

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Rok szkolny 2026/2027



Przedmiot: Informatyka

Klasa: 7

Imię i nazwisko nauczyciela: Sławomir Panfil, Adam Łukasiuk

I. Wymagania edukacyjne

OCENA	WYMAGANIA EDUKACYJNE
2 – dopuszczający zapamiętywanie	UCZEŃ: - Wymienia podstawowe części składowe zestawu komputerowego oraz podaje kilka zastosowań komputera w życiu codziennym. - Zna i stosuje zasady bezpiecznej oraz higienicznej pracy przy komputerze; ma świadomość zagrożenia uzależnieniem cyfrowym i zna podstawowe sposoby zapobiegania mu. - Zna podstawowe zasady pracy z programami (uruchamianie, obsługa menu, zamykanie) oraz wie, czym jest system operacyjny i licencja na oprogramowanie. - W podstawowym edytorze grafiki tworzy proste rysunki przy użyciu podstawowych narzędzi, zapisuje i otwiera pliki w określonym folderze. - Kopiuje, przenosi i usuwa pliki lub foldery podstawową metodą oraz rozumie zagrożenie ze strony wirusów komputerowych. - Tworzy 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. - Tworzy proste programy wizualne w dedykowanym środowisku (np. Scratch, Baltie) na podstawie wskazówek. - Zna zastosowanie arkusza kalkulacyjnego, budowę jego dokumentu oraz pisze proste formuły z podstawowymi działaniami (+ - *, /). - Wyszukuje informacje w Internecie według prostego hasła, zna podstawowe usługi sieciowe oraz redaguje i wysyła e-mail z zachowaniem zasad netykiety.
3 – dostateczny zrozumienie	UCZEŃ: - Definiuje komputer jako zestaw urządzeń, zna pojęcia: program, pamięć, system dwójkowy, jednostki pojemności pamięci oraz wymienia typy komputerów i nośników. - Omawia przeznaczenie programów użytkowych, proces ich uruchamiania/instalowania, funkcje systemu operacyjnego oraz pojęcie i rodzaje licencji oprogramowania. - Tworzy rysunki w edytorze grafiki stosując operacje na fragmentach obrazu, przekształcenia i napisy; tworzy 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. - Wyjaśnia pojęcie algorytmu, definiuje dane i wyniki, zapisuje algorytmy z rozgałęzieniami oraz analizuje prostą sytuację warunkową.

OCENA	WYMAGANIA EDUKACYJNE
	• Tworzy 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). • Zna 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 – dobry zastosowanie	UCZEŃ: • Omawia zastosowanie informatyki w różnych dziedzinach, pojęcia bit/bajt/RAM, budowę płyty głównej, reprezentację danych w komputerze oraz działanie urządzeń peryferyjnych. • Tworzy skróty na pulpicie, wybiórczo korzysta z Pomocy programu, wyjaśnia 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, wyjaśnia pojęcie iteracji, analizuje pętle i pisze listy kroków dla algorytmów z warunkiem prostym. • Wyjaśnia pojęcia programu źródłowego/wynikowego, tworzy zmienne, wykonuje na nich obliczenia, realizuje proste warunki, pętle oraz definiuje procedury bez parametrów. • Prawidłowo projektuje tabelę arkusza kalkulacyjnego, formatuje komórki, rozróżnia adresowanie względne i bezwzględne oraz stosuje arkusz do kalkulacji wydatków. • Wymienia zalety sieci komputerowych, korzysta z katalogów stron WWW, udostępnia zasoby w sieci oraz dba o estetykę i formę komunikacji e-mail.
5 – bardzo dobry analiza	UCZEŃ: • Omawia szczegółowo schemat działania komputera i procesora, BIOS, oblicza wartość dziesiętną liczby binarnej, stosuje kody ASCII oraz charakteryzuje zaawansowane urządzenia peryferyjne. • Wyjaśnia procesy instalacji/uruchamiania, potrafi samodzielnie pobrać, zainstalować i odinstalować oprogramowanie z sieci oraz omawia cechy różnych systemów operacyjnych i licencji. • Przekształca formaty plików graficznych, tworzy zaawansowane fotomontaże na warstwach, skanuje i obrabia zdjęcia, tworzy skomplikowane animacje i samodzielnie ustawia parametry wydruku. • Wyjaśnia działanie zapory sieciowej (firewall), omawia 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. • Zna pojęcia translacji, kompilacji i interpretacji; pisze programy z pętlami zagnieżdżonymi, warunkami złożonymi oraz procedurami z parametrami; łączy moduły programu w projekcie zespołowym. • Układa rozbudowane formuły z funkcją logiki JEŻELI, samodzielnie stosuje adresowanie bezwzględne do optymalizacji obliczeń. • Opisuje 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 – celujący tworzenie i ewaluacja	UCZEŃ: • Wykracza poza program nauczania: określa szczegółowe parametry podzespołów komputerowych, analizuje wpływ informatyki na rynek pracy, samodzielnie korzysta z dokumentacji technicznej. • Porównuje i 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 i bierze udział w konkursach. • Bada 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. • Samodzielnie pisze specyfikację trudnych problemów, analizuje i rozwiązuje problem zapętlenia w algorytmach iteracyjnych oraz tworzy algorytmy o wysokim stopniu złożoności. • Pisze zaawansowane programy z procedurami z parametrami, odróżnia kompilację od interpretacji, odnosi sukcesy w konkursach programistycznych i kieruje zespołem programistycznym. • Zna i wykorzystuje szeroki wachlarz funkcji arkusza kalkulacyjnego, samodzielnie 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.
--	--

II. Interpretacja poziomów ocen:

- Ocena 2 – dopuszczający: Odtwarzam podstawowe fakty, pojęcia, definicje i terminy (wymieniam, wskazuję, rozpoznaję).
- Ocena 3 – dostateczny: Wyjaśniam sens informacji, opisuję i porównuję.
- Ocena 4 – dobry: Stosuję wiedzę w typowych sytuacjach i rozwiązuję standardowe zadania.
- Ocena 5 – bardzo dobry: Analizuję związki, porównuję, argumentuję, uzasadniam, oceniam rozwiązania i wyciągam wnioski.
- Ocena 6 – celujący: Samodzielnie tworzę nowe rozwiązania, formułuję wnioski i rozwiązuję nietypowe zadania.

III. Uwagi:

- Każdy wyższy poziom obejmuje wymagania z niższych poziomów
- Dokument stanowi podstawę do oceniania klasyfikacyjnego