

## Wymagania edukacyjne i ocenianie z informatyki klasa 7 „Lubię to!” Nowa Era

### Zasady oceniania

Ocenianie ma na celu:

- ✓ informowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie;
- ✓ udzielanie uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu jego rozwoju;
- ✓ motywowanie ucznia do dalszych postępów w nauce i zachowaniu;
- ✓ dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielowi informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

### Przedmiot oceny

- ✓ Wiadomości i umiejętności, których zakres jest określony programem nauczania.
- ✓ Wszelkie formy aktywności ucznia: praca na lekcjach, samodzielne rozwiązywanie zadań, problemów – stosowanie odpowiednich metod w oparciu o poznane wiadomości i umiejętności.

### Formy sprawdzania osiągnięć

- ✓ Sprawdziany, testy, kartkówki, karty pracy;
- ✓ praca w grupach;
- ✓ zadania projektowe.

### Oceny

Oceny uczniów dokonuje się zgodnie ze skalą ocen:

- ✓ celujący
- ✓ bardzo dobry
- ✓ dobry
- ✓ dostateczny
- ✓ dopuszczający
- ✓ niedostateczny

Sprawdziany obejmujące większą partię materiału np. 1 dział:

- ✓ zapowiadane są z tygodniowym wyprzedzeniem;
- ✓ są obowiązkowe.

Bieżące sprawdzanie wiadomości – kartkówki nie muszą być zapowiadane, mogą obejmować materiał z 3 ostatnich lekcji, może być ich kilka w semestrze, są obowiązkowe. Sprawdziany są zapowiedziane tydzień wcześniej, poprzedzone lekcją powtórzeniową.

Jeżeli uczeń opuścił sprawdzian lub kartkówkę z przyczyn losowych to musi go napisać w ciągu tygodnia od dnia powrotu do szkoły (przy dłuższej nieobecności ucznia np. ciężka choroba, sanatorium, szpital termin nadrobienia braków ustala się indywidualnie z nauczycielem).

Uczeń ma prawo do poprawy oceny niedostatecznej oraz dopuszczającej, a w uzasadnionych przypadkach oceny dostatecznej w terminie do 2 tygodni od dnia otrzymania oceny. Po upływie tego terminu poprawa nie jest możliwa. Ustalona na nowo ocena z tej partii materiału zostaje wpisana obok wcześniejszej oceny.

### Informacja o ocenach

- Oceny bieżące, śródroczne i roczne są jawne.
- Formy informowania uczniów:
  - ✓ informacja ustna;
  - ✓ dziennik elektroniczny,
  - ✓ godziny dostępności nauczyciela.
- Sposób informowania o wymaganiach na poszczególne oceny:
  - ✓ informacja ustna przekazywana uczniom przez nauczyciela;
  - ✓ informacja na stronie internetowej szkoły;
  - ✓ informacja przesłana przez dziennik Vulcan na konto Rodzica oraz Ucznia.
- Wprowadza się jednolitą skalę procentową do oceniania pisemnych sposobów sprawdzania postępów edukacyjnych uczniów:
  - ✓ 0 – 30% – ocena niedostateczna (0 – 19% dla uczniów z dostosowaniem wymagań edukacyjnych),
  - ✓ 31 – 50% – ocena dopuszczająca,
  - ✓ 51 – 74% – ocena dostateczna,
  - ✓ 75 – 89% – ocena dobra,
  - ✓ 90 – 99% – ocena bardzo dobra,
  - ✓ 100% - ocena celująca.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania (ocena bardzo dobra). Uczeń:	Wymagania (ocena celująca). Uczeń:
<b>1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h</b>						
<b>1.1. Komputer w życiu człowieka</b>	<b>1. i 2. Komputer w życiu człowieka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•kompresuje i dekompresuje pliki i foldery</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia podstawowe jednostki pamięci masowej</li> <li>•wstawia do dokumentu znaki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li> </ul>

				<p>korzystając z kodów ASCII</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania</li> <li>•wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li> </ul>	<p>danych w komputerze</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików</li> </ul>	
<b>1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	<b>3. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych</li> <li>•wyjaśnia, czym jest internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia podział sieci ze względu na wielkość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows</li> </ul>
<b>1.3. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<b>4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia dwie usługi dostępne w internecie</li> <li>•otwiera strony internetowe w przeglądarce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia cztery usługi dostępne w internecie</li> <li>•wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa</li> <li>•wyszukuje informacje w internecie</li> <li>•szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia sześć usług dostępnych w internecie</li> <li>•umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej</li> <li>•opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości</li> <li>•dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu</li> <li>•przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia osiem usług dostępnych w internecie</li> <li>•współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową</li> <li>•opisuje licencje na zasoby w internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons</li> </ul>
<b>2. STRONY WWW 3 h</b>						

<b>2.1. Zasady tworzenia stron internetowych</b>	<b>6. Zasady tworzenia stron internetowych</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest strona internetowa</li> <li>• opisuje budowę witryny internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia budowę znacznika HTML</li> <li>• wymienia podstawowe znaczniki HTML</li> <li>• tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej</li> <li>• korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej</li> <li>• otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji</li> </ul>
<b>2.2. Tworzymy własną stronę WWW</b>	<b>7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy stronę internetową w języku HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umieszcza na stronie obrazy i tabele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript</li> </ul>

### 3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h

<b>3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	<b>9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku</li> <li>• zaznacza fragmenty obrazu</li> <li>• wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP</li> <li>• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP</li> <li>• zapisuje rysunki w różnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP</li> <li>• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>• opisuje podstawowe formaty graficzne</li> <li>• wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP</li> <li>• wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć</li> <li>• tworzy fotomontaże w programie GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji</li> </ul>
---	---	---	--	---	---	--

			formatach graficznych	w programie GIMP •rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP		
<b>3.2. Animacje w programie GIMP</b>	<b>11. i 12. Animacje w programie GIMP</b>	•wyjaśnia, czym jest animacja	•dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP	•dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei	•tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP	•przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
<b>3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	<b>13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	•współpracuje w grupie, przygotowując plakat	•planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	•wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	•wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	•planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
<b>4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h</b>						
<b>4.1. Opracowywanie tekstu</b>	<b>16. i 17. Opracowywanie tekstu</b>	•tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach •otwiera i edytuje zapisane	•redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad	•wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego	•kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z <b>Malarza formatów</b>	•przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie

		dokumenty tekstowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia</li> <li>•korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach</li> <li>•ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów</li> <li>•sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą <b>Statystyki wyrazów</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego</li> <li>•wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów</li> <li>•zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji <b>Znajdź i zamień</b></li> </ul>	jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
<b>4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<b>18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia obrazy do dokumentu tekstowego</li> <li>•wstawia tabele do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia położenie obrazu względem tekstu</li> <li>•formatuje tabele w dokumencie tekstowym</li> <li>•wstawia symbole do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym</li> <li>•wstawia grafiki <b>SmartArt</b> do dokumentu tekstowego</li> <li>•umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>•wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego</li> <li>•rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi</li> <li>•wstawia równania do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny</li> </ul>

<b>4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	<b>20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych</li> <li>dzieli dokument na logiczne części</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy przypisy dolne i końcowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania</li> </ul>
<b>4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	<b>22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki</li> <li>przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</li> </ul>

#### **5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h**

<b>5.1. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	<b>25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku</li> <li>zapisuje prezentację jako pokaz slajdów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ</li> <li>umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści</li> <li>uruchamia pokaz slajdów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji</li> <li>dodaje do slajdów obrazy, grafiki <b>SmartArt</b></li> <li>dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry</li> <li>przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów</li> <li>nagrywa zawartość ekranu i</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów</li> <li>dