

Wymagania dotyczą programu WSiP autorstwa: W. Jochemczyk, I Krajewskiej-Kranas, A. Samólskiej, M. Wyczółkowskiego.

## Wymagania edukacyjne na oceny śródroczne z informatyki w roku szkolnym 2024-2025 dla klasy 7

		Wymagania na poszczególne stopnie			
Lekcje z komputerem	Dopuszczający Uczeń:	Dostateczny Uczeń:	Dobry Uczeń:	Bardzo dobry Uczeń:	Celujący Uczeń:
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej.</li> <li>- Samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu.</li> <li>- Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer.</li> <li>- Potrafi wymienić podstawowe elementy komputera.</li> <li>- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb.</li> <li>- Rozróżnia bity i bajty.</li> <li>- Korzysta z Kalkulatora.</li> <li>- Zna przeznaczenie przeglądarki internetowej.</li> <li>- Zna adres internetowy wyszukiwarki Google.</li> <li>- Samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją otworzyć.</li> <li>- Potrafi wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze.</li> <li>- Korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela.</li> <li>- Przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze.</li> <li>- Loguje się do wspólnych dokumentów Google</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze.</li> <li>- Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.</li> <li>- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.</li> <li>- Potrafi wymienić i opisać podstawowe elementy komputera.</li> <li>- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb, rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym.</li> <li>- Potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji.</li> <li>- Samodzielnie wyszukuje w internecie potrzebne elementy graficzne.</li> <li>- Przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z internetu.</li> <li>- Potrafi wymienić zalety i wady pracy w chmurze.</li> <li>- Samodzielnie korzysta z dysku Google.</li> <li>- Loguje się do wspólnych dokumentów Google</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozumie znaczenie systemu operacyjnego.</li> <li>- Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.).</li> <li>- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach.</li> <li>- Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny.</li> <li>- Zna definicję pojęć bitu i bajtu.</li> <li>- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.</li> <li>- Potrafi założyć konto poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela.</li> <li>- Sprawnie wyszukuje w internecie potrzebne informacje i elementy graficzne.</li> <li>- Sprawnie korzysta z Dysku Google.</li> <li>- Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.</li> <li>- Zna zasady netykiety.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP.</li> <li>- Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji).</li> <li>- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość.</li> <li>- Potrafi znaleźć w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów.</li> <li>- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb.</li> <li>- Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy.</li> <li>- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.</li> <li>- Samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej.</li> <li>- Podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne.</li> <li>- Potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb.</li> <li>- Korzysta ze wspólnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biegłe wymienia rodzaje licencji programów komputerowych.</li> <li>- Biegłe porusza się w systemie plików i folderów.</li> <li>- Analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami.</li> <li>- W trakcie lekcji pomaga innym.</li> <li>- Korzysta z pojęć bitu i bajtu.</li> <li>- Wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu.</li> <li>- Zawsze stosuje się do zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze.</li> <li>- Biegłe wykorzystuje usługi dostępne w chmurze.</li> <li>- Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu. Zna zasady netykiety.</li> <li>- Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej.</li> </ul>

	<p>i współpracuje w ich redagowaniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna zasady netykiety.</li> </ul>	<p>i współpracuje w ich redagowaniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna zasady netykiety.</li> <li>- Rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.</li> </ul>	<p>dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna zasady netykiety.</li> <li>- Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pomaga innym, tworzy własne dokumenty.</li> </ul>
Lekcje programowania	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków.</li> <li>- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie.</li> <li>- Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu.</li> <li>- Potrafi losować liczby z podanego zakresu.</li> <li>- Rozumie, co to jest operacja modulo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnić jego działanie.</li> <li>- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru.</li> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnić ich działanie.</li> <li>- Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu oraz przesuwania duszka z wykorzystaniem prawidłowego odbicia od brzegu ekranu.</li> <li>- Potrafi zapisywać liczby za pomocą zmiennej typu lista.</li> <li>- Rozumie, co to jest operacja modulo i potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i blok warunkowy jeżeli i wyjaśnić jego działanie.</li> <li>- Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok zarówno bez parametru, jak i z parametrem.</li> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i złożony blok warunkowy i wyjaśnić jego działanie.</li> <li>- Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków.</li> <li>- Wykorzystuje w skrypcie animację, przesuwanie duszka oraz dźwięki.</li> <li>- Potrafi znajdować minimum kilku wylosowanych liczb.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>- Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.</li> <li>- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.</li> <li>- Analizuje projekty z portalu Scratch.</li> <li>- Uczy się nowych zagadnień.</li> </ul>

