

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

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych:

1. **Sprawdziany są obowiązkowe. Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu, rozwiązania testu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
Uczniowie mogą raz poprawiać ocenę ze sprawdzianu w terminie wspólnie uzgodnionym. Obie oceny są wpisywane do dziennika, a pod uwagę przy ustalaniu ocen śródrocznych i rocznych jest brana ocena z poprawy, nawet jeśli jest niższa od poprawianej.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie pięciu). Kartkówki nie podlegają poprawie, uczeń, który zgłosił nieprzygotowanie przed lekcją nie pisze kartkówki.

Pisemne prace: sprawdziany, kartkówki są oceniane zgodnie ze skalą ustaloną dla przedmiotów matematyczno-przyrodniczych

Ocena	Sprawdzian Praktyczny	Kartkówka
celująca	100% +zad dodatkowe	-----
bardzo dobra	99 – 90 %	99 – 90 %
dobra	89 – 75%	89 – 75%
dostateczna	74 – 50%	74 – 50%
dopuszczająca	49 – 41%	49 – 41%
niedostateczna	40 – 0%	40 – 0%

3. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu (max 5 tematów). Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę: zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, właściwe posługiwanie się pojęciami, zawartość merytoryczną wypowiedzi, sposób formułowania wypowiedzi. Przy wystawianiu oceny za odpowiedź ustną, nauczyciel jest zobowiązany do udzielenia uczniowi informacji zwrotnej. Uczeń ma prawo być nieprzygotowany do odpowiedzi ustnej bez usprawiedliwienia dwa raz w półroczu, nieprzygotowanie jest zobowiązany zgłosić nauczycielowi przed zajęciami.
4. 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, staranność i estetykę.

Uczeń ma prawo do nie wykonania jednego zadania, raz w półroczu, bez podania przyczyny. Każdy kolejny brak oddania pracy skutkuje oceną niedostateczną.

5. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
 - Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji. (5 plusów oznacza uzyskanie bardzo dobrej oceny bieżącej z przedmiotu)
 - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji. (5 minusów oznacza uzyskanie niedostatecznej oceny bieżącej z przedmiotu)
6. Prace dodatkowe obejmują 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. Uczeń ma obowiązek nadrobienia wszystkich zaległości wynikających z nieobecności na lekcji. W razie trudności może zwrócić się do nauczyciela z prośbą o pomoc
8. **Praca niesamodzielna podczas sprawdzianów, testów rozdziałowych, kartkówek czy odpowiedzi ustnych może być automatycznie oceniona na ocenę niedostateczną, bez możliwości poprawy.**
9. **Skopiowanie cudzej własności, jej części (plagiat pracy) i przedstawienie jej jako własnej skutkuje otrzymaniem oceny niedostatecznej bez możliwości jej poprawy.**

Ustalanie ocen śródrocznych i rocznych:

1. Podsumowaniem edukacyjnych osiągnięć ucznia w danym roku szkolnym są ocena śródroczna i ocena roczna. Nauczyciel ustala je po uwzględnieniu wszystkich form aktywności ucznia.
2. Ustalając ocenę śródroczną (roczną) w pierwszej kolejności brane są pod uwagę wyniki sprawdzianów, oceny z wypowiedzi ustnych, oceny z ćwiczenia praktyczne, umiejętność pracy w zespole (oceniana jest ogólna postawa i wkład pracy ucznia),
3. Ocenę śródroczną (roczną) ustala się na podstawie ocen uzyskanych w ciągu całego półrocza (roku), przy czym nie jest to średnia ocen uzyskanych przez ucznia,
4. Przy ocenie rocznej uwzględniana jest ocena z pierwszego półrocza.
5. Nauczyciel informuje ucznia i jego rodziców o przewidywanych dla niego rocznych ocenach klasyfikacyjnych, w terminie i formie określonych w statucie szkoły.

6. Uczeń ma prawo do podwyższenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych i zachowania, zgodnie z warunkami i trybem określonymi w statucie szkoły

W czasie nauki zdalnej :

1. Ocenie podlegają :
 - zadania testowe, które uczeń rozwiązuje na platformie edukacyjnej wskazanej przez nauczyciela. Informacja na temat testów sprawdzających wiedzę, sposobów pobrania i odsyłania oraz czasu dostępności podana będzie zarówno na lekcjach powtórzeniowych, jak też na początku lekcji na spotkaniu online.(w uzasadnionych przypadkach uczniowie mogą przysyłać rozwiązane sprawdziany po terminie). Uczeń, który nie weźmie udziału w teście sprawdzającym wiedzę (kartkówka, sprawdzian) zobowiązany jest do napisania testu w dodatkowym, ustalonym wspólnie terminie. Uczeń może poprawić każdą ocenę z testów sprawdzających wiedzę na tych samych warunkach co podczas nauki stacjonarnej.
 - ćwiczenia praktyczne, wypełnione kart pracy, itp. które nauczyciel umieszcza na wskazanych platformach edukacyjnych. Prace powinny być przesłane w terminie wskazanym przez nauczyciela. W przypadku problemów z oddaniem pracy uczeń zgłasza problem, prowadzącemu zajęcia, ustala z nauczycielem nowy termin oraz formę przekazania zadania. Przy wystawianiu oceny za pracę ucznia , nauczyciel jest zobowiązany do udzielenia uczniowi informacji zwrotnej.
 - odpowiedzi ustne na spotkaniach online analogicznie jak w przypadku nauki stacjonarnej.
2. Oceny bieżące z prac pisemnych wystawiane są zgodnie z obowiązującym w szkole systemem procentowym dla przedmiotów matematyczno –przyrodniczych.
3. Ocenie podlega wiedza i umiejętności ujęte w Kryteriach sukcesy, a te każdorazowo przesyłane są w materiałach na poszczególne lekcje i są tożsame z wymaganiami ogólnymi i szczegółowymi podstawy programowej z przedmiotu

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca). Uczeń:
• KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE				
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer • wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery • wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • kompresuje i dekompresuje pliki i foldery 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery • wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery • wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne • wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze • wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików 	<ul style="list-style-type: none"> • zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych • wyjaśnia, czym jest internet 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia podział sieci ze względu na wielkość • opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej • opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia dwie usługi dostępne w internecie • otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia cztery usługi dostępne w internecie • wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego • szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia sześć usług dostępnych w internecie • umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego • opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia osiem usług dostępnych w internecie • współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową • opisuje licencje na zasoby w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

		<ul style="list-style-type: none"> • dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet 		
•STRONY WWW				
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest strona internetowa • opisuje budowę witryny internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę znacznika HTML • wymienia podstawowe znaczniki HTML • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej • korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję 	<ul style="list-style-type: none"> • wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej • otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy 	<ul style="list-style-type: none"> • tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
• GRAFIKA KOMPUTEROWA				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu (GIMP. PAINTNET) i zapisuje go w pliku • zaznacza fragmenty obrazu • wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia znaczenie warstw obrazu w programie (GIMP. PAINTNET) • tworzy i usuwa warstwy w programie (GIMP. PAINTNET) • umieszcza napisy na obrazie w programie (GIMP. PAINTNET) • zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie (GIMP. PAINTNET) • zmienia kolejność warstw obrazu w programie (GIMP. PAINTNET) • opisuje podstawowe formaty graficzne • wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie (GIMP. PAINTNET) • rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie (GIMP. PAINTNET) 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie (GIMP. PAINTNET) • wykorzystuje filtry programu (GIMP. PAINTNET) do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże i kolaże w programie (GIMP. PAINTNET) 	<ul style="list-style-type: none"> • tworząc rysunki w programie (GIMP. PAINTNET), wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji

<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest animacja 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu (GIMP. PAINTNET) 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie (GIMP. PAINTNET) 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie (GIMP. PAINTNET)
<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje w grupie, przygotowując plakat 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
• PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe • tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
<ul style="list-style-type: none"> • wstawia obrazy do dokumentu tekstowego • wstawia tabele do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny

<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych dzieli dokument na logiczne części 	<ul style="list-style-type: none"> łączy ze sobą dokumenty tekstowe tworzy przypisy dolne i końcowe 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
<ul style="list-style-type: none"> współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
PROGRAMOWANIE I ALGORYTMIKA				
<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy własne tło sceny tworzy własne duszki 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty nadające komunikaty buduje skrypty odbierające komunikaty 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą grę zręcznościową 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje blok w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
• PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY				
<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ 	<ul style="list-style-type: none"> projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując

<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści • uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>oraz względem innych elementów</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodaje do slajdów dźwięki i filmy • dodaje do slajdów efekty przejścia • dodaje do slajdów hipertączy i przyciski akcji 	<p>narzędzia nieomówione na lekcji</p>
<ul style="list-style-type: none"> • nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona • tworzy projekt filmu w programie Shotcut 	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo • dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia rodzaje formatów plików filmowych • dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu • usuwa fragmenty filmu • zapisuje film w różnych formatach wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje napisy do filmu • dodaje filtry do scen w filmie • dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut