

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7

Szczegółowe warunki i sposoby oceniania wewnątrzszkolnego z informatyki

Cele oceniania

1. Poinformowanie uczniów o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych.
2. Pomoc uczniom w planowaniu swojego rozwoju.
3. Motywowanie uczniów do dalszej pracy.
4. Obserwowanie i wspieranie rozwoju.
5. Dostarczanie rodzicom, nauczycielom i uczniom informacji o postępach, trudnościach i uzdolnieniach.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów

1. Samodzielne prace uczniów w zadanym środowisku (np. Scratch, Canva, Microsoft365, code.org, Genially i inne).
2. Ćwiczenia wykonywane na lekcji.
3. Odpowiedzi ustne.
4. Odpowiedzi pisemne (kartkówki, sprawdziany, testy)
5. Aktywność podczas pracy na lekcji (3 x „+” to 5, a 3 x „-” to 1).
6. Prace pozalekcyjne, np. na innych zajęciach lekcyjnych, konsultacjach itp..
7. Prace na portalach e-learningowych: Khan Academy, code.org, matzoo, szalaneliczyby itp.
8. Testy i quizy internetowe, np. Quizizz, Kahoot itp.
9. Korzystanie z usługi Microsoft365 (dawniej Office365) d
10. Korzystanie z poczty elektronicznej (zgodne z netykietą).
11. Przygotowanie do zajęć – posiadanie niezbędnych na lekcji loginów i haseł – w szczególności danych dostępowych do platformy Microsoft365.

Zasady oceniania

Oceniając prace uczniów nauczyciel bierze pod uwagę:

- ✓ wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią,
 - ✓ wykonanie zadania zgodnie z przedstawionym wzorcem,
 - ✓ rzetelność i dokładność wykonania poleceń,
 - ✓ stopień samodzielności i biegłości w posługiwaniu się sprzętem,
 - ✓ stopień samodzielności i biegłości w posługiwaniu się wykorzystywanym oprogramowaniem,
 - ✓ umiejętność doboru narzędzia do realizowanego zadania,
 - ✓ staranność i estetykę wykonanej pracy,
 - ✓ zapisanie wykonanej pracy we właściwym miejscu na dysku twardym,
 - ✓ poprawne udostępnienie lub przesłanie pracy do nauczyciela,
 - ✓ umiejętność pracy w zespole,
 - ✓ indywidualne możliwości ucznia,
 - ✓ stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym,
- Jeśli uczeń brał udział w **konkursach o tematyce informatycznej** lub takich, w których prace są wykonane z wykorzystaniem umiejętności informatycznych, to za osiągnięcia lub wysiłek włożony w stworzenie pracy egzaminacyjnej wystawiana jest częściowa ocena celująca.

- Jeśli uczeń brał udział w długoterminowych **kursach informatycznych** (z naciskiem na kursy programowania), to po udokumentowaniu ukończenia kursu uczeń otrzymuje częściową ocenę celującą.
- Oceniając **prace dodatkowe**, które obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji multimedialnych itp. nauczyciel bierze pod uwagę:
 - ✓ wartość merytoryczną pracy,
 - ✓ stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - ✓ estetykę wykonania,
 - ✓ wkład pracy ucznia i jego indywidualne możliwości,
 - ✓ sposób prezentacji,
 - ✓ oryginalność i pomysłowość pracy.
- Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach oraz wykonywanych na zajęciach zadaniach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach dodatkowych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (możliwe także spotkanie online).

Ocena postępów uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Oceniając uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, nauczyciel przede wszystkim stosuje się do zaleceń poradni zawartych w opinii lub orzeczeniu oraz:

- w przypadku wszystkich dysfunkcji dostrzega u uczniów częściowy sukces, postęp w przełamywaniu trudności,
- bierze pod uwagę włożony wysiłek i chęć pokonania trudności, a nie tylko uzyskane efekty,
- nagradza za aktywność podczas lekcji, chęć uczestniczenia w zajęciach i zadaniach dodatkowych,
- w przypadku ucznia bardzo zdolnego próbuje włączać go w proces oceniania wykonanej przez niego pracy, wyciągać wspólnie z nim wnioski stymulujące dalszy jego rozwój;

Uczniowie, u których stwierdzono specyficzne trudności w uczeniu się lub deficyty rozwojowe, mają prawo do:

- wydłużonego czasu pracy,
- indywidualnej pomocy nauczyciela na zajęciach i w trakcie wykonywania zadań,
- innych kryteriów oceny przy sprawdzaniu zadań wykonywanych samodzielnie.

Zasady poprawiania ocen

Jeśli uczeń nie wykona zadanej pracy w wyznaczonym terminie, to w dzienniku przy danym zadaniu pojawia się minus wpis: „0” lub „-”. Jest to informacja dla ucznia i rodzica, że nauczyciel nie otrzymał jego pracy. Uczeń ma obowiązek poprawy zera/minusa, czyli oddania pracy. Jeśli po pewnym czasie od wystawienia tego wpisu za pracę, uczeń nadal nie wykona zadania i nie odda pracy to nauczyciel ma prawo wstawić ocenę niedostateczną.

1. Uczeń ma prawo do jednorazowego poprawienia oceny z pracy praktycznej, w terminie 2 tygodni od daty sprawdzenia i ocenienia pracy przez nauczyciela.
2. Uczeń może poprawić ocenę w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia jest otwarta) lub we własnym zakresie, jeśli jest taka możliwość.
3. Do dziennika wpisywane są obydwie oceny.

4. Nie przewiduje się poprawy ocen na tydzień przed klasyfikacyjnym posiedzeniem rady pedagogicznej.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia oraz wgląd do prac praktycznych podczas indywidualnych dyżurów nauczyciela.
6. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy statutu szkoły i odpowiednie przepisy nadrzędne.

Treści nauczania 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.

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował treści zawartych w podstawie programowej, a w szczególności:

- nie potrafi samodzielnie i bezpiecznie posługiwać się sprzętem komputerowym,
- nie zna podstawowych elementów komputera i ich funkcji,
- nie umie wykorzystać podstawowych usług systemu operacyjnego,
- nie potrafi rozwiązać, mimo pomocy nauczyciela prostych zadań opartych o schematy,
- nie opanował podstawowych pojęć i terminologii komputerowej,
- nie wykazuje żadnych postępów w przyswojeniu wiedzy w wyznaczonym terminie
- za ćwiczenia praktyczne i sprawdziany nie osiąga 30% punktów,
- stopień opanowania czynności wykonywanych przy komputerze uniemożliwia kształcenie na wyższym poziomie.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który opanował prawie wszystkie treści przewidziane w podstawie programowej, jednak wykazuje pewne braki, a w szczególności potrafi:

- korzystać z usług systemu operacyjnego przy drobnej pomocy nauczyciela,
- samodzielnie i bezpiecznie posługuje się komputerem, jego urządzeniami i oprogramowaniem,
- prawidłowo formułuje swoje wypowiedzi opisujące zadania wykonywane z pomocą komputera,
- w bardzo prostych sytuacjach stosuje różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych i szkolnych problemów,
- za ćwiczenia praktyczne i sprawdziany uzyskuje pow. 30%-50% punktów.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował wszystkie treści zawarte w podstawie programowej, a w szczególności potrafi:

- operować podstawowymi pojęciami i terminologią informatyczną,
- rozwiązywać podstawowe problemy w zakresie podstawy programowej,
- precyzyjnie formułuje swoje myśli,
- stosuje zdobytą wiedzę w innych dziedzinach do pracy z komputerem,
- sprawnie i bezpiecznie posługuje się urządzeniami, systemem komputerowym oraz oprogramowaniem,
- korzysta z różnych multimedialnych i rozproszonych źródeł informacji dostępnych za pomocą komputera,
- za ćwiczenia praktyczne i sprawdziany uzyskuje pow. 50% - 75% punktów.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował w stopniu dobrym treści zawarte w realizowanym programie nauczania, a w szczególności potrafi:

- samodzielnie rozwiązywać umiarkowanie złożone problemy,
- stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych i szkolnych problemów,
- samodzielnie, świadomie i bezpiecznie posługuje się systemem komputerowym i jego oprogramowaniem,
- swobodnie posługuje się poznanymi pojęciami,
- przeprowadza niezbyt złożone rozumowania dedukcyjne,
- za ćwiczenia praktyczne i sprawdziany uzyskuje pow. 75% - 85% punktów,
- wyróżnia się systematycznością i obowiązkowością.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który w stopniu bardzo dobrym opanował treści przewidziane realizowanym programem, a w szczególności potrafi:

- stosować poprawną terminologię informatyczną,
- wybierać, łączyć i celowo stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych problemów praktycznych i szkolnych,
- przeprowadzać rozumowania dedukcyjne w sytuacjach nietypowych,
- ma rozwinięte myślenie abstrakcyjne,
- rozumie i stosuje w praktyce normy prawne dotyczące ochrony praw autorskich,
- dostrzega korzyści i zagrożenia związane z rozwojem zastosowań komputerów,
- wyróżnia się systematycznością i obowiązkowością,
- za ćwiczenia praktyczne i sprawdziany uzyskuje pow. 85% - 95% punktów.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który posiadał wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres programu a w szczególności:

- potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (Internet, multimedia itp.),
- potrafi rozwiązywać zadania z o dużym stopniu trudności,
- korzysta z literatury fachowej,
- za ćwiczenia praktyczne i sprawdziany uzyskuje pow. 95% - 100% punktów.
- biegle posługuje się zdobytymi umiejętnościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych,
- wyróżnia się pomysłowością podczas wykonywania prac,
- jest obowiązkowy i pracuje systematycznie.

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 dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	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,	• 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,	• 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,	• 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,

• zapisuje prezentację jako pokaz slajdów, • tworzy projekt filmu w programie Shotcut.	• 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.	• 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,	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 hipertączy i przyciski akcji, • dodaje napisy do filmu, • dodaje filtry do scen w filmie, • dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu.
---	---	---	--

		• 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.	
--	--	--	--