

INFORMATYKA - KL. 7

1. Oceniane obszary aktywności ucznia:

- organizacja pracy i przestrzeganie zasad BHP,
- posługiwanie się terminologią informatyczną,
- praca z programem komputerowym,
- stosowanie wiedzy w sytuacjach praktycznych,
- zaangażowanie podczas lekcji, obowiązkowość i systematyczność,
- współpraca w grupie.

2. Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów:

- ćwiczenia praktyczne wykonywane podczas zajęć,
- wypowiedzi ustne,
- obserwacja postaw ucznia,
- sprawdziany wiadomości i umiejętności,
- kartkówki.

(W przypadku nauczania zdalnego wykonywanie ćwiczeń praktycznych, pisanie kartkówek i sprawdzianów podczas lekcji on-line.)

3. Formy oceny:

- ocena cyfrowa
- ocena graficzna (+,-); plusy i minusy można otrzymać za krótkie odpowiedzi ustne i pisemne, pracę z podręcznikiem podczas lekcji, umiejętność logowania się do Librusa, itp.; zgromadzone plusy i minusy zamieniane są na ocenę cyfrową w następujący sposób:

++++ bdb,
+++- db
++-- dst
+--- dop
---- ndst

(Podczas nauczania zdalnego plusy i minusy wstawiane są również za terminowe odsyłanie zadań praktycznych poprzez e-dziennik oraz za zaangażowanie w pracę podczas udziału w lekcji on-line.)

4. Uczeń:

- musi na lekcji posiadać podręcznik oraz w staranny sposób prowadzić zeszyt,
- ma obowiązek systematycznie pracować na lekcji oraz zaliczyć sprawdzian w przypadku swojej nieobecności w terminie do 2 tygodni,
- ma obowiązek w ciągu 1 tygodnia nadrobić zaległości spowodowane nieobecnością na lekcji,

- ma prawo do jednokrotnej poprawy uzyskanej ze sprawdzianu oceny w terminie ustalonym przez nauczyciela.
5. W przypadku otrzymania w klasyfikacji śródrocznej oceny niedostatecznej z informatyki uczeń ma obowiązek wykonać w określonym przez nauczyciela terminie wyznaczone ćwiczenia praktyczne.
6. Warunki i tryb uzyskania oceny wyższej niż przewidywana roczna ocena:
- warunki i tryb reguluje zapis w Statucie Szkoły,
 - uczeń musi napisać sprawdzian zawierający wiadomości i umiejętności wymagane na określoną ocenę.
7. Wymagania dla uczniów z opinią PPP są dostosowywane w następujący sposób:
- podawanie poleceń w prostszej formie,
 - wydłużenie czasu na napisanie sprawdzianu, każdorazowo na sprawdzianie jest podawany jego czas trwania,
 - zmniejszenie ilości zadań wykonywanych podczas lekcji i podkreślanie rzeczy istotnych do zapamiętania,
 - kontrolowanie sposobu zrozumienia samodzielnie przeczytanych przez ucznia poleceń podczas wykonywania ćwiczeń, w razie konieczności udzielanie dodatkowych wyjaśnień,
 - w ocenianiu zwracanie uwagi na wysiłek włożony w wykonywanie ćwiczeń,
 - pozytywne motywowanie do pracy.

I SEMESTR

UMIEJĘTNOŚCI

WIADOMOŚCI

dopuszczający

Uczeń:

- przy użyciu edytora grafiki Gimp tworzy rysunki używając podstawowych narzędzi graficznych, tworzy nowy projekt w programie Tinkercad korzystając z gotowych kształtów,
- wykonuje operacje na plikach i folderach wybraną metodą.

Uczeń:

- podaje zastosowania komputera, wymienia części składowe zestawu komputerowego, podaje przykłady urządzeń współpracujących z komputerem, zna przyczyny uzależnienia się od komputera i sposoby zapobiegania uzależnieniu,
- określa rolę, jaką pełni system operacyjny; zna termin licencja; wie, na czym polega piractwo komputerowe; rozumie, jakie szkody może wyrządzić wirus komputerowy,
- wie czym jest projektowanie 3D.

dostateczny

Uczeń:

- przy użyciu edytora grafiki Gimp tworzy rysunki stosując operacje na obrazie i jego fragmentach, przekształca obrazy,

Uczeń:

- podaje zastosowania komputera w szkole, zakładach pracy i życiu społecznym; zna pojęcia: program komputerowy, pamięć, system operacyjny; zna jednostki

umieszcza napisy na rysunkach; tworzy nowe projekty w programie Tinkercad korzystając z gotowych kształtów i modyfikuje je: zmienia wymiary, dodaje napisy i inne elementy, wykonuje otwory,

- wykonuje operacje na plikach i folderach dwoma sposobami.

dobry

Uczeń:

- posługuje się narzędziami malarskimi programów graficznych do tworzenia kompozycji figur, wykonuje operacje na obrazie i jego fragmentach stosując wybrane programy graficzne, poddaje zdjęcia obróbce, tworzy obraz w programie Gimp z wykorzystaniem pracy z warstwami, korzysta z różnych narzędzi selekcji; tworzy, modyfikuje i dekoruje nowy projekt w programie Tinkercad korzystając z dodatkowych możliwości programu,
- pakuje i rozpakowuje pliki lub foldery.

bardzo dobry

Uczeń:

- potrafi korzystać z pomocy do programu,
- przekształca formaty plików graficznych, umieszcza napisy na obrazie porównując możliwości dwóch wybranych programów graficznych, wykonuje fotomontaże w programie Gimp wykorzystując możliwości pracy z warstwami obrazu, opracowuje obrazy charakteryzujące się wysokimi wartościami artystycznymi; tworzy, modyfikuje i dekoruje trudniejsze projekty w programie Tinkercad korzystając z dodatkowych możliwości programu, zwraca uwagę na stronę praktyczną i wartości artystyczne powstałych modeli 3D.

pojemności pamięci; wymienia i omawia różne typy komputerów,

- omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów programów użytkowych, podaje przykłady nośników pamięci, zna podstawowe funkcje systemu operacyjnego, wymienia rodzaje licencji na program, wymienia przykłady przestępczości komputerowej, zna podstawowe sposoby ochrony przed wirusami,
- wie, co jest potrzebne do wydrukowania modelu 3D.

Uczeń:

- omawia zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia, nauki i gospodarki; zna pojęcia: bit, bajt, RAM; omawia podstawowe układy mieszczące się na płycie głównej komputera, zna sposoby reprezentowania danych w komputerze, wymienia i omawia wybrane urządzenia peryferyjne oraz urządzenia mobilne, wyjaśnia rolę pamięci operacyjnej w czasie działania programu komputerowego,
- podaje przykłady systemów operacyjnych, zna pojęcie: prawo autorskie, omawia przykładowe rodzaje darmowych licencji, omawia przejawy przestępczości komputerowej, omawia ogólne zasady działania wirusów komputerowych, zna zasady ochrony przed złośliwymi programami
- zna podstawowe formaty plików graficznych; wie, do czego służy program typu slicer podczas przygotowania modelu do wydruku 3D.

Uczeń:

- wyjaśnia funkcję procesora podczas działania komputera, zna termin: BIOS, wie na czym polega kodowanie znaków w komputerze, omawia różne typy komputerów oraz urządzeń peryferyjnych, omawia inne oprócz wirusów zagrożenia komputerowe, wie jak ochronić się przed włamaniem do komputera, wyjaśnia co to jest firewall,
- wyjaśnia różnice między różnymi rodzajami licencji na programy komputerowe.

celujący	Uczeń: - wyszukuje i stosuje dodatkowe możliwości wybranych programów graficznych, - osiąga sukcesy w konkursach informatycznych.	Uczeń: - opisuje wybrane zastosowania informatyki oraz ich wpływ na rozwój ekonomiczny i rynku pracy, wyszukuje w Internecie lub innych źródłach informacje na temat nowych programów użytkowych, porównuje wybrane systemy użytkowe, - przedstawia informacje na temat programów szpiegujących.
----------	---	--

