

WYMAGANIA EDUKACYJNE

z informatyki dla klasy 7 szkoły podstawowej

Rok szkolny 2026/2027

Zasada ogólna

Wymagania mają charakter narastający. Uczeń ubiegający się o daną ocenę powinien spełniać również wymagania przewidziane dla ocen niższych.

Zasady oceniania

Ocenie podlegają

- wiadomości i umiejętności ucznia sprawdzane podczas pracy na lekcji, wykonywania zadań i projektów oraz odpowiedzi ustnych;
- aktywność i zaangażowanie ucznia podczas zajęć.

Sposoby sprawdzania wiedzy i umiejętności

Obowiązuje skala ocen od 1 do 6. Uczeń może otrzymywać oceny za:

- sprawdziany, testy, zadania i projekty przeprowadzane lub wykonywane po zakończeniu danego tematu albo działu;
- odpowiedzi ustne oraz pracę na lekcji;
- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć;
- udział i osiągnięcia w konkursach przedmiotowych.

Zasady poprawiania ocen częściowych

Uczeń może poprawić ocenę z kartkówki, zadania lub projektu w terminie wyznaczonym przez nauczyciela. Chęć poprawy zgłasza nauczycielowi. Jeżeli uczeń jest nieobecny w ustalonym terminie, na przykład z powodu choroby, nowy termin poprawy ustalany jest indywidualnie.

Pozostałe ustalenia

1. Sprawdziany, testy, zadania i projekty są obowiązkowe. Uczeń nieobecny w czasie sprawdzianu lub testu pisze go w terminie wyznaczonym przez nauczyciela, nie później niż w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
2. Jeżeli uczeń jest nieobecny podczas oceniania indywidualnego zadania lub projektu, wykonuje pracę samodzielnie i przedstawia ją nauczycielowi w wyznaczonym terminie, nie później niż w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
3. Uczeń ma prawo jeden raz w semestrze zgłosić nieprzygotowanie do lekcji. Nie dotyczy to zapowiadanych sprawdzianów, testów, zadań i projektów.
4. Po nieobecności uczeń ma obowiązek uzupełnić wiadomości i zadania realizowane podczas lekcji. Wykonywane zadania projektowe przekazuje nauczycielowi w uzgodnionej formie.

Ocena dopuszczająca – 2

Uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze;
- wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa, i wymienia podstawowe usługi internetowe;
- otwiera strony internetowe i opisuje budowę witryny;
- tworzy prostą stronę w języku HTML;
- wymienia podstawowe formaty graficzne i sprawdza rozmiar plików;
- tworzy prosty rysunek w programie GIMP;
- wyjaśnia pojęcie animacji;
- tworzy prosty model z gotowych brył w programie Tinkercad;
- tworzy i edytuje dokumenty tekstowe, wstawia obrazy i tabele oraz stosuje style;
- współpracuje przy przygotowaniu plakatu i e-gazetki;
- przygotowuje prezentację i zapisuje ją jako pokaz slajdów;
- tworzy projekt filmu w programie Shotcut.

Ocena dostateczna – 3

Uczeń:

- wymienia sposoby reprezentowania danych i kompresuje pliki oraz foldery;
- rozpoznaje klasy sieci i wyjaśnia, czym jest internet oraz chmura obliczeniowa;
- wyszukuje informacje i przestrzega praw autorskich;
- omawia budowę znacznika HTML i tworzy prostą stronę z użyciem podstawowych znaczników;
- planuje etapy tworzenia strony;
- tworzy, usuwa i opisuje warstwy w programie GIMP;
- dodaje napisy i zapisuje grafikę w różnych formatach;
- modyfikuje model w programie Tinkercad;
- redaguje i formatuje dokument tekstowy, nagłówek, stopkę oraz tabelę;
- planuje pracę grupy i rozdziela zadania;
- planuje układ prezentacji, dodaje spis treści i uruchamia pokaz;
- dodaje klipy do projektu filmu.

Ocena dobra – 4

Uczeń:

- wstawia znaki z użyciem kodów ASCII i zabezpiecza komputer przed złośliwym oprogramowaniem;
- wymienia rodzaje licencji i omawia podział sieci;
- korzysta z chmury, dba o bezpieczeństwo i przestrzega netykiety;
- formatuje stronę HTML oraz dodaje listy punktowane i numerowane;
- korzysta z edytora kolorującego składnię kodu;
- wykorzystuje zaznaczenia, warstwy i animacje w programie GIMP;
- grupuje oraz wyrównuje elementy modelu w programie Tinkercad;
- samodzielnie gromadzi materiały do plakatu z poszanowaniem praw autorskich;
- stosuje zaawansowane formatowanie dokumentu, SmartArt, pola tekstowe, spis treści, sekcje i kolumny;
- projektuje slajdy według zasad dobrych prezentacji i stosuje animacje;
- nagrywa ekran i umieszcza nagranie w prezentacji;
- montuje film, usuwa fragmenty, dodaje przejścia i zapisuje go w różnych formatach.

Ocena bardzo dobra – 5

Uczeń:

- wyjaśnia system binarny i jego zastosowanie;
- wykonuje kopię bezpieczeństwa oraz sprawdza parametry sieci;
- współpracuje nad dokumentami w chmurze i opisuje licencje internetowe;
- analizuje kod strony i edytuje dokument HTML;
- umieszcza na stronie obrazy i tabele;
- łączy warstwy, stosuje filtry i tworzy animację poklatkową w programie GIMP;
- dodaje napisy do projektu 3D i przygotowuje model do wydruku;
- korzysta z chmury podczas realizacji projektów;
- stosuje Malarza formatów, słowniki, funkcję Znajdź i zamień, równania oraz przypisy;
- wyrównuje elementy prezentacji i dodaje dźwięki, filmy, przejścia, hiperłącza oraz przyciski akcji;
- dodaje napisy, filtry i ścieżkę dźwiękową do filmu.

Ocena celująca – 6

Uczeń:

- spełnia wymagania przewidziane na ocenę bardzo dobrą;
- samodzielnie stosuje poznane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
- samodzielnie rozwiązuje problemy związane z siecią, bezpieczeństwem i usługami internetowymi;
- tworzy rozbudowane i poprawne witryny HTML;
- przygotowuje oryginalne grafiki i animacje w programie GIMP;
- projektuje złożone modele 3D gotowe do wydruku;
- tworzy profesjonalnie sformatowane dokumenty wielostronicowe;
- projektuje rozbudowane prezentacje i filmy z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi;
- łączy umiejętności z kilku działów w jednym projekcie;
- osiąga sukcesy w konkursach lub podejmuje dodatkowe aktywności informatyczne.

Zakres materiału

Wymagania obejmują następujące obszary: komputer i sieci komputerowe, usługi internetowe i chmura, HTML, grafika w programie GIMP, modelowanie 3D w programie Tinkercad, dokumenty tekstowe, prezentacje multimedialne oraz montaż filmu.