

SZKOŁA PODSTAWOWA
im. Jana Pawła II w Łososinie Dolnej

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

klasa VII

NAUCZYCIELE PROWADZĄCY ZAJĘCIA

1. Zbigniew Rusnak

1. Lekcje z komputerem i internetem

<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • zna zasady korzystania z pracowni komputerowej • opisuje budowę komputera i system operacyjny • zna zasady tworzenia zapisu dwójkowego • posługuje się pojęciami bit i bajt • potrafi wyjaśnić, na czym polega praca w chmurze • potrafi wymienić wady i zalety pracy w chmurze • zna zasady netykiety • włącza się do pracy ze wspólnymi dokumentami • pracuje nad tworzeniem prezentacji multimedialnej • 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wykorzystuje ustawienia systemu Windows do określenia parametrów komputera • wykorzystuje Kalkulator do konwersji liczb między systemami dziesiętnym i dwójkowym • potrafi sprawdzić adres IP komputera • potrafi opisać rolę urządzeń sieciowych (serwery, routery, komputery klienckie) • potrafi wysłać pliki na Dysk Google • potrafi pobrać pliki z Dysku Google • opisuje kompetencje informatyczne przydatne w różnych zawodach • przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • potrafi wyjaśnić znaczenie protokołów http, HTTPS, FTP, SMTP • tworzy foldery na Dysku Google. • usuwa pliki i foldery z Dysku Google • wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie • potrafi doskonalić i ocenić prezentację • 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • porównuje i ocenia parametry komputerów, stosuje odpowiednie jednostki • sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie • zna szesnastkowy sposób zapisu liczb • wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE) • zna inne usługi dostępne w ramach konta Google • kieruje pracą nad wspólnym dokumentem • udostępnia dokument i przyznaje uprawnienia użytkownikom • sprawnie posługuje się terminami związanymi z pracą w sieci • organizuje pracę zespołową nad wspólną prezentacją • sprawnie przygotowuje się do prowadzenia prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • opisuje i wykorzystuje inne systemy operacyjne (Mac OS, Android, Linux) • sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych • przedstawia symboliczne zapisy pozycyjny o wybranej podstawie • potrafi przeprowadzić test prędkości łącza internetowego • potrafi opisać etapy powstawania internetu • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • swobodnie korzysta z usług w ramach konta Google, używając urządzeń mobilnych • wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem • tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów • umiejętnie prowadzi wspólną prezentację •

2. Lekcje z grami				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowy projekt w Scratchu • wstawia tło z pliku • uruchamia grę z poprzedniej lekcji • dodaje dodatkowe duszki • tworzy nowy projekt w Scratchu • tworzy nowe duszki z plików zewnętrznych 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • oprogramowuje warunki początkowe duszków skarbów i przeszkody • z pomocą podręcznika planuje przeniesienie gry na komputer • stosuje zmienne • z pomocą nauczyciela tworzy pomoc do gry 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka po labiryncie • oprogramowuje zmiany wartości punktów w grze • wykorzystuje komunikaty • projektuje i realizuje zliczanie punktów w grze 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • definiuje nowy blok, który uwzględni dojście duszka do końca labiryntu • oprogramowuje interakcję duszka ze skarbami i przeszkodą • projektuje i realizuje dodanie planszy tytułowej 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • testuje działanie gry • dopracowuje szczegóły gry
3. Lekcje z algorytmami				
<i>ocena dopuszczająca</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • poprawnie opisuje algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem • z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo • opisuje algorytm sita Eratostenesa • opisuje, na czym polega rekurencja • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi • z pomocą nauczyciela omawia na konkretnym przykładzie algorytm sortowania przez zliczanie • przedstawia na prostym przykładzie algorytm sor- 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • wyjaśnia pojęcia algorytmu i schematu blokowego • sprawdza parzystość i pierwszość liczby • przedstawia algorytm sita Eratostenesa i rozumie pojęcie optymalizacji algorytmu • realizuje proste bloki wykorzystujące rekurencję • opisuje rekurencyjne rozwiązanie problemu • przedstawia wybrany zapis algorytmu sortowania przez wybieranie 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • zapisuje algorytm Euklidesa w postaci planu działań lub pseudokodu • do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje instrukcję warunkową • z pomocą nauczyciela realizuje sito Eratostenesa w Scratchu • odpowiednio formułuje i wykorzystuje warunek zatrzymania rekurencji • analizuje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu w Scratchu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu • do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż (...) • znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu • samodzielnie realizuje algorytm w Scratchu • analizuje budowę i działanie skryptów rekurencyjnych • buduje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu w Scratchu • wykorzystuje własne bloki w 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • analizuje realizację algorytmu Euklidesa i dostrzega jego niedostatki • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • realizuje sito Eratostenesa z wizualizacją odsiewania kolejnych liczb

