniu kopii ważniejszych plików na innym nośniku;
- samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania dowolnego problemu;
- przygotowuje profesjonalny tekst – pismo, sprawozdanie, z zachowaniem poznanych zasad redagowania i formatowania tekstów;
- pełni funkcje koordynatora podczas realizacji projektu grupowego;
- potrafi wykorzystać chmurę do wymiany informacji w pracy zespołowej
- buduje schemat blokowy algorytmu, w którym wystąpią złożone sytuacje warunkowe;
- określa, kiedy może nastąpić zapętlenie w algorytmie iteracyjnym i potrafi rozwiązać ten problem;
- buduje schemat blokowy określonego algorytmu