

WYMAGANIA EDUKACYJNE I KRYTERIA OCENIANIA Z INFORMATYKI

dla klasy 7 Szkoły Podstawowej | Rok szkolny 2026/2027

I. ZASADY OGÓLNE I FORMY OCENIANIA

1. Główny nacisk: Ze względu na praktyczny charakter przedmiotu oceniani podlega przede wszystkim wiedza oraz umiejętności praktyczne prezentowane przez ucznia podczas pracy przy komputerze.

2. Formy aktywności podlegające ocenie:

- Praca bieżąca na lekcji: wykonywanie ćwiczeń, zadań komputerowych oraz bieżąca aktywność i zaangażowanie.
- Komputerowe zadania praktyczne (prace praktyczne): praktyczne sprawdziany umiejętności realizowane przy komputerze (wykonanie serii poleceń, obsługa programów, analiza wyników) połączone z weryfikacją podstawowych pojęć (np. testy, zadania na uzupełnianie brakujących komend, kodu lub nazw).
- Projekty indywidualne oraz grupowe: dłuższe prace tworzone przy użyciu poznanych narzędzi cyfrowych (np. prezentacje, skrypty/programy, prace graficzne).
- Przestrzeganie zasad BHP, regulaminu pracowni oraz cyberbezpieczeństwa i prawa autorskiego.

3. Materiały pomocnicze (ZPE): Uczniowie mogą wspierać swoją naukę materiałami udostępnianymi na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (zpe.gov.pl). Korzystanie z platformy ma charakter wspomagający i uzupełniający wiedzę.

4. Regulamin pracowni: Uczeń ma obowiązek przestrzegać zasad bezpiecznej pracy z komputerem. Samowolne zmienianie konfiguracji sprzętu, oprogramowania lub niestosowanie się do BHP może wpływać na ocenę częściową z aktywności oraz ocenę z zachowania.

II. OGÓLNE KRYTERIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Sposób łączenia wymagań na oceny: Ocena wyższa obejmuje również wszystkie umiejętności z ocen niższych. Oznacza to, że aby otrzymać np. ocenę dobrą (4), uczeń musi opanować nie tylko materiał przypisany do tej oceny, ale również w pełni spełniać wymagania na ocenę dopuszczającą (2) i dostateczną (3).

Ocena celująca (6): Uczeń sprawnie i samodzielnie posługuje się poznanym oprogramowaniem, rozwiązuje zadania o wysokim stopniu złożoności, proponuje autorskie/kreatywne rozwiązania, sprawnie i bezbłędnie rozwiązuje złożone zadania praktyczne oraz projektowe, a także chętnie pomaga innym.

Ocena bardzo dobra (5): Uczeń w pełni opanował umiejętności przewidziane w programie danej klasy, pracuje sprawnie i samodzielnie wykonuje komputerowe zadania praktyczne oraz wykazuje wysoką dbałość o estetykę i poprawność swoich prac.

Ocena dobra (4): Uczeń opanował większość umiejętności z programu, poprawnie wykonuje zadania praktyczne na komputerze (z ewentualną drobną pomocą nauczyciela), sprawnie korzysta z komputera i zasobów sieci.

Ocena dostateczna (3): Uczeń opanował podstawowe umiejętności pozwalające na rozwiązywanie prostych zadań, zadania praktyczne przy komputerze wykonuje w stopniu wystarczającym, czasem wymaga wsparcia przy bardziej złożonych operacjach.

Ocena dopuszczająca (2): Uczeń opanował elementarne umiejętności umożliwiające mu pracę z komputerem przy stałej pomocy nauczyciela, potrafi wykonać podstawowe polecenia podczas zadań praktycznych i zna zasady BHP.

Ocena niedostateczna (1): Uczeń nie opanował elementarnych umiejętności, nie potrafi wykonać prostych zadań nawet przy wsparciu nauczyciela, wykazuje lekceważący stosunek do przedmiotu lub łamie zasady BHP.

III. ZASADY POPRAWIANIA OCEN I KLASYFIKACJI ŚRÓDROCZNEJ ORAZ ROCZNEJ

1. Poprawa ocen częściowych:

- Uczeń ma prawo do jednorazowej poprawy oceny z komputerowych zadań praktycznych (sprawdzianów umiejętności) oraz projektów w terminie 14 dni od jej ogłoszenia (lub w terminie uzgodnionym z nauczycielem).
- W przypadku poprawy w dzienniku elektronicznym wpisuje się ocenę uzyskaną z poprawy obok oceny pierwotnej (przy ustalaniu oceny klasyfikacyjnej uwzględnia się ocenę korzystniejszą dla ucznia).
- Oceny za bieżącą pracę na lekcji oraz aktywność nie podlegają ponownej poprawie.
- W przypadku usprawiedliwionej nieobecności na zapowiadzanych zadaniach praktycznych, uczeń ma obowiązek wykonać je w dodatkowym terminie ustalonym z nauczycielem.

2. Ustalanie oceny śródrocznej i rocznej:

- Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen częściowych.
- Najważniejszy wpływ na ocenę klasyfikacyjną mają oceny uzyskane z komputerowych zadań praktycznych oraz projektów indywidualnych/grupowych.

IV. SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA EDUKACYJNE – KLASA 7

Wymagania zostały zorganizowane według działów tematycznych na podstawie podręcznika Nowej Ery „Lubię to!” dla klasy 7. Ocena wyższa wymaga opanowania umiejętności przypisanych do ocen niższych.

Ocena	Wymagania edukacyjne z podziałem na działy i programy
Dopuszczająca (2)	Komputer, sieci komputerowe i bezpieczeństwo: • Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze; wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa. • Wymienia podstawowe usługi internetowe, otwiera strony w przeglądarce i wyszukuje podstawowe informacje. Strony WWW (HTML): • Wyjaśnia, czym jest strona i witryna internetowa; tworzy prostą stronę WWW w języku HTML i zapisuje ją w pliku. Grafika komputerowa i edycja obrazów (GIMP): • Wymienia podstawowe formaty plików graficznych, sprawdza ich rozmiar oraz tworzy rysunek w programie GIMP. • Wyjaśnia pojęcie animacji w grafice. Modelowanie 3D i drukowanie (Tinkercad): • Tworzy prosty model z gotowych brył w programie Tinkercad; współpracuje w grupie przy projektach. Praca z dokumentem tekstowym (MS Word / Google Docs): • Tworzy, otwiera i edytuje dokumenty tekstowe; wstawia obrazy oraz podstawowe tabele do dokumentu. • Stosuje style nagłówkowe do formatowania tekstu. Prezentacje multimedialne i montaż wideo (MS PowerPoint & Shotcut): • Przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku oraz jako pokaz slajdów.

-
- Tworzy projekt filmu w programie Shotcut.

Dostateczna (3)

Komputer, sieci komputerowe i bezpieczeństwo:

- Wymienia sposoby reprezentacji danych w komputerze, kompresuje i dekompresuje pliki i foldery.
- Wymienia klasy i rodzaje sieci komputerowych; wyjaśnia pojęcie chmury obliczeniowej i umieszcza w niej pliki.
- Szanuje prawa autorskie, opisuje cyfrową tożsamość, dba o bezpieczeństwo w sieci i przestrzega netykiety.

Strony WWW (HTML):

- Omawia budowę znacznika HTML oraz wymienia podstawowe znaczniki; planuje etapy tworzenia strony.

Grafika komputerowa i edycja obrazów (GIMP):

- Omawia znaczenie warstw, tworzy, usuwa i zmienia ich kolejność w programie GIMP.
- Umieszcza napisy na obrazie i zapisuje pliki w różnych formatach.
- Dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP.

Modelowanie 3D i drukowanie (Tinkercad):

- Modyfikuje modele 3D, wykorzystując narzędzia programu Tinkercad; przydziela zadania w grupie.

Praca z dokumentem tekstowym (MS Word / Google Docs):

- Redaguje tekst zgodnie z zasadami edycji, ustawia wcięcia akapitowe suwakami na linijce.
- Zmienia położenie obrazu względem tekstu, formatuje tabele i wstawia symbole.
- Dodaje informacje do nagłówka i stopki dokumentu.

Prezentacje multimedialne i montaż wideo (MS PowerPoint & Shotcut):

- Planuje układ prezentacji, umieszcza slajd ze spisem treści i uruchamia pokaz.
- Dodaje nowe klipy do filmu w Shotcut, usuwa fragmenty i zapisuje wideo w różnych formatach.

Dobra (4)

Komputer, sieci komputerowe i bezpieczeństwo:

- Wstawia znaki z użyciem kodów ASCII; zabezpiecza komputer przed złośliwym oprogramowaniem.
- Opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie oraz wielkość i podział sieci komputerowych.

Strony WWW (HTML):

- Stosuje znaczniki formatowania wyglądu strony; korzysta z kolorowania składni w edytorze kodu.
- Umieszcza na stronie internetowej listy punktowane i numerowane.

Grafika komputerowa i edycja obrazów (GIMP):

- Używa narzędzi zaznaczania, tworzy i rysuje figury geometryczne na warstwach.
- Tworzy animację poklatkową wykorzystując warstwy w programie GIMP.

Modelowanie 3D i drukowanie (Tinkercad):

-
- Grupuje i wyrównuje elementy projektu 3D; zbiera i tworzy materiały projektowe przestrzegając praw autorskich.

Praca z dokumentem tekstowym (MS Word / Google Docs):

- Wykorzystuje kapitaliki/wersaliki, sprawdza statystykę wyrazów, używa słownika synonimów oraz opcji Znajdź i zamień.
- Wstawia obiekty SmartArt, zrzuty ekranu, pola tekstowe i zmienia ich formatowanie.
- Generuje automatyczny spis treści z użyciem stylów nagłówkowych.

Prezentacje multimedialne i montaż wideo (MS PowerPoint & Shotcut):

- Projektuje slajdy zgodnie z zasadami kompozycji, dodaje grafiki SmartArt i konfiguruje parametry animacji.
- Wymienia formaty wideo, dodaje przejścia między klipami i stosuje filtry obrazu w programie Shotcut.

Bardzo dobra (5)

Komputer, sieci komputerowe i bezpieczeństwo:

- Wyjaśnia system dwójkowy (binarny) i zasady zapisu danych; wykonuje kopie bezpieczeństwa.
- Sprawdza parametry sieci w systemie Windows; współpracuje w chmurze obliczeniowej i publikuje treści na licencjach Creative Commons.

Strony WWW (HTML):

- Wyświetla i analizuje kod źródłowy w przeglądarce; wstawia na stronę obrazy i tabele HTML.

Grafika komputerowa i edycja obrazów (GIMP):

- Łączy warstwy w programie GIMP, używa filtrów do poprawy jakości zdjęć i tworzy spójne animacje narracyjne.

Modelowanie 3D i drukowanie (Tinkercad & Slicer):

- Dodaje napisy do modeli 3D, zapisuje pliki w formatach dla drukarek 3D i przygotowuje model do wydruku w programie typu slicer.

Praca z dokumentem tekstowym (MS Word / Google Docs):

- Stosuje Malarza formatów, wstawia równania i wzory matematyczne oraz dba o spójne i estetyczne formatowanie.
- Tworzy przypisy dolne/końcowe, dzieli dokument na sekcje i kolumny.

Prezentacje multimedialne i montaż wideo (MS PowerPoint & Shotcut):

- Wyrównuje obiekty, wstawia dźwięki, filmy, hiperłącza, przyciski akcji, nagrywa pulpit oraz dodaje ścieżkę dźwiękową i napisy do filmu.

Projekty zespołowe:

- Efektywnie organizuje i koordynuje pracę w grupie podczas tworzenia projektów cyfrowych (np. plakat, e-gazetka).

Celująca (6)

- Bezproblemowo przelicza liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i konfiguruje zaawansowane ustawienia sieciowe w systemie Windows.
 - Tworząc strony WWW, stosuje zaawansowane znaczniki oraz technologie CSS lub JavaScript.
-

-
- Samodzielnie wykorzystuje nietypowe narzędzia programu GIMP, projektuje i drukuje rozbudowane modele 3D.
 - Tworzy zaawansowane, profesjonalne dokumenty (wypracowania, referaty), złożone prezentacje oraz autorskie projekty filmowe w programie Shotcut.
-