

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE W KLASIE 7

opracowane na podstawie podręcznika:

Informatyka Europejczyka. Podręcznik do informatyki dla szkoły podstawowej. Klasa 7

Prowadząca: mgr Małgorzata Handzel

ROZDZIAŁ I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, I.3, I.4, I.5, II.1., III.3, IV.1	<p>Rozumie i wyjaśnia, co to jest algorytm, czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów i kiedy może być wykorzystywana.</p> <p>Świadomie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy.</p> <p>Zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie cel ich określania.</p> <p>Świadomie i twórczo konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.</p> <p>Świadomie i twórczo konstruuje i testuje algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>Rozumie, wyjaśnia innym i stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb</p>	<p>Rozumie i wyjaśnia, co to jest algorytm, czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów.</p> <p>Świadomie formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy.</p> <p>Zna etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Świadomie konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.</p> <p>Samodzielnie konstruuje algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne.</p> <p>Świadomie konstruuje i testuje algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>Rozumie i stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb</p>	<p>Rozumie co to jest algorytm i czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów.</p> <p>Formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy.</p> <p>Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.</p> <p>Samodzielnie konstruuje wybrane rodzaje algorytmów.</p> <p>Konstruuje algorytmy liniowe oraz wybrane algorytmy warunkowe i iteracyjne.</p> <p>Konstruuje algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania.</p>	<p>Rozumie co to jest algorytm.</p> <p>Formułuje problemy i określa plan działania.</p> <p>Wie, że są etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Wraz z innymi konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.</p> <p>Konstruuje algorytmy liniowe.</p> <p>Konstruuje proste algorytmy liniowe z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>We współpracy z innymi stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie.</p> <p>We współpracy z innymi stosuje szyfr Cezara.</p>	<p>Wie co to jest algorytm.</p> <p>Z pomocą formułuje problemy i określa plan działania.</p> <p>Z pomocą wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów.</p> <p>Z pomocą konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.</p> <p>Z pomocą konstruuje algorytmy liniowe.</p> <p>Z pomocą konstruuje proste algorytmy liniowe z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>Z pomocą analizuje wybrane algorytmy.</p> <p>Z pomocą stosuje sposoby przeliczania</p>	<p>Nie wie co to jest algorytm.</p> <p>Nie umie sformułować problemu i wyznaczyć planu działania.</p> <p>Nie wie, że są etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Nie potrafi konstruować opisów słownych, listy kroków i schematów blokowych algorytmów.</p> <p>Nie potrafi konstruować algorytmów nawet z pomocą nauczyciela.</p> <p>Nie podejmuje prób przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie.</p>

	z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. Wie na czym polega, kiedy powstał i jak stosować w praktyce szyfr Cezara.	z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. Wie na czym polega i jak stosować w praktyce szyfr Cezara.	Stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. Wie jak stosować w praktyce szyfr Cezara.		liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie. Z pomocą stosuje szyfr Cezara.	Nie wie na czym polega stosowanie szyfru Cezara.
--	--	---	--	--	---	--

ROZDZIAŁ II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.2a, I.4, I.5, II.1, II.2, 3c III.3, IV.1	Rozumie i wyjaśnia innym na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blockach. Samodzielnie i twórczo realizuje projekty polegające na animacji obiektów. Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch oraz wyjaśnia innym podejmowane działania. Zna zasady pracy z Pythonem Samodzielnie i twórczo wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. Twórczo wykorzystuje możliwości arkusza	Rozumie na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blockach. Samodzielnie realizuje projekty polegające na animacji obiektów. Samodzielnie wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań. Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu i wykonuje ewentualną korektę. Zna zasady pracy z Pythonem. Samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. Samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem	Rozumie jak, i korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha. Samodzielnie realizuje proste projekty polegające na animacji obiektów. Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. Wie na czym polega praca z Pythonem. Z niewielką pomocą wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze. Po objaśnieniach nauczyciela samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia	Wie jak korzystać z poleceń zawartych na blockach Scratcha. Realizuje proste ćwiczenia polegające na animacji obiektów. Formułuje proste problemy i określa plan działania. We współpracy z innymi konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. Uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona. We współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym	Z pomocą korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha. Z pomocą realizuje proste ćwiczenia polegające na animacji obiektów. Z pomocą konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch. Biernie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona. Z pomocą wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie. Z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym.	Nie podejmuje żadnych działań podczas realizacji ćwiczeń i projektów w Scratchu. Nie korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha. Nie wykonuje żadnych ćwiczeń z wykorzystaniem Pythona. Nie podejmuje pracy w arkuszu kalkulacyjnym.

	<p>kalkulacyjnego Excel oraz pracy w chmurze.</p> <p>Wykorzystując możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wykonuje różnorodne ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego, korzysta z funkcji arkusza.</p> <p>Wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wstawiając wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>Excela i pracy w chmurze.</p> <p>Samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego, stosuje funkcje.</p> <p>Samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p> <p>Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.</p>	<p>z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego, stosuje funkcje z niewielką pomocą nauczyciela.</p> <p>Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze.</p> <p>Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje adresowanie względne w arkuszu.</p> <p>Wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>Z pomocą wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	
--	--	---	--	--	---	--

ROZDZIAŁ III. Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II. 2a, 3, 3b, 5, II.3d, 4, 5, III.2, 3, IV.1-2, V.1-2	Samodzielnie opracowuje zebrane materiały oraz wyjaśnia innym wykonywane czynności, poprawnie wpisuje i formatuje teksty stosując kolumny i tabulatory, wstawiając i formatując obrazki i zdjęcia, umie stosować nagłówki, stopkę i numerowanie stron;	Samodzielnie opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty, stosuje kolumny i tabulatory, wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia, umie stosować nagłówki, stopkę i numerowanie stron, sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu, drukuje	Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty, stosuje kolumny, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia, umie stosować nagłówki, stopkę, drukuje cały dokument. Planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu.	We współpracy z innymi opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty, stosuje kolumny, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia, sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu, drukuje cały dokument. We współpracy z innymi podejmuje działania związane z projektem kolażu	Z pomocą innych opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia, drukuje cały dokument. Z pomocą podejmuje działania związane z projektem kolażu. Z pomocą korzysta z wybranych narzędzi	Nie umie zaplanować działań związanych z tematem. Nie podejmuje działań związanych z redagowaniem gazetki. Nie korzysta z żadnych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu. Nie podejmuje prac związanych z

	<p>Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu.</p> <p>Maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektów.</p> <p>Samodzielnie pracuje i wyjaśnia innym na czym polega praca w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można przechowywać, przeglądać, udostępniać i publikować korzystając z chmury.</p> <p>Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz wyjaśnia innym w jaki sposób można z nich korzystać i na jakiej licencji są udostępniane.</p> <p>Samodzielnie i twórczo dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały.</p> <p>Twórczo wykorzystuje możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych</p> <p>Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>całość lub wybrane strony.</p> <p>Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu.</p> <p>Wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektów.</p> <p>Samodzielnie pracuje w chmurze i pokazuje, w jaki sposób można przechowywać, przeglądać, udostępniać i publikować korzystając z chmury.</p> <p>Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać i na jakiej licencji są udostępniane.</p> <p>Samodzielnie wskazuje źródła informacji, gromadzi i przetwarza informacje pochodzące z różnych źródeł.</p> <p>Samodzielnie korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych</p> <p>Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji projektów.</p> <p>Wie na czym polega praca w chmurze i umie przechowywać i przeglądać pliki korzystając z chmury.</p> <p>Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać.</p> <p>Samodzielnie wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje.</p> <p>Wyszukuje i gromadzi informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.</p> <p>Korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych.</p> <p>Uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Po wyjaśnieniu korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektów.</p> <p>Z niewielką pomocą zapisuje i przynosi pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk.</p> <p>Wspólnie z innymi pracuje w chmurze i umie przeglądać pliki.</p> <p>Wie jak korzystać z otwartych zasobów sieci.</p> <p>We współpracy z innymi wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje.</p> <p>We współpracy z innymi wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację.</p> <p>Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>programu GIMP do realizacji projektów.</p> <p>Z pomocą innych zapisuje i przynosi pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk.</p> <p>Z pomocą wyszukuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.</p> <p>Z pomocą wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację.</p> <p>Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>projektem grafiki w zaproszeniu.</p> <p>Nie wie na czym polega i nie podejmuje pracy w chmurze.</p> <p>Nie podejmuje prac związanych z gromadzeniem materiałów do projektu.</p> <p>Nie potrafi korzystać z programu do tworzenia prezentacji multimedialnych.</p> <p>Nie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>
--	--	---	--	--	--	---

ROZDZIAŁ IV. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Przestrzeganie prawa i zasad BHP

Podstawa programowa	Wymagania programowe					
	Ponadpodstawowe			Podstawowe		
	celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	
I.5, III.1-3, IV.1, IV.2, 4 V.1-3	<p>Rozróżnia i wymienia rodzaje i typy sieci oraz objaśnia innym na czym polega praca w każdej z tych sieci.</p> <p>Interesuje się nowinkami technologicznymi, śledzi je, wypowiada się na ich temat, omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji.</p> <p>Rozumie i wyjaśnia innym, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny oraz uzasadnia, jak unikać tego typu sytuacji.</p> <p>Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej, jest przewodniczącym grupy.</p>	<p>Rozróżnia i wymienia rodzaje i typy sieci oraz wypowiada się na ich temat.</p> <p>Wyjaśnia możliwości pracy w sieci lokalnej.</p> <p>Wypowiada się na temat nowinek technologicznych oraz omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji.</p> <p>Korzysta z programów do rejestracji dźwięku.</p> <p>Rozumie i wyjaśnia innym, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny.</p> <p>Wyjaśnia na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.</p> <p>Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Wymienia rodzaje i typy sieci.</p> <p>Wie co umożliwia praca w sieci lokalnej.</p> <p>Omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji.</p> <p>Korzysta z programów do rejestracji dźwięku.</p> <p>Wymienia przykłady zastosowań informatyki oraz negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.</p> <p>Rozumie, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny.</p> <p>Wie na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.</p> <p>Uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Z pomocą wymienia rodzaje i typy sieci.</p> <p>Wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej.</p> <p>Omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji.</p> <p>We współpracy z innymi korzysta z programów do rejestracji dźwięku.</p> <p>Wymienia kilka przykładów zastosowań informatyki.</p> <p>Wymienia kilka sytuacji, w których internauta może nie czuć się bezpieczny.</p> <p>Rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.</p> <p>Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Wie, że istnieją różne rodzaje i typy sieci.</p> <p>Z pomocą wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej.</p> <p>Z pomocą omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji.</p> <p>Wymienia przynajmniej jedną sytuację, w której internauta może nie czuć się bezpieczny.</p> <p>Po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.</p>	<p>Nawet z pomocą nie wymienia rodzajów i typów sieci.</p> <p>Nie wymienia nawet jednej sytuacji, w której internauta może nie czuć się bezpieczny.</p> <p>Nie rozumie pojęć: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.</p> <p>Nie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>