towania przez wybieranie		<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowe duszki przez klonowanie • ustala parametry sklonowanych duszków • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly • rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu 	<p>realizacji algorytmu</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu • samodzielnie realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly • analizuje zapis algorytmu w tekstowym języku programowania • 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy własne konstrukcje rekurencyjne • określa złożoność obliczeniową rozwiązania problemu (liczbę działań w zależności od liczby kręgów) • porównuje i ocenia różne algorytmy sortowania • realizuje algorytm w tekstowym języku programowania
4. Lekcje z edytorem tekstu				
<i>ocena dobra</i>	<i>ocena dostateczna</i>	<i>ocena dobra</i>	<i>ocena bardzo dobra</i>	<i>ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu • zapisuje plik • stosuje podstawowe słownictwo informatyczne • stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami – wstawianie, wypełnianie treścią • stosuje tabulatory dostępne w edytorze • stosuje podstawowe sposoby wyrównania tekstu • stosuje układ kolumnowy tekstu • stosuje wyróżnienia w tek- 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • otwiera plik do edycji • ręcznie poprawia błędy • stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu • stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu • stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie • rozumie pojęcia potrzebne 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu • starannie przepisuje tekst • poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze • przygotowuje tekst do wydruku • samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę – stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • samodzielnie stosuje podstawowe zasady pracy z edytorem tekstu i wprowadzone dotychczas sposoby formatowania tekstu • potrafi korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi • samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami • posługuje się zaawansowanym informatycznym słownictwem • jest aktywny na lekcji i po-

<p>ście (tytuł, wybrane słowa)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ilustruje tekst gotową grafiką znaną w sieci • ilustruje tekst gotową grafiką obiektową – wstawia obiekty dostępne w grupie Ilustracje na karcie Wstawianie oraz obiekty WordArt) • stosuje w podstawowym zakresie poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku • tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów • 	<p>do codziennej pracy z komputerem</p> <ul style="list-style-type: none"> • ilustruje tekst 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 • stosuje techniki formatowania tekstu – czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp. • poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście • przygotowuje dokument do wydruku • stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku • poprawnie używa wyróżnień w tekście • korzysta z narzędzia Malarz formatów 	<p>przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej • 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 • pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem – portfolio tekstów, kontroluje jego 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu • używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania • potrafi ocenić rozwój języka informatycznego • 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, jak i tekst wpisywany • formatuje tekst w nagłówku i stopce • samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje 	<p>maga innym</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi ocenić sformatowanie i przygotowanie tekstu oraz zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst • swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem • potrafi samodzielnie przedstawić i omówić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną •
--	---	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą schowka • potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument • 	<p>zawartość, sposób formatowania, strukturę</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>je ich wygląd i kształt</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy • bardzo sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku • opisuje problemy, na jakie może się natknąć człowiek podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą języka naturalnego 	
5. Lekcje z multimediami				
<i>Ocena dopuszczająca</i>	<i>Ocena dostateczna</i>	<i>Ocena dobra</i>	<i>Ocena bardzo dobra</i>	<i>Ocena celująca</i>
UCZEŃ:				
<ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać proste zdjęcie aparatem lub smartfonem • z pomocą nauczyciela zmienia wygląd interfejsu programu GIMP • potrafi zmienić skorygować jasność i kontrast obrazu • potrafi zapisać przetworzony obraz • potrafi określić pożądane parametry nowotworzonego obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dopuszczającej • opisuje budowę i parametry aparatów fotograficznych • potrafi skorygować poziom nasycenia koloru, cieni i światła • z pomocą nauczyciela potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów • niektóre czynności wykonuje z pomocą nauczyciela • potrafi zaimportować obrazy 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dostatecznej • wykonuje różne zdjęcia oraz filmy aparatem lub smartfonem • potrafi wybrać właściwy kadr obrazu • zna i rozumie pojęcie rozdzielczość obrazu • samodzielnie potrafi wyrównać linię horyzontu przetworzonego obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny dobrej • dobiera ustawienia aparatu do różnych rodzajów ujęć • analizuje zdjęcia i różni formaty ich zapisu • samodzielnie zmienia wygląd interfejsu programu GIMP • zna jednostki określania rozdzielczości obrazu • potrafi usunąć zbędne elementy obrazu, stosując narzędzie Klonowanie • stosuje filtry artystyczne 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • prowadzi własną galerię zdjęć lub serwis filmowy • wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku • swobodnie korzysta z narzędzi programu GIMP dla osiągnięcia najlepszego efektu • swobodnie posługuje się narzędziami programu GIMP

<ul style="list-style-type: none"> • podczas pracy potrzebuje pomocy nauczyciela • z pomocą nauczyciela opracowuje założenia i wytyczne dotyczące montażu filmu 	<p>do programu PhotoFilmStrip</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela w programie GIMP tworzy plansze oddzielające sekwencje filmu 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów • potrafi poprawić ostrość obrazu • rozumie i potrafi wyjaśnić korzyści wynikające z możliwości stosowania warstw obrazu • prawie wszystkie czynności wykonuje samodzielnie • samodzielnie animuje napisy • 	<ul style="list-style-type: none"> • płynnie zmienia kierunek ruchu kamery • w programie GIMP wykonuje obramowanie z efektem 3D • z pomocą nauczyciela w programie OpenShot Video Editor wykonuje efekty przejść między sekwencjami 	<ul style="list-style-type: none"> • z rozważą i w sposób przemyślany stosuje filtry artystyczne • potrafi wyjaśnić, czym skutkuje zapisanie obrazu w formacie JPG , a czym XCF • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • wszystkie czynności w programie GIMP wykonuje samodzielnie
---	---	--	--	--

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

W stosunku do uczniów posiadających opinię lub orzeczenie wydane przez Poradnię Psychologiczno-Pedagogiczną powyższe wymagania będą realizowane zgodnie z zaleceniami dotyczącymi dostosowania wymagań zawartymi w opiniach i orzeczeniach.