

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7

rok szkolny 2026/2027

Ocena dopuszczająca – 2

- **Technologie informacyjne i cyfrowe** – z pomocą nauczyciela wykonuje podstawowe operacje na komputerze, zna 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, zna 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, zna 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 wykorzystuje rekurencję i poznane metody sortowania.
- **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 pomaga innym w ich stosowaniu.
- **Programowanie i algorytmika** – tworzy oryginalne i rozbudowane projekty, samodzielnie projektuje rozwiązania problemów, analizuje ich efektywność i podejmuje dodatkowe, trudniejsze zadania.
- **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 podejmuje zadania wykraczające poza program.