

## Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z matematyki dla klasy VII

**ABY UZYSKAĆ OCENĘ WYŻSZĄ OD OCENY DOPUSZCZAJĄCEJ UCZEŃ MUSI SPEŁNIĆ WYMAGANIA NA DANĄ OCENĘ ORAZ NA WSZYSTKIE OCENY NIŻSZE.**

### Wymagania ogólne:

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli rozwiązuje zadania i problemy o niewielkim stopniu trudności, zna sposoby postępowania (algorytmy) i stosuje je z pomocą nauczyciela.

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli rozwiązuje proste i typowe zadania i problemy, naśladuje poznane sposoby (algorytmy) rozwiązań.

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli samodzielnie rozwiązuje zadania i problemy typowe o średnim stopniu trudności.

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli samodzielnie rozwiązuje typowe i nietypowe zadania i zagadnienia problemowe, trudniejsze, wymagające umiejętności przetwarzania przyswojonych informacji.

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli potrafi oryginalnie rozwiązać zadanie o podwyższonym stopniu trudności, rozwiązuje złożone problemy, wykazuje się wiedzą zdobytą w czasie przygotowań i udziału w konkursach matematycznych.

## Wymagania szczegółowe:

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>Liczby i działania</b>					
1. Liczby.	<ul style="list-style-type: none"> <li>porównuje liczby wymierne; zaznacza na osi liczbowej liczbę wymierną;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>odczytuje liczby wymierne zaznaczone na osi liczbowej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>znajduje liczby spełniające określone warunki;</li> <li>porządkuje liczby wymierne;</li> </ul>		
2. Rozwinięcia dziesiętne liczb wymiernych.	<ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje pojęcia: rozwinięcie dziesiętne skończone, rozwinięcie dziesiętne nieskończone, okres;</li> <li>zapisuje liczby wymierne w postaci rozwinięć dziesiętnych skończonych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zna warunek konieczny zamiany ułamka zwykłego na ułamek dziesiętny skończony;</li> <li>zapisuje liczby wymierne w postaci rozwinięć dziesiętnych nieskończonych okresowych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa na podstawie rozwinięcia dziesiętnego, czy dana liczba jest liczbą wymierną;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyznacza cyfrę znajdującą się na podanym miejscu po przecinku w rozwinięciu dziesiętnym liczby;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przedstawia rozwinięcia dziesiętne nieskończone okresowe w postaci ułamka zwykłego;</li> </ul>
3. Zaokrąglanie liczb. Szacowanie wyników.	<ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi zaokrąglać liczby;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozumie potrzebę zaokrąglania liczb;</li> <li>szacuje wyniki działań;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dokonyje porównań poprzez szacowanie w zadaniach tekstowych;</li> </ul>		
4. Działania na liczbach wymiernych.	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje kolejność wykonywania działań;</li> <li>stosuje prawa działań;</li> <li>definiuje pojęcie liczby: przeciwnej, odwrotnej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>oblicza kwadraty i sześciany liczb wymiernych;</li> <li>wykonuje działania na liczbach ujemnych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>oblicza wartości wyrażeń arytmetycznych wymagających stosowania kilku działań arytmetycznych na liczbach wymiernych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązuje nietypowe zadania na zastosowanie działań na liczbach wymiernych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia nawiasy tak, aby otrzymać żądany wynik;</li> <li>oblicza wartości ułamków piętrowych;</li> </ul>
5. Oś liczbową. Odległość liczb na osi liczbowej.		<ul style="list-style-type: none"> <li>zaznacza na osi liczbowej zbiory liczb spełniających określony warunek;</li> <li>opisuje zbiór liczb za pomocą nierówności;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>oblicza odległość pomiędzy liczbami wymiernymi na osi liczbowej;</li> </ul>		
<b>Procenty</b>					
1. Procenty i ułamki.	<ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje pojęcie procentu;</li> <li>zamienia procent na ułamek i ułamek na procent;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje pojęcie promila;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zamienia ułamki i procenty na promile i odwrotnie;</li> </ul>		
2. Diagramy procentowe.		<ul style="list-style-type: none"> <li>odczytuje informacje z diagramu;</li> <li>rozumie potrzebę stosowania diagramów do wizualizacji informacji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>interpretuje informacje z diagramu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy diagram obrazujący wybrane informacje;</li> </ul>	

3. Obliczenia procentowe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia część wielkości jako procent tej wielkości i odwrotnie;</li> <li>• oblicza liczbę <math>a</math> równą <math>p</math> procent danej liczby <math>b</math>;</li> <li>• oblicza liczbę <math>b</math>, której <math>p</math> procent jest równe <math>a</math>;</li> <li>• oblicza, jaki procent danej liczby <math>b</math> stanowi liczba <math>a</math>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje obliczenia procentowe w zadaniach tekstowych w kontekście praktycznym (obniżki, podwyżki);</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje zadania tekstowe o podwyższonym stopniu trudności również w przypadkach wielokrotnych podwyżek lub obniżek danej wielkości;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odróżnia pojęcie punktu procentowego od procentu;</li> </ul>
<b>Figury geometryczne</b>					
1. Podstawowe figury geometryczne.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia na płaszczyźnie dwie proste (odcinki) w różnych położeniach względem siebie;</li> <li>• stosuje twierdzenia o równości kątów wierzchołkowych z wykorzystaniem zależności między kątami przyległymi;</li> <li>• zna i stosuje cechy przystawiania trójkątów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• konstruuje na płaszczyźnie dwie proste (odcinki) prostopadłe, równoległe (w tym przechodzące przez dany punkt);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oblicza na podstawie rysunku miary kątów (wierzchołkowych, naprzemianległych, przyległych, odpowiadających);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje zadania tekstowe dotyczące kątów;</li> </ul>	
2. Wielokąty i ich pola.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• definiuje pojęcia: wielokąt, wielokąt foremny;</li> <li>• stosuje wzory na pola: trójkąta, prostokąta, kwadratu, równoległoboku, rombu, trapezu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia własności wielokątów foremnych;</li> <li>• zna wzory na pola wielokątów i wykorzystuje je w zadaniach;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stosuje własności wielokątów foremnych w zadaniach (w tym oblicza ich pola);</li> <li>• wybiera z danego zbioru odcinki, z których można zbudować trójkąt;</li> <li>• stosuje klasyfikację trójkątów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje problemowe zadania tekstowe z wielokątami foremnymi;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• konstruuje wybrane wielokąty foremne;</li> </ul>
<b>Wyrażenia algebraiczne</b>					
1. Tworzenie wyrażeń algebraicznych z jedną i z wieloma zmiennymi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje wyniki podanych działań w postaci wyrażeń algebraicznych jednej zmiennej;</li> <li>• oblicza wartości liczbowe prostych wyrażeń algebraicznych;</li> <li>• zapisuje rozwiązania zadań w postaci wyrażeń algebraicznych jednej lub kilku zmiennych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje wyniki podanych działań w postaci wyrażeń algebraicznych kilku zmiennych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oblicza wartość liczbową bardziej złożonego wyrażenia algebraicznego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buduje i odczytuje wyrażenia o konstrukcji wielodziałaniowej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przeprowadza proste dowody;</li> </ul>
2. Przekształcanie wyrażeń algebraicznych. Sumy algebraiczne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• porządkuje jednomiany i dodaje jednomiany podobne;</li> <li>• dodaje i odejmuje sumy algebraiczne, redukuje wyrazy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odejmuje sumy algebraiczne; także w wyrażeniach zawierających nawiasy;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozpoznaje równe wyrażenia algebraiczne;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje zależności przedstawione w zadaniach w postaci wyrażeń algebraicznych kilku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje mnożenie sum algebraicznych do dowodzenia własności liczb;</li> <li>• interpretuje geometrycznie</li> </ul>

i działania na nich.	<ul style="list-style-type: none"> <li>podobne;</li> <li>mnoży sumy algebraiczne przez jednomian, dodaje wyrażenia powstałe z mnożenia sum algebraicznych przez jednomian;</li> <li>mnoży dwumian przez dwumian, dokonując redukcji wyrazów podobnych;</li> </ul>			zmiennych;	iloczyn sum algebraicznych;
----------------------	---	--	--	------------	-----------------------------

### Równania

1. Do czego służą równania? Liczby spełniające równania.	<ul style="list-style-type: none"> <li>sprawdza, czy dana liczba jest rozwiązaniem równania;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>układa równanie do prostego zadania tekstowego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>układa równanie do bardziej złożonego zadania tekstowego;</li> <li>buduje równanie o podanym rozwiązaniu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje zadanie dla podanego równania;</li> </ul>	
2. Rozwiązywanie zadań tekstowych z wykorzystaniem równań.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązuje równania pierwszego stopnia z jedną niewiadomą metodą równań równoważnych;</li> <li>analizuje treść zadania o prostej konstrukcji;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje pojęcia równania sprzecznego i równania tożsamościowego;</li> <li>rozwiązuje proste zadania tekstowe za pomocą równania i sprawdza poprawność rozwiązania (w tym zadania z wykorzystaniem procentów);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązuje zadania tekstowe o podniesionym stopniu trudności za pomocą równań pierwszego stopnia z jedną niewiadomą;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązuje zadania tekstowe o podniesionym stopniu trudności za pomocą równań pierwszego stopnia z jedną niewiadomą i interpretuje rozwiązanie;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązuje równania z wartością bezwzględną;</li> </ul>
3. Przekształcanie wzorów.	<ul style="list-style-type: none"> <li>przekształca proste wzory;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przekształca bardziej złożone wzory;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przy przekształcaniu wzorów podaje konieczne założenia;</li> </ul>		

### Potęgi i pierwiastki

1. Potęgi o podstawach wymiernych.	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapisuje iloczyn jednakowych czynników w postaci potęgi o wykładniku całkowitym dodatnim;</li> <li>mnoży i dzieli potęgi o wykładnikach całkowitych dodatnich;</li> <li>podnosi potęgę do potęgi;</li> <li>odczytuje i zapisuje liczby zapisane w postaci notacji wykładniczej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapisuje liczbę w postaci potęgi;</li> <li>porównuje potęgi;</li> <li>oblicza wartości wyrażeń arytmetycznych zawierających potęgi;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa znak potęgi, nie wykonując obliczeń;</li> <li>stosuje prawa działań na potęgach do obliczania wartości bardziej złożonych wyrażeń arytmetycznych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozwiązuje zadania tekstowe o podwyższonym stopniu trudności z wykorzystaniem potęg;</li> <li>podaje cyfrę jedności liczny podanej w postaci potęgi;</li> <li>stosuje zapis notacji wykładniczej w zadaniach praktycznych;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przeprowadza dowody z wykorzystaniem potęg;</li> </ul>
2. Pierwiastki.	<ul style="list-style-type: none"> <li>oblicza pierwiastki kwadratowe i sześciennie;</li> <li>oblicza pierwiastek z iloczynu i ilorazu dwóch liczb, wyłącza liczbę przed znak pierwiastka;</li> <li>Mnoży i dzieli pierwiastki tego samego stopnia;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>oblicza wartości wyrażeń arytmetycznych, w których występują pierwiastki kwadratowe i sześciennie, pamiętając o zasadach dotyczących kolejności wykonywania działań;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>szacuje wartości wyrażeń zawierających pierwiastki;</li> <li>stosuje wzory na obliczanie pierwiastka z iloczynu i ilorazu do obliczania wartości liczbowej wyrażeń;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>szacuje i porównuje liczby niewymierne;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosuje twierdzenia o pierwiastkach do rozwiązywania złożonych zadań;</li> </ul>

## Graniastosłupy

1. Graniastosłupy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozpoznaje graniastosłupy (w szczególności prostopadłościany i sześciany);</li> <li>• rozumie sposób tworzenia nazw graniastosłupów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• definiuje pojęcie graniastosłupa prostego i graniastosłupa prawidłowego;</li> <li>• oblicza sumę długości krawędzi graniastosłupa;</li> <li>• rysuje graniastosłup w rzucie równoległym;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje zadania tekstowe z wykorzystaniem sumy długości krawędzi;</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje nietypowe zadania z wykorzystaniem rzutów graniastosłupów;</li> </ul>
2. Obliczanie objętości i pola powierzchni graniastosłupów prostych.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oblicza objętości pola i powierzchni graniastosłupów prostych, prawidłowych;</li> <li>• definiuje pojęcie siatki i pola figur;</li> <li>• zna jednostki objętości pojemności;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje zadania tekstowe związane z polem powierzchni, objętości graniastosłupa prostego;</li> <li>• rozpoznaje siatkę graniastosłupa prostego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozpoznaje siatkę graniastosłupa;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje w zadaniach zamianę jednostek pól powierzchni i objętości;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje nietypowe zadania tekstowe z wykorzystaniem pola powierzchni i objętości graniastosłupów prostych;</li> </ul>

## Statystyka

1. Czytanie danych statystycznych.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• interpretuje dane przedstawione za pomocą tabel, diagramów słupkowych i kołowych, wykresów;</li> </ul>				
2. Opracowywanie danych statystycznych.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy diagramy słupkowe i kołowe oraz wykresy liniowe;</li> </ul>				
3. Średnia arytmetyczna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oblicza średnią arytmetyczną dwóch liczb;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oblicza średnią arytmetyczną kilku liczb;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje typowe zadania z wykorzystaniem średniej arytmetycznej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z wykorzystaniem średniej arytmetycznej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozwiązuje zadania problemowe z wykorzystaniem średniej;</li> </ul>
4. Zdarzenia losowe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• definiuje pojęcie zdarzenia losowego;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa zdarzenia losowe w doświadczeniu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa zdarzenia losowe w bardziej złożonym doświadczeniu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oblicza prawdopodobieństwo w prostych doświadczeniach;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• oblicza prawdopodobieństwo złożonych zdarzeń;</li> </ul>