

## **Wymagania edukacyjne z informatyki dla ucznia klasy 7**

### **Uczeń otrzyma ocenę dopuszczającą, jeżeli:**

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy niektórych wykonywanych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

### **Uczeń otrzyma ocenę dostateczną, jeżeli:**

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą oraz:

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

### **Uczeń otrzyma ocenę dobrą, jeżeli:**

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną oraz:

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

### **Uczeń otrzyma ocenę bardzo dobrą, jeżeli:**

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą oraz:

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

### **Uczeń otrzyma ocenę celującą, jeśli:**

opanował wiedzę i zdobył umiejętności przewidziane na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą, bardzo dobrą oraz:

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach. Wszystkie zagadnienia dotyczące oceny celującej odnoszą się do wiedzy i umiejętności o podwyższonym stopniu trudności.

### **Uczeń otrzyma ocenę dopuszczającą, jeżeli:**

- Potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej. Samodzielnie uruchamia komputer i loguje się do systemu.
- Potrafi pisać prosty tekst w edytorze Microsoft Word lub OpenOffice Writer. Potrafi wymienić podstawowe elementy komputera. Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb. Rozróżnia bity i bajty.
- Korzysta z Kalkulatora. Zna przeznaczenie przeglądarki internetowej.
- Zna adres internetowy wyszukiwarki Google.

- Samodzielnie wprowadza adres strony internetowej i potrafi ją otworzyć.
- Potrafi wyjaśnić pojęcie pracy w chmurze. Korzysta z Dysku Google z pomocą nauczyciela.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze. Loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.
- Zna zasady netykiety.
- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt.
- Potrafi opisać pojęcie rekurencji. Opisuje zagadnienie porządkowania. Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi. Potrafi opisać pojęcia algorytmu i schematu blokowego oraz sposoby znajdowania NWD. Opisuje ciąg Fibonacciego i oblicza jego kolejne wyrazy. Opisuje zagadnienie porządkowania.
- Potrafi podać przykłady języków programowania..
- Korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu; wykonuje polecenia nauczyciela. Wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Zapisuje plik. Stosuje podstawowe słownictwo związane z TI.
- Stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami: wstawianie, wypełnianie treścią. Stosuje tabulatory dostępne w edytorze. Stosuje układ kolumnowy tekstu.
- Stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa). Korzysta z programu WordArt.
- Ilustruje tekst gotową grafiką (wstawia obiekty dostępne w grupie **Ilustracje** na karcie **Wstawianie**, wstawia Autokształty, obiekty WordArt).
- Przygotowuje dokument do wydruku, drukuje. Stosuje w podstawowym zakresie poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku. Tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów.
- Z pomocą nauczyciela koryguje podstawowe parametry obrazu. Z pomocą nauczyciela likwiduje krzywizny obrazu.
- Rozumie pojęcie warstwy obrazu. Z pomocą nauczyciela (lub kolegów) łączy różne elementy w jeden obraz (warstwy) i wstawia warstwy tekstowe do obrazu. Potrafi importować napisy i obrazy do programu Photo Story.
- Z pomocą nauczyciela tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego.
- Z pomocą nauczyciela zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story. Potrafi importować obrazy i filmy do programu Movie Maker.
- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy.

#### **Uczeń otrzyma ocenę dostateczną, jeżeli:**

- Samodzielnie zapisuje wyniki pracy w swoim folderze. Zachowuje właściwą postawę podczas pracy przy komputerze.
- Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
- Rozpoznaje liczby zapisane w systemie.
- Potrafi samodzielnie dobrać odpowiednie słowa kluczowe potrzebne do wyszukania pożądaných informacji. Samodzielnie wyszukuje w Internecie potrzebne elementy graficzne.
- Przestrzega praw autorskich odnośnie materiałów pobranych z Internetu. Potrafi wymienić zalety i wady pracy w chmurze. Samodzielnie korzysta z dysku Google. Loguje się do wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.
- Zna zasady netykiety.
- Rozróżnia podstawowe akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.

- Potrafi utworzyć własny projekt, zmieniać tło i postaci duszków. Potrafi korzystać z bloków do rysowania na scenie. Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu.
- Potrafi losować liczby z podanego zakresu. Rozumie, co to jest operacja **modulo**. Opisać działanie skryptu. Zna sposoby znajdowania NWD. Zapisuje algorytm Euklidesa w jednym z programów lub w Scratchu.
- Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu. Opisuje jeden z algorytmów sortowania.
- Zapisuje i otwiera plik do edycji. Wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu. Ręcznie poprawia błędy. Stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu. Stosuje słownictwo, związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w naszym codziennym życiu.
- Stosuje poznane sposoby pracy z tabelami w edytorze tekstu: wstawianie, wypełnianie treścią, dostosowywanie, formatowanie.
- Wykazuje opanowanie słownictwa komputerowego – rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem. Ilustruje tekst gotową grafiką z biblioteki grafik edytora lub wykonanymi przez siebie obrazkami.
- Osadza grafikę w tekście (zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem”).
- Stosuje techniki formatowania tekstu: czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp.
- Poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście.
- Przygotowuje do wydruku tekst zawierający grafikę. Stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku.
- Potrafi w podstawowym zakresie korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi.
- Potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą Schowka. Potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument. Zna przeznaczenie podstawowych narzędzi korygujących podstawowe parametry obrazu i potrafi je stosować.
- Samodzielnie wstawia warstwę tekstową do obrazu. Samodzielnie tworzy film na podstawie jednego obrazu statycznego.
- Potrafi stosować swobodny ruch kamery w programie Photo Story. Samodzielnie stosuje efekty wizualne dla wybranych sekwencji filmu. Samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film.
- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy. Bierze udział w pracy zespołowej nad wspólnym projektem. Potrafi doskonalić i oceniać prezentację oraz przygotować się do jej zaprezentowania.

#### **Uczeń otrzyma ocenę dobrą, jeżeli:**

- Rozumie znaczenie systemu operacyjnego.
- Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem przeznaczenia (użytkowe, narzędziowe, edukacyjne itp.).
- Wymienia i opisuje podstawowe elementy komputera, analizuje ich wielkość w odpowiednich jednostkach.
- Wie, na czym polega pozycyjny system zapisu liczb. Zamienia zapis dwójkowy liczby na dziesiętny. Zna definicje pojęć bitu i bajtu.
- Korzysta z Kalkulatora w celu przeliczania liczb pomiędzy różnymi systemami pozycyjnymi.
- Potrafi założyć konto poczty elektronicznej z pomocą nauczyciela.

- Sprawnie wyszukuje w Internecie potrzebne informacje i elementy graficzne. Sprawnie korzysta z Dysku Google. Korzysta ze wspólnych dokumentów Google i współpracuje w ich redagowaniu.
- Zna zasady netykiety.
- Zna akronimy i emotikony służące do komunikacji internetowej.
- Potrafi uruchomić środowisko Scratch i utworzyć własny projekt.
- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt przesuwania duszka po ekranie i wyjaśnić jego działanie. Tworzy i wykorzystuje własny blok bez parametru. Układa skrypt ustalania warunków początkowych i wyjaśnia jego działanie. Wykorzystuje w skrypcie animację za pomocą zmiany kostiumu oraz przesuwania duszka z wykorzystaniem prawidłowego odbicia od brzegu ekranu.
- Potrafi zapisywać liczby za pomocą zmiennej typu lista. Rozumie, co to jest operacja **modulo**. Potrafi ją wykorzystać do sprawdzenia, czy liczba jest parzysta.
- Opisuje, na czym polega problem wież Hanoi, potrafi go analizować na przykładzie kilku krążków i wypisać kolejne ruchy.
- Opisuje algorytm Euklidesa. Analizuje zapis algorytmu. Zna rekurencyjny algorytm obliczania wyrazów ciągu i potrafi wskazać jego nieefektywność. Opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie.
- Wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu. Zachowuje prawidłową postawę w czasie pracy przy komputerze.
- Starannie przepisuje pracę, poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze. Przygotowuje tekst do wydruku, dba o estetyczny wygląd tekstu. Samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę: sprawnie pracuje z tabelą w edytorze tekstu, stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku; przekształca tekst na tabelę.
- Korzysta ze źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej. Formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu.
- W odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza. Dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji. Potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy.
- Stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego.
- Przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe (rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje).
- Korzysta ze Schowka oraz z metody przeciągania.
- Sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku.
- Potrafi odtworzyć w edytorze wygląd wydrukowanego dokumentu, wierność formatów (w stosunku do oryginału), kształtów czcionek, wyróżnień.
- Pracuje z kilkustronicowym dokumentem, odtwarzając zadane formaty tekstu w dokumencie. Pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem – portfolio tekstów, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, strukturę.
- Sprawnie posługuje się podstawowymi narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu. Samodzielnie likwiduje krzywizny obrazu.
- Samodzielnie przygotowuje obraz do wydruku lub do prezentacji na ekranie monitora. Sprawnie wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz.
- Stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.). Potrafi płynnie zmieniać kierunek ruchu kamery w programie Photo Story. Potrafi określić czas trwania efektu w filmie.

