

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7

rok szkolny 2026/2027

Wymagania edukacyjne opracowano na podstawie realizowanego programu nauczania oraz właściwej podstawy programowej. Określają oczekiwane wiadomości i umiejętności ucznia niezbędne do ustalenia śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych oraz pozostałe warunki oceniania wynikają z obowiązujących w szkole przepisów i statutu.

Ocena dopuszczająca – 2

- Technologie informacyjne i cyfrowe – z pomocą nauczyciela wykonuje podstawowe operacje na komputerze, potrafi wymienić i zastosować zasady korzystania z pracowni, rozpoznaje podstawowe elementy komputera i systemu operacyjnego, posługuje się pojęciami bit i bajt.
- Programowanie i algorytmika – z pomocą nauczyciela tworzy i modyfikuje proste projekty w Scratchu, potrafi wymienić i scharakteryzować podstawowe pojęcia związane z algorytmami i potrafi opisać proste algorytmy.
- Edytor tekstu – tworzy i zapisuje prosty dokument, wprowadza i podstawowo formatuje tekst, korzysta z podstawowych narzędzi edytora.
- Grafika i multimedia – z pomocą nauczyciela wykonuje proste zdjęcia i podstawowe operacje na obrazie, pracuje nad prostą prezentacją lub materiałem multimedialnym.

Ocena dostateczna – 3

- Technologie informacyjne i cyfrowe – samodzielnie wykonuje podstawowe zadania na komputerze, korzysta z usług chmurowych i dokumentów współdzielonych, potrafi wymienić i scharakteryzować podstawowe zasady netykiety i bezpiecznej pracy w sieci.
- Programowanie i algorytmika – tworzy proste projekty w Scratchu z wykorzystaniem instrukcji warunkowych, zmiennych i podstawowych pętli, przedstawia algorytm w wybranej postaci.
- Edytor tekstu – samodzielnie tworzy i formatuje dokument, stosuje podstawowe zasady estetycznego przygotowania tekstu, tabel i ilustracji.
- Grafika i multimedia – wykonuje i modyfikuje zdjęcia, korzysta z podstawowych narzędzi programu graficznego, tworzy prostą prezentację lub materiał filmowy.

Ocena dobra – 4

- Technologie informacyjne i cyfrowe – sprawnie korzysta z komputera, internetu i usług chmurowych, współpracuje przy tworzeniu dokumentów, dobiera właściwe narzędzia do wykonywanego zadania.
- Programowanie i algorytmika – samodzielnie tworzy i modyfikuje projekty w Scratchu, stosuje zmienne, warunki, pętle i komunikaty, realizuje poznane algorytmy i potrafi wyjaśnić ich działanie.
- Edytor tekstu – samodzielnie tworzy estetyczne, wielostronicowe dokumenty, wykorzystuje tabele, ilustracje, nagłówki, stopki i podstawowe zaawansowane możliwości formatowania.

- Grafika i multimedia – samodzielnie przetwarza obrazy, dobiera parametry zdjęć, tworzy materiały graficzne i multimedialne oraz potrafi ocenić ich jakość.

Ocena bardzo dobra – 5

- Technologie informacyjne i cyfrowe – swobodnie korzysta z różnych narzędzi cyfrowych, organizuje pracę w chmurze, współpracuje nad dokumentami i świadomie korzysta z zasobów sieciowych.
- Programowanie i algorytmika – samodzielnie rozwiązuje problemy za pomocą algorytmów, tworzy bardziej złożone projekty w Scratchu, analizuje i porównuje algorytmy oraz stosuje poznane metody sortowania i inne algorytmy przewidziane w realizowanym programie.
- Edytor tekstu – sprawnie tworzy i formatuje rozbudowane dokumenty, wykorzystuje style, sekcje, spis treści oraz różnorodne sposoby łączenia tekstu i grafiki.
- Grafika i multimedia – sprawnie wykorzystuje narzędzia GIMP i programów multimedialnych, świadomie przetwarza obrazy, tworzy prezentacje, animacje i materiały filmowe.

Ocena celująca – 6

- Technologie informacyjne i cyfrowe – kreatywnie wykorzystuje poznane technologie, samodzielnie poznaje nowe narzędzia i proponuje własne rozwiązania problemów informatycznych.
- Programowanie i algorytmika – tworzy oryginalne i rozbudowane projekty, samodzielnie projektuje rozwiązania problemów, analizuje ich efektywność i stosuje poznane algorytmy w nowych sytuacjach.
- Edytor tekstu – twórczo wykorzystuje zaawansowane możliwości edytora, przygotowuje oryginalne i dopracowane dokumenty oraz samodzielnie odkrywa nowe sposoby pracy z tekstem.
- Grafika i multimedia – tworzy oryginalne projekty graficzne i multimedialne, swobodnie łączy różne techniki, samodzielnie rozwija swoje umiejętności i wykorzystuje poznane narzędzia w nowych zadaniach.