

INFORMATYKA

Klasa siódma

NIEDOSTATECZNY (1)

Uczeń:

- o nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

DOPUSZCZAJĄCY (2)

Uczeń:

- o z pomocą nauczyciela wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów,
- o wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach wyłącznie z pomocą innych,
- o z pomocą wyjaśnia co to jest algorytm,
- o z pomocą formułuje problemy i określa plan działania,
- o z pomocą konstruuje i analizuje wybrane algorytmy liniowe,
- o z pomocą planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w Internecie,
- o z pomocą innych opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia, drukuje cały dokument,
- o z pomocą korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP,
- o z pomocą innych korzysta z otwartych zasobów sieci,
- o z pomocą korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji wybranych projektów,
- o z pomocą wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację,
- o z pomocą wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej,
- o wymienia przynajmniej jedną sytuację, w której internauta może nie czuć się bezpieczny,
- o po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej,
- o z pomocą wymienia kilka przykładów zastosowań informatyki,
- o niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.

DOSTATECZNY (3)

Uczeń:

- wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów,
- wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach,
- rozumie co to jest algorytm,
- formułuje problemy i określa plan działania,
- wie, że są etapy rozwiązywania problemów,
- z pomocą wraz z innymi konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów,
- konstruuje algorytmy liniowe,
- z pomocą konstruuje proste algorytmy liniowe z wykorzystaniem oprogramowania.
- we współpracy z innymi analizuje wybrane algorytmy,
- wspólnie z innymi planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w Internecie,
- 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 wykonaniem kolażu,
- po wyjaśnieniu korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP,
- wie jak korzystać z otwartych zasobów sieci,
- we współpracy z innymi wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację,
- biernie uczestniczy w pracy zespołowej,
- z pomocą wymienia rodzaje i typy sieci,
- wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej,
- omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków i animacji,
- wymienia kilka sytuacji, w których internauta może nie czuć się bezpieczny,
- rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej,
- we współpracy z innymi wypowiada się na temat faktów z historii informatyki,
- wymienia kilka przykładów zastosowań informatyki,
- biernie uczestniczy w pracy zespołowej.

DOBRY (4)

Uczeń:

- wykorzystuje wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów,
- wykorzystuje wiadomości i umiejętności w typowych sytuacjach,
- rozumie co to jest algorytm i czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów,
- formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy,
- wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów,
- konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów,
- samodzielnie konstruuje wybrane rodzaje algorytmów,
- konstruuje algorytmy liniowe oraz wybrane algorytmy warunkowe i iteracyjne,
- konstruuje z niewielką pomocą algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania,
- we współpracy z innymi analizuje skonstruowane algorytmy,
- bierze czynny udział w pracy zespołowej,
- wie jak stosować w praktyce szyfr Cezara,
- planuje działania związane z tematem zajęć i wyszukuje informacje w różnych źródłach,
- po wstępnych objaśnieniach nauczyciela opracowuje zebrane materiały:
- poprawnie wpisuje i formatuje teksty,
- stosuje kolumny,
- wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia,
- umie stosować nagłówki, stopkę,
- sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu,
- drukuje cały dokument,
- wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji wybranych projektów,
- wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać,
- samodzielnie wskazuje źródła informacji oraz gromadzi informacje,
- wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji wybranych projektów,
- wyszukuje i gromadzi informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia,
- korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację,
- uczestniczy w pracy zespołowej,
- wymienia rodzaje i typy sieci,
- wie co umożliwia praca w sieci lokalnej,
- rozumie, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny,

- wie na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej,
- uczestniczy w pracy zespołowej,
- wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wie na co wpływa postępowanie w komputeryzacji i upowszechnieniu Internetu,
- wymienia przykłady zastosowań informatyki oraz negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.

BARDZO DOBRY (5)

Uczeń:

- samodzielnie planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach,
- 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 całość lub wybrane strony,
- samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania związane z projektami realizowanymi na lekcjach,
- wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji wybranych projektów,
- wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać i na jakiej licencji są udostępniane,
- samodzielnie wskazuje źródła informacji, gromadzi i przetwarza informacje pochodzące z różnych źródeł,
- samodzielnie korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki oraz odpowiednio je formatuje; tworzy przejścia między slajdami; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację,
- rozróżnia i wymienia rodzaje i typy sieci oraz wypowiada się na ich temat,
- wyjaśnia innym na czym polega i co umożliwia praca w sieci lokalnej,
- samodzielnie importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego, skanuje dokumenty, zapisuje je w pliku,
- rozumie i wyjaśnia innym, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny,
- wyjaśnia na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej,
- wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wyjaśnia na co wpływa postępowanie w komputeryzacji i upowszechnieniu Internetu,

- wymienia przykłady zastosowań informatyki w różnych dziedzinach życia i zawodach oraz wymienia negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki,
- samodzielnie planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania częściowe.

CELUJĄCY (6)

Uczeń:

- spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą, jego oceny ze sprawdzianów częściowych są tego dowodem,
- wykazuje się samodzielnością w obsłudze programów i potrafi tę umiejętność zaprezentować na lekcji,
- jego postawa na lekcjach jest wzorem do naśladowania dla innych uczniów,
- jest zawsze zaangażowany i chętny do pracy,
- rozwiązuje zadania dla chętnych,
- proponuje nietypowe rozwiązania,
- biegle posługuje się zdobytą wiedzą i umiejętnościami w rozwiązywaniu problemów.