

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

KLASA 7

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

Wymagania edukacyjne na oceny śródroczne z informatyki w roku szkolnym 2026-2027 dla klasy 7

	Wymagania na poszczególne stopnie				
	Dopuszczający Uczeń:	Dostateczny Uczeń:	Dobry Uczeń:	Bardzo dobry Uczeń:	Celujący Uczeń:
Lekcje z komputerem	- Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej. - Samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu. - Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer. - Potrafi wymienić podstawowe elementy komputera. - Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb. - Rozróżnia bity i bajty. - Korzysta z Kalkulatora. - Zna przeznaczenie przeglądarki internetowej. - Zna adres internetowy wyszukiwarki Google. - Samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją otworzyć. - Potrafi wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze. - Korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela. - Przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze. - Loguje się do wspólnych dokumentów Google	- Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze. - Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze. - Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera. - Potrafi wymienić i opisać podstawowe elementy komputera. - Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb, rozpoznaje liczby zapisane w systemie dwójkowym. - Potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji. - Samodzielnie wyszukuje w internecie potrzebne elementy graficzne. - Przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z internetu. - Potrafi wymienić zalety i wady pracy w chmurze. - Samodzielnie korzysta z dysku Google. - Loguje się do wspólnych dokumentów Google	- Rozumie znaczenie systemu operacyjnego. - Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.). - Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach. - Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny. - Zna definicję pojęć bitu i bajtu. - Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi. - Potrafi założyć konto poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela. - Sprawnie wyszukuje w internecie potrzebne informacje i elementy graficzne. - Sprawnie korzysta z Dysku Google. - Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu. - Zna zasady netykiety.	- Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP. - Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji). - Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość. - Potrafi znaleźć w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów. - Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb. - Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny i dziesiętny na dwójkowy. - Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi. - Samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej. - Podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne. - Potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb. - Korzysta ze wspólnych	- Biegle wymienia rodzaje licencji programów komputerowych. - Biegle porusza się w systemie plików i folderów. - Analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami. - W trakcie lekcji pomaga innym. - Korzysta z pojęć bitu i bajtu. - Wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu. - Zawsze stosuje się do zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze. - Biegle wykorzystuje usługi dostępne w chmurze. - Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu. Zna zasady netykiety. - Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej.

	i współpracuje w ich redagowaniu. - Zna zasady netykiety.	i współpracuje w ich redagowaniu. - Zna zasady netykiety. - Rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej	- Zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.	dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu. - Zna zasady netykiety. - Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej	- Pomaga innym, tworzy własne dokumenty.
Lekcje programowania	- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt.	- Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków. - Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie. - Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu. - Potrafi losować liczby z podanego zakresu. - Rozumie, co to jest operacja modulo.	- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnić jego działanie. - Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru. - Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypty ustalania warunków początkowych i wyjaśnić ich działanie. - Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu oraz przesuwania duszka z wykorzystaniem prawidłowego odbicia od brzegu ekranu. - Potrafi zapisywać liczby za pomocą zmiennej typu lista. - Rozumie, co to jest operacja modulo i potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta.	- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i blok warunkowy jeżeli i wyjaśnić jego działanie. - Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie, tworzy i wykorzystuje własny blok zarówno bez parametru, jak i z parametrem. - Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę zawsze i złożony blok warunkowy i wyjaśnić jego działanie. - Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków. - Wykorzystuje w skrypcie animację, przesuwanie duszka oraz dźwięki. - Potrafi znajdować minimum kilku wylosowanych liczb.	- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Jest aktywny na lekcji i pomaga innym. - Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. - Analizuje projekty z portalu Scratch. - Uczy się nowych zagadnień.