II SEMESTR

UMIEJĘTNOŚCI

WIADOMOŚCI

dopuszczający	Uczeń: - tworzy prosty dokument tekstowy, zmienia parametry czcionki, wykonuje podstawowe operacje na fragmentach tekstu: kopiuje, wycina i wkleja, ozdabia tekst gotowymi rysunkami i zdjęciami, - zapisuje prosty algorytm w postaci listy kroków, tworzy proste programy w języku wizualnym środowiska programowania, - pisze formuły wykonujące podstawowe działania arytmetyczne, potrafi zastosować kopiowanie i wklejanie formuł, - wyszukuje w Internecie informacje według hasła, redaguje i wysyła listy elektroniczne przestrzegając zasad netykiety.	Uczeń: - zna zastosowania arkusza kalkulacyjnego, - wymienia zastosowania Internetu, zna zasady netykiety, potrafi wymienić zagrożenia spowodowane anonimowością kontaktów w Internecie.
dostateczny	Uczeń: - formatuje tekst, ustala sposób wyrównania tekstu między marginesami oraz parametry czcionki, formatuje rysunek wstawiony do tekstu: zmienia jego rozmiary, otacza tekstem lub stosuje inny układ rysunku względem tekstu, - zapisuje prosty algorytm w postaci listy kroków, tworzy programy używając podstawowych poleceń wizualnego środowiska programowania, zapisuje powtarzające się polecenia stosując odpowiednie instrukcje, - stosuje funkcje arkusza kalkulacyjnego, modyfikuje tabelę, wprowadza do komórek długie teksty i duże liczby, - korzysta z wyszukiwarek w celu zdobycia informacji w Internecie, dołącza załączniki do listów poczty elektronicznej.	Uczeń: - zna podstawowe zasady formatowania i redagowania tekstu, - wyjaśnia pojęcie algorytmu, - zna zasadę adresowania względnego, - omawia wybrane usługi internetowe, zna przepisy prawa związane z pobieraniem materiałów z Internetu.
dobry	Uczeń:	Uczeń:

- stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu, dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia; stosuje tabulatory, wcięcia, interlinie; wykorzystuje edytor równań do pisania prostych wzorów, stosuje różne sposoby wycinania fragmentu obrazu ekranu i wkleja go do dokumentu tekstowego,
- tworzy zmienne i wykonuje na nich proste obliczenia, zapisuje proste sytuacje warunkowe i iteracje wykorzystując wybrane środowisko programowania, definiuje i stosuje procedury bez parametrów,
- prawidłowo projektuje tabelę arkusza kalkulacyjnego: wprowadza opisy do tabeli, formatuje komórki arkusza, ustala format danych dostosowując go do wprowadzanych informacji; stosuje arkusz do kalkulacji wydatków i innych obliczeń, dostosowuje rodzaj adresowania
- wie na czym polega iteracja; analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia i określa od czego zależy liczba powtórzeń,
- rozróżnia zasady adresowania względnego i bezwzględnego,
- wymienia zalety łączenia komputerów w sieć, omawia przykłady usług internetowych.

bardzo dobry

Uczeń:

- stosuje wbudowane słowniki w edytorze tekstu, stosuje tabulatory i potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście, wstawia dowolne wzory wykorzystując edytor równań,
- zapisuje algorytmy iteracyjne i z warunkami korzystając z wybranego środowiska programowania, definiuje procedury z parametrami,
- stosuje funkcję JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym, stosuje adresowanie bezwzględne w celu ułatwienia obliczeń,
- stosuje różne narzędzia do wyszukiwania informacji w Internecie i złożone sposoby wyszukiwania.

Uczeń:

- prezentuje algorytmy iteracyjne za pomocą listy kroków
- uzasadnia zalety i wady wynikające z pojawienia się Internetu.

celujący

Uczeń:

- wyszukuje opcje w menu edytora tekstu potrzebne do rozwiązania zadania,
- buduje schemat blokowy algorytmu, w którym występują złożone sytuacje warunkowe, pisze trudniejsze programy z zastosowaniem procedur z parametrami,
- potrafi właściwie zawęzić obszar poszukiwań z wykorzystaniem wyszukiwarek internetowych w celu szybkiego odnalezienia informacji,
- osiąga sukcesy w konkursach informatycznych.

Uczeń:

- zna działanie wielu funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym.