**Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych**

**INFORMATYKA KL. VII**

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, 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).
   * Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
   * Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
   * Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
   * Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **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.
4. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych)

**6. Wymagania edukacyjne**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
   * wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
   * 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,
   * wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa 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, hiperłącza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
   * tworzy podstrony dla utworzonej przez siebie strony internetowej,
   * pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
   * umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
   * łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
   * dzieli tekst na kolumny,
   * wstawia do tekstu tabele,
   * wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
   * dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
   * wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
   * 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,
   * omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
   * wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
   * sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
   * 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.

**Do oceniania prac stosuje się kryteria**:  
0% - 34% możliwych do zdobycia punktów - ocena niedostateczna   
35% - 54% możliwych do zdobycia punktów - ocena dopuszczająca  
55% - 74% możliwych do zdobycia punktów - ocena dostateczna  
75% - 90% możliwych do zdobycia punktów - ocena dobra  
91% - 98% możliwych do zdobycia punktów - ocena bardzo dobra 99% - 100% zadanie dodatkowe- ocena celująca  
  
Niektóre prace (bez zadań dodatkowych) nie będą upoważniać do oceny celującej. Istnieje możliwość stawiania + i – przed ocenami.

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ocena** | | | | | | | |
| **Stopień dopuszczający** | |  | **Stopień dostateczny** |  | **Stopień dobry** | **Stopień bardzo dobry** | |
|  | **Uczeń:** |  | **Uczeń:** |  | **Uczeń:** |  | **Uczeń:** |
| • | wymienia dwie dziedziny, | • | wymienia cztery | • | wymienia sześć dziedzin, | • | wymienia osiem dziedzin, |
|  | w których wykorzystuje |  | dziedziny, w których |  | w których wykorzystuje |  | w których wykorzystuje |
|  | się komputery |  | wykorzystuje się |  | się komputery, |  | się komputery |
| • | identyfikuje elementy |  | komputery | • | opisuje rodzaje pamięci | • | wyjaśnia, czym jest |
|  | podstawowego zestawu | • | opisuje najczęściej |  | masowej |  | system binarny |
|  | komputerowego |  | spotykanie rodzaje | • | omawia jednostki pamięci |  | (dwójkowy) i dlaczego |
| • | wyjaśnia, czym jest |  | komputerów (komputer |  | masowej |  | jest używany |
|  | program komputerowy |  | stacjonarny, laptop, tablet, | • | wstawia do dokumentu |  | w informatyce |
| • | wyjaśnia, czym jest |  | smartfon) |  | znaki, korzystając | • | samodzielnie instaluje |
|  | system operacyjny | • | nazywa najczęściej |  | z kodów ASCII |  | programy komputerowe |
| • | uruchamia programy |  | spotykane urządzenia | • | przyporządkowuje | • | wymienia i opisuje |
|  | komputerowe |  | peryferyjne i omawia ich |  | program komputerowy do |  | rodzaje licencji na |
| • | kopiuje, przenosi oraz |  | przeznaczenie |  | odpowiedniej kategorii |  | oprogramowanie |
|  | usuwa pliki i foldery, | • | przestrzega zasad | • | wymienia trzy popularne | • | stosuje skróty |
|  | wykorzystując Schowek |  | bezpiecznej i higienicznej |  | systemy operacyjne dla |  | klawiszowe, wykonując |
| • | wyjaśnia, czym jest |  | pracy przy komputerze |  | urządzeń mobilnych |  | operacje na plikach |
|  | złośliwe oprogramowanie | • | wymienia rodzaje | • | przestrzega zasad |  | i folderach |
| * otwiera, zapisuje i tworzy | |  | programów |  | etycznych podczas pracy | • | zabezpiecza komputer |
|  | nowe dokumenty |  | komputerowych |  | z komputerem |  | przez zagrożeniami |
| • | wymienia sposoby | • | wymienia trzy popularne | • | kompresuje |  | innymi niż wirusy |
|  | pozyskiwania obrazów |  | systemy operacyjne dla |  | i dekompresuje pliki | • | charakteryzuje rodzaje |
|  | cyfrowych |  | komputerów |  | i foldery, wykorzystując |  | grafiki komputerowej |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| • | tworzy rysunki | • | kopiuje, przenosi oraz |  | popularne programy do | • | zapisuje obrazy |
|  | w edytorze grafiki GIMP |  | usuwa pliki i foldery, |  | archiwizacji |  | w różnych formatach |
| * stosuje filtry w edytorze | |  | wykorzystując metodę | • | kompresuje |  | wyjaśnia, czym jest plik |
|  | grafiki GIMP |  | „przeciągnij i upuść” |  | i dekompresuje pliki | • | wyjaśnia, czym jest |
| • | zaznacza, kopiuje, wycina | • | wyjaśnia, dlaczego należy |  | i foldery, wykorzystując |  | ścieżka dostępu do pliku |
|  | i wkleja fragmenty obrazu |  | tworzyć kopie |  | funkcje systemu | • | wyjaśnia, czym jest |
|  | w edytorze grafiki GIMP |  | bezpieczeństwa danych |  | operacyjnego |  | rozdzielczość obrazu |
| • | tworzy animacje | • | wymienia rodzaje | * sprawdza, ile miejsca na | | • | charakteryzuje parametry |
|  | w edytorze grafiki GIMP |  | złośliwego |  | dysku zajmują pliki |  | skanowania i drukowania |
| * wyjaśnia, czym są sieć | |  | oprogramowania |  | i foldery |  | obrazu |
|  | komputerowa i internet | • | wymienia rodzaje grafiki | • | zabezpiecza komputer | • | poprawia jakość zdjęcia |
| • | przestrzega przepisów |  | komputerowej |  | przez wirusami, instalując | • | wyjaśnia różnicę |
|  | prawa podczas | • | opisuje zasady tworzenia |  | program antywirusowy |  | pomiędzy ukrywaniem |
|  | korzystania z internetu |  | dokumentu | • | wymienia trzy formaty |  | a usuwaniem warstwy |
| • | przestrzega zasad |  | komputerowego |  | plików graficznych | * wyjaśnia, czym jest i do | |
|  | netykiety w komunikacji | • | zmienia ustawienia | • | tworzy w programie |  | czego służy Schowek |
|  | internetowej |  | narzędzi programu GIMP |  | GIMP kompozycje z figur | • | łączy warstwy w obrazach |
| * tworzy, wysyła i odbiera | | • | wymienia etapy |  | geometrycznych |  | tworzonych w programie |
|  | pocztę elektroniczną |  | skanowania i drukowania | • | ustawia parametry |  | GIMP |
| • | wyjaśnia, czym jest |  | obrazu |  | skanowania i drukowania | • | wskazuje różnice między |
|  | algorytm | • | wymienia operacje |  | obrazu |  | warstwą Tło a innymi |
| • | wyjaśnia, czym jest |  | dotyczące koloru możliwe | • | wykonuje w programie |  | warstwami obrazów |
|  | programowanie |  | do wykonania |  | GIMP operacje dotyczące |  | w programie GIMP |
| • | wyjaśnia, czym jest |  | w programie GIMP |  | koloru, | • | pracuje na warstwach |
|  | program komputerowy | • | zapisuje w wybranym | • | korzysta z podglądu |  | podczas tworzenia |
| • | buduje proste skrypty |  | formacie obraz utworzony |  | wydruku dokumentu |  | animacji w programie |
|  | w języku Scratch |  | w programie GIMP | • | używa skrótów |  | GIMP |
| • | używa podstawowych | • | drukuje dokument |  | klawiszowych do | • | korzysta z przekształceń |
|  | poleceń języka Logo do |  | komputerowy |  | wycinania, kopiowana |  | obrazów w programie |
|  | tworzenia rysunków | • | wyjaśnia różnice |  | i wklejania fragmentów |  | GIMP |
| • | wyjaśnia, czym jest |  | pomiędzy kopiowaniem |  | obrazu |  |  |
|  | dokument tekstowy |  | a wycinaniem |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * pisze tekst w edytorze | | • | omawia przeznaczenie | • | wyjaśnia, czym jest | • | wyjaśnia różnice |
|  | tekstu |  | warstw obrazu |  | Selekcja w edytorze |  | pomiędzy klasami sieci |
| • | włącza podgląd znaków |  | w programie GIMP |  | graficznym |  | komputerowych |
|  | niedrukowanych | * tworzy i usuwa warstwy | | • | charakteryzuje narzędzia | • | dopasowuje przeglądarkę |
|  | w edytorze tekstu |  | w programie GIMP |  | Selekcji dostępne |  | internetową do swoich |
| • | wymienia dwie zasady | • | umieszcza napisy na |  | w programie GIMP |  | potrzeb |
|  | redagowania dokumentu |  | obrazie w programie | • | używa narzędzi Selekcji | • | korzysta z chmury |
|  | tekstowego |  | GIMP |  | dostępnych w programie |  | obliczeniowej podczas |
| • | wymienia dwie zasady | • | stosuje podstawowe |  | GIMP |  | tworzenia projektów |
|  | doboru parametrów |  | narzędzia Selekcji | • | zmienia kolejność warstw |  | grupowych |
|  | formatowania tekstu | • | tworzy proste animacje |  | obrazu w programie | • | samodzielnie buduje |
| • | zna rodzaje słowników |  | w programie GIMP |  | GIMP |  | złożone schematy |
|  | w edytorze tekstu. | • | używa narzędzia | • | kopiuje teksty znalezione |  | blokowe do |
| • | wstawia obraz do |  | Inteligentne nożyce |  | w internecie i wkleja je do |  | przedstawiania różnych |
|  | dokumentu tekstowego |  | programu GIMP do |  | innych programów |  | algorytmów |
| • | wykonuje operacje na |  | tworzenia fotomontaży |  | komputerowych | • | konstruuje złożone |
|  | fragmentach tekstu | • | sprawnie posługuje się | • | zapamiętuje znalezione |  | sytuacje warunkowe |
| • | wstawia proste równania |  | przeglądarką internetową |  | strony internetowe |  | (wiele warunków) |
|  | do dokumentu tekstowego | • | wymienia rodzaje sieci |  | w pamięci przeglądarki |  | w algorytmach |
| • | wykonuje zrzut ekranu |  | komputerowych | • | korzysta z komunikatorów | • | konstruuje procedury |
|  | i wstawia go do | • | omawia budowę prostej |  | internetowych do |  | z parametrami w języku |
|  | dokumentu tekstowego |  | sieci komputerowej |  | porozumiewania się ze |  | Scratch |
| • | korzysta z domyślnych | • | wyszukuje informacje |  | znajomymi | • | dodaje nowe (trudniejsze) |
|  | tabulatorów w edytorze |  | w internecie | * wkleja do edytora tekstu | |  | poziomy do gry tworzonej |
|  | tekstu | • | przestrzega zasad |  | obrazy pobrane |  | w języku Scratch |
| • | drukuje dokument |  | bezpieczeństwa podczas |  | z internetu | • | tworzy w języku Logo |
|  | tekstowy |  | korzystania z sieci | • | opisuje algorytm |  | procedury z parametrami |
| • | wstawia do dokumentu |  | i internetu |  | w postaci schematu |  | i bez nich |
|  | tekstowego prostą tabelę | • | pobiera różnego rodzaju |  | blokowego | • | zmienia domyślną postać |
| • | wstawia do dokumentu |  | pliki z internetu | • | wymienia przykładowe |  | w programie Logomocja |
|  | tekstowego listy |  |  |  | środowiska | * ustala w edytorze tekstu | |
|  |  |  |  |  | programistyczne |  | interlinię pomiędzy |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| numerowaną lub  wypunktowaną   * wstawia nagłówek   i stopkę do dokumentu tekstowego   * wyszukuje słowa   w dokumencie tekstowym   * wstawia przypisy dolne   w dokumencie tekstowym   * dzieli cały tekst na kolumny * odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu | * dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych przestrzega postanowień   licencji, którymi objęte są materiały pobrane  z internetu unika zagrożeń  związanych z komunikacją internetową  wymienia etapy rozwiązywania problemów  opisuje algorytm  w postaci listy kroków omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym  a kodem wynikowym tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne  tłumaczy, do czego używa się zmiennych  w programach przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego  omawia budowę okna programu Scratch  wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch | • | stosuje podprogramy |  | wierszami tekstu oraz |
|  | w budowanych |  | odległości pomiędzy |
|  | algorytmach |  | akapitami |
| • | wykorzystuje sytuacje | • | wymienia i stosuje |
|  | warunkowe |  | wszystkie omówione |
|  | w budowanych |  | zasady redagowania |
|  | algorytmach |  | dokumentu tekstowego |
| • | używa zmiennych | • | wymienia i stosuje |
|  | w skryptach budowanych |  | wszystkie omówione |
|  | w języku Scratch |  | zasady doboru |
| • | wykorzystuje sytuacje |  | parametrów formatowania |
|  | warunkowe w skryptach |  | tekstu |
|  | budowanych w języku | • | rozumie różne |
|  | Scratch |  | zastosowania krojów |
| • | konstruuje procedury bez |  | pisma w dokumencie |
|  | parametrów w języku |  | tekstowym |
|  | Scratch | • | zna i charakteryzuje |
| • | używa sytuacji |  | wszystkie układy obrazu |
|  | warunkowych |  | względem tekstu |
|  | w skryptach budowanych | • | grupuje obiekty |
|  | w języku Scratch |  | w edytorze tekstu |
| • | korzysta ze zmiennych | * wymienia wady i zalety | |
|  | w skryptach budowanych |  | różnych technik |
|  | w języku Scratch |  | umieszczania obrazu |
| • | wykorzystuje pętle |  | w dokumencie tekstowym |
|  | powtórzeniowe |  | i stosuje te techniki |
|  | (iteracyjne) w skryptach | • | wymienia trzy rodzaje |
|  | budowanych w języku |  | obiektów, które można |
|  | Scratch |  | osadzić w dokumencie |
| • | wykorzystuje sytuacje |  | tekstowym, oraz ich |
|  | warunkowe w języku |  | aplikacje źródłowe |
|  | Logo |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | stosuje powtarzanie poleceń (iterację)  w budowanych skryptach dodaje nowe duszki  w programie Scratch dodaje nowe tła  w programie Scratch omawia budowę okna programu Logomocja tworzy pętle w języku  Logo, używając polecenia Powtórz  wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *margines*  tworzy nowe akapity  w dokumencie tekstowym stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu korzysta ze słownika ortograficznego  w edytorze tekstu   * korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu * wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego * wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu * stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem | • | używa zmiennych | • | formatuje zrzut ekranu |
|  | w języku Logo |  | wstawiony do dokumentu |
| • | otwiera dokument |  | tekstowego |
|  | utworzony w innym | • | wstawia do dokumentu |
|  | edytorze tekstu |  | tekstowego równania |
| • | zapisuje dokument |  | o wyższym stopniu |
|  | tekstowy w dowolnym |  | trudności |
|  | formacie | • | zna zasady stosowania |
| • | kopiuje parametry |  | w tekście spacji |
|  | formatowania tekstu |  | nierozdzielających |
| • | wymienia kroje pisma | • | stosuje tabulatory |
|  | wymienia cztery zasady |  | specjalne |
|  | redagowania dokumentu | • | tworzy listy |
|  | tekstowego |  | wielopoziomowe |
| • | wymienia cztery zasady | * stosuje w listach ręczny | |
|  | doboru formatowania |  | podział wiersza |
|  | tekstu | • | wyszukuje i zamienia |
| • | stosuje zasady |  | znaki w dokumencie |
|  | redagowania tekstu |  | tekstowym |
| • | przycina obraz wstawiony | • | różnicuje treść nagłówka |
|  | do dokumentu tekstowego |  | i stopki dla parzystych |
|  | formatuje obraz |  | i nieparzystych stron |
|  | z wykorzystaniem |  | dokumentu tekstowego |
|  | narzędzi z grupy | * wyjaśnia, na czym polega | |
|  | Dopasowywanie |  | podział dokumentu na |
| * zna co najmniej trzy | |  | sekcje |
|  | układy obrazu względem | • | zapisuje dokument |
| •  • | tekstu  wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE wymienia dwa rodzaje obiektów, które można |  | tekstowy w formacie PDF |