

Informatyka klasa 7

Stopień dopuszczający (2)

Uczeń potrafi:

- **Przestrzegać zasad BHP** i higieny pracy przy komputerze.
- Wyjaśnić, czym jest sieć komputerowa oraz Internet.
- Otwierać strony internetowe w przeglądarce.
- Wymienić podstawowe usługi dostępne w sieci.
- Wykonać najprostsze operacje na plikach i folderach (tworzenie, zapisywanie).

Stopień dostateczny (3)

Uczeń rozumie podstawowe pojęcia i potrafi je zastosować z pomocą nauczyciela. Potrafi dodatkowo:

- **Omówić budowę** witryny internetowej i strony WWW.
- Wymienić dziedziny życia i zawody, w których wykorzystuje się komputery.
- Posługiwać się podstawowymi pojęciami z zakresu jednostek pamięci (bajty, kilobajty itp.).
- Korzystać z edytora tekstu lub grafiki w podstawowym zakresie (tworzenie prostych dokumentów, wklejanie obrazów).
- Wyszukiwać wskazane informacje w Internecie i oceniać ich przydatność.

Stopień dobry (4)

Uczeń samodzielnie wykonuje większość zadań przewidzianych w programie. Potrafi dodatkowo:

- **Zabezpieczyć komputer** przed złośliwym oprogramowaniem (wirusami).
- Kompresować (pakować) i dekompresować pliki oraz foldery.
- Wstawiać do dokumentów nietypowe znaki przy użyciu kodów ASCII.
- Wymienić i opisać rodzaje licencji na oprogramowanie (np. freeware, komercyjne).
- Samodzielnie przygotować prostą prezentację multimedialną lub dokument tekstowy z zachowaniem zasad estetyki i formatowania.

Stopień bardzo dobry (5)

Uczeń sprawnie posługuje się zdobytą wiedzą i bezbłędnie wykonuje zadania praktyczne. Potrafi dodatkowo:

- **Wyjaśnić działanie** systemu binarnego (dwójkowego) i wskazać, dlaczego używa się go w informatyce.
- Dokonać konwersji (zamiany) liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy.

- Swobodnie korzystać z zaawansowanych funkcji programów (np. zaawansowana grafika w GIMP, tabele i formatowanie w edytorze tekstu, tworzenie prostych stron HTML).
- Rozwiązywać pojawiające się błędy i problemy techniczne w typowych sytuacjach.

Stopień celujący (6)

Uczeń wykracza poza standardowy program nauczania, wykazuje dużą samodzielność i kreatywność. Potrafi dodatkowo:

- **Stosować wiedzę** w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
- Samodzielnie tworzyć zaawansowane projekty (np. rozbudowane strony w HTML, zaawansowane animacje lub fotomontaże).
- Pomagać innym uczniom w rozwiązywaniu problemów informatycznych oraz aktywnie uczestniczyć w pracach na rzecz pracowni komputerowej.