- Samodzielnie zapisuje projekt i gotowy film wykonany w programie Photo Story. Sprawnie wprowadza napisy początkowe, podpisy i napisy końcowe w filmie. Samodzielnie określa parametry filmu podczas jego zapisywania.
- Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy. Pomaga organizować pracę zespołową nad wspólnym projektem. Bierze udział w przedstawianiu prezentacji.

### **Uczeń otrzyma ocenę bardzo dobrą, jeżeli:**

- Aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP.
- Potrafi sklasyfikować programy komputerowe pod względem dostępności (rodzaj licencji). Potrafi znaleźć w komputerze informacje o parametrach poszczególnych elementów.
- Samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej. Podczas wypełniania formularza nie podaje wrażliwych danych osobowych, jeśli nie jest to konieczne.
- Potrafi dostosować ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb.
- Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej.
- Potrafi utworzyć własny projekt, ułożyć skrypt wykorzystujący pętlę **zawsze** i blok warunkowy **jeżeli** i wyjaśnić jego działanie.
- Wykorzystuje w skrypcie animację, przesuwanie duszka oraz dźwięki.
- Potrafi znajdować minimum kilku wylosowanych liczb. Potrafi utworzyć skrypt znajdowania kolejnych liczb pierwszych z wykorzystaniem listy i własnego bloku. Potrafi zbudować i zmodyfikować skrypt rekurencyjny w Scratchu oraz zanalizować i opisać jego działanie.
- Opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa. Analizuje zapis algorytmu, rozróżnia podstawowe polecenia języka. Opisuje zagadnienie porządkowania i algorytm sortowania przez scalanie oraz zapis tego algorytmu.
- Samodzielnie stosuje poznane sposoby pracy z dokumentem tekstowym – dotyczy to zarówno podstawowych zasad pracy z edytorem tekstu, jak i stosowania wprowadzonych dotychczas sposobów formatowania tekstu.
- Stosuje zaawansowane słownictwo, związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w naszym codziennym życiu.
- Używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania.
- Potrafi ocenić rozwój języka, jaki można obserwować na co dzień. Samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu.
- Ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu.
- Wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.), jak i tekst wpisywany.
- Formatuje tekst w nagłówku i stopce. Samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt.
- Sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy. Bardzo sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku.
- Opisuje problemy, na jakie może się natknąć człowiek podczas próby porozumiewania

się z maszyną za pomocą języka naturalnego. Wykorzystuje style, tworzy spis treści długiego dokumentu. Tworzy stronę tytułową.

- Dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony.
- Biegle posługuje się narzędziami korygującymi podstawowe parametry obrazu.
- Biegle koryguje defekty obrazu (likwidacja krzywizn, wyrównywanie linii horyzontu). Biegle wykorzystuje warstwy obrazu, łącząc różne elementy w jeden obraz.
- Biegle stosuje efekty na warstwach tekstowych (cienie, wtapianie, wypełnienie tekstu itp.). Stosuje filtry i maski obrazu. Sprawnie stosuje swobodny ruch kamery w programie Photo Story.
- Potrafi dobrać właściwe parametry zapisywanego filmu dla konkretnego urządzenia. Potrafi trafnie dobrać czas trwania efektu w filmie.
- Potrafi zapisać film przeznaczony do odtwarzania na urządzeniach mobilnych. Organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział. Właściwie przedstawia prezentację.

### **Uczeń otrzyma ocenę celującą, jeżeli:**

- Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Jest aktywny na lekcji i pomaga innym.
- Biegle wymienia rodzaje licencji programów komputerowych.
- Biegle porusza się w systemie plików i folderów. Analizuje stan komputera i jego elementów, podaje ich parametry, posługując się właściwymi jednostkami. W trakcie lekcji pomaga innym.
- Wyszukując informacje i elementy graficzne, potrafi ograniczyć wyniki wyszukiwania do najbardziej odpowiadających zapytaniu. Zawsze stosuje się do zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze.
- Biegle wykorzystuje usługi dostępne w chmurze. Posługuje się akronimami i emotikonami w komunikacji internetowej. Pomaga innym, tworzy własne dokumenty.
- Analizuje projekty z portalu Scratch.
- Potrafi zdefiniować pojęcia algorytmu i schematu blokowego, zna sposoby znajdowania NWD, opisuje i stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa.
- Potrafi zrealizować efektywny algorytm.
- Samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe, nie omówione sposoby formatowania tekstu. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami, stosuje je, posługuje się zaawansowanym ścisłym słownictwem. Potrafi ocenić przygotowanie tekstu i zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst.
- Swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem. Ocenia wygląd prac zawierających grafikę: cechy dobrego plakatu bądź reklamy zawarte w wykonanej pracy.
- Stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem.
- Przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu. Samodzielnie dochodzi do skutecznych rozwiązań w pracy z obrazem. Stosuje własne rozwiązania, uzyskując ciekawe efekty w tworzonym filmie. Biegle posługuje się funkcjami programu Photo Story. Biegle posługuje się funkcjami programu Movie Maker.
- Poszukuje niekonwencjonalnych rozwiązań do uatrakcyjnienia wykonywanej pracy. Potrafi przygotować prezentację multimedialną zawierającą obrazy, dźwięki i filmy. Organizuje pracę zespołową nad wspólnym projektem i bierze w niej czynny udział.

Pomaga innym, sprawnie realizuje własne pomysły.

- Samodzielnie potrafi przedstawić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną.

### Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów

<b>Forma aktywności</b>	<b>Jak często?</b>	<b>Uwagi:</b>
<b>ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji</b>	w zasadzie na każdej lekcji	sprawdzamy wyniki pracy
<b>praca na lekcji</b>	na każdej lekcji	sprawdzamy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy
<b>odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach</b>	czasami	
<b>prace domowe</b>	czasami	nie wymagają użycia komputera
<b>referaty, opracowania</b>	głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji)	
<b>przygotowanie do lekcji</b>	wtedy, gdy potrzebne	zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji
<b>udział w konkursach</b>	nieobowiązkowo	wpływa na podniesienie oceny

### WARUNKI I TRYB UZYSKIWANIA WYŻSZYCH NIŻ PRZEWIDYWANE ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH

1. Uczeń ma prawo do poprawy przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej o jeden stopień wyżej z informatyki jeżeli:

- ocena ta została wystawiona na podstawie mniejszej, w porównaniu z innymi uczniami, liczby ocen bieżących wynikającej np. z częstych lub długich nieobecności usprawiedliwionych ucznia w szkole;

- uzyskał co najmniej 50% ocen o jaką się ubiega;

- w odczuciu ucznia jego wiedza powinna być wyżej oceniona.

2. Żeby poprawić przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną uczeń występuje z prośbą pisemną do nauczyciela przedmiotu o przeprowadzenie wewnętrznego pisemnego testu sprawdzającego w ciągu dwóch dni od otrzymania informacji o przewidywanej ocenie na koniec roku.

3. Warunkiem otrzymania zgody na poprawę oceny jest obecność na wszystkich sprawdzianach i testach lub napisanie ich w terminie uzgodnionym z nauczycielem (np. podczas poprawy).

4. Nauczyciel przygotowuje zadania do części pisemnej i ustnej sprawdzające wiedzę i umiejętności ucznia z całego roku na ocenę, o którą ubiega się uczeń zgodnie z kryteriami.

5. Uczeń przystępuje do sprawdzianu w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.

6. Jeśli w wyniku sprawdzianu uczeń otrzyma co najmniej ocenę, o którą ubiegał się, jest to jego ocena roczna klasyfikacyjna.

7. Jeśli uczeń w wyniku sprawdzianu otrzyma ocenę niższą niż przewidywana, nauczyciel traktuje ją jako bieżącą ocenę ze sprawdzianu powtórzeniowego i może mieć ona wpływ na roczną ocenę klasyfikacyjną (nawet obniżyć ocenę przewidywaną).