**INFORMATYKA 7**

1. **Ogólne zasady oceniania uczniów**
2. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
3. Nauczyciel ma za zadanie:
	* informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
	* pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
	* motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
	* dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
4. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
6. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
7. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

**2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności**

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
	* wartość merytoryczną,
	* stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
	* dokładność wykonania polecenia,
	* indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
	* staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
	* Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
	* Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
	* Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
	* Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
	* Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne ze statutem
	* Sprawdzian umożliwia prowadzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
	* Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
	* Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
	* Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
	* Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
	* Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
	* zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
	* właściwe posługiwanie się pojęciami,
	* zawartość merytoryczną wypowiedzi,
	* sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji**
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
	* wartość merytoryczną pracy,
	* stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
	* estetykę wykonania,
	* wkład pracy ucznia,
	* sposób prezentacji,
	* oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych.
8. **Tryb otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych**

1. Uczeń lub jego rodzice mogą złożyć pisemny wniosek do nauczyciela o ustalenie wyższej, niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych
w terminie do trzech dni roboczych od uzyskania informacji.

2. Nauczyciel prowadzący dane zajęcia edukacyjne jest obowiązany dokonać analizy zasadności wniosku według następujących kryteriów:

 1) uczeń był obecny na 90% zajęć edukacyjnych z danego przedmiotu,

 2) w całorocznym ocenianiu bieżącym występuje przynajmniej 50% ocen równych
lub wyższych od oceny, o którą ubiega się uczeń.

3. W oparciu o tę analizę nauczyciel może ocenę podwyższyć lub utrzymać.

4. Nauczyciel może dokonać sprawdzenia wiedzy i umiejętności ucznia w formie ustnej
lub pisemnej w obszarze uznanym przez niego za konieczny.

5. Uczeń otrzymuje informację (uzasadnienie) od nauczyciela o ustalonej ocenie klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych.

**4. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
	* opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
	* wymienia formaty plików graficznych,
	* tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
	* poddaje obróbce zdjęcia i filmy,
	* tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
	* sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
	* wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
	* wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
	* opisuje budowę znaczników języka HTML,
	* omawia strukturę pliku HTML,
	* tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,
	* formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML,
	* dodaje obrazy, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
	* pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
	* umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
	* dzieli tekst na kolumny,
	* wstawia do tekstu tabele,
	* wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
	* dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
	* drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów,
	* wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
	* opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
	* przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
	* dodaje do prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
	* wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,
	* montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiana kolejności scen, dodawanie tekstów i ścieżki dźwiękowej, zapisywanie w określonym formacie.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
	* korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
	* wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
	* wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
	* prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
	* wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
	* współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
	* określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
	* komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
	* wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
	* selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
	* przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
	* wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
	* przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
	* przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
	* dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
	* przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
	* wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

**5. Wymagania na poszczególne oceny**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

|  |
| --- |
| **Ocena** |
| **Stopień dopuszczającyUczeń:** | **Stopień dostatecznyUczeń:** | **Stopień dobry Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry Uczeń:** |
| * przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
* wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa,
* wymienia dwie usługi dostępne w internecie,
* otwiera strony internetowe w przeglądarce,
* wyjaśnia, czym jest strona internetowa,
* opisuje budowę witryny internetowej,
* tworzy stronę internetową w języku HTML,
* tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku,
* zaznacza fragmenty obrazu,
* wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu,
* wyjaśnia, czym jest animacja,
* współpracuje w grupie, przygotowując plakat,
* tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach,
* otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe,
* wstawia obrazy do dokumentu tekstowego,
* wstawia tabele do dokumentu tekstowego,
* wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu,
* współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę,
* przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku,
* zapisuje prezentację jako pokaz slajdów,
* tworzy projekt filmu w programie Shotcut.
 | * kompresuje i dekompresuje pliki i foldery,
* wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych,
* wyjaśnia, czym jest internet,
* wymienia cztery usługi dostępne w internecie,
* wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa,
* wyszukuje informacje w internecie,
* szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu,
* omawia budowę znacznika HTML,
* wymienia podstawowe znaczniki HTML,
* tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,
* planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej,
* omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP,
* tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP,
* umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP,
* zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych,
* dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP,
* planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,
* redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad,
* dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia,
* korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach,
* ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce,
* zmienia położenie obrazu względem tekstu,
* formatuje tabele w dokumencie tekstowym,
* wstawia symbole do dokumentu tekstowego,
* wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu,
* planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,
* planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ,
* umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści,
* uruchamia pokaz slajdów,
* dodaje nowe klipy do projektu filmu.
 | * omawia podstawowe jednostki pamięci masowej,
* wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII,
* zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania,
* wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
* omawia podział sieci ze względu na wielkość,
* wymienia sześć usług dostępnych w internecie,
* umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej,
* opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości,
* dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
* przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet,
* wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej,
* korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję,
* umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane,
* używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP,
* zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP,
* opisuje podstawowe formaty graficzne,
* wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP,
* rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP,
* dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei,
* wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu,
* przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu,
* wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego,
* ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów,
* sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą **Statystyki wyrazów**,
* zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym,
* wstawia grafiki **SmartArt** do dokumentu tekstowego,
* umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie,
* tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych,
* dzieli dokument na logiczne części,
* wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki,
* przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu,
* projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji,
* dodaje do slajdów obrazy, grafiki **SmartArt**,
* dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry,
* przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów,
* nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji,
* wymienia rodzaje formatów plików filmowych,
* dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu,
* usuwa fragmenty filmu,
* zapisuje film w różnych formatach wideo.
 | * wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze,
* wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików,
* sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows,
* wymienia osiem usług dostępnych w internecie,
* współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową,
* opisuje licencje na zasoby w internecie,
* wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej,
* otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu,
* umieszcza na stronie obrazy i tabele,
* łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP,
* wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć,
* tworzy fotomontaże w programie GIMP,
* tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP,
* wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu,
* kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z **Malarza formatów**,
* sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego,
* wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów,
* zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji **Znajdź i zamień**,
* osadza obraz w dokumencie tekstowym,
* wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego,
* rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi,
* wstawia równania do dokumentu tekstowego,
* tworzy przypisy dolne i końcowe,
* wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki,
* wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów,
* dodaje do slajdów dźwięki i filmy,
* dodaje do slajdów efekty przejścia,
* dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji,
* dodaje napisy do filmu,
* dodaje filtry do scen w filmie,
* dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu.
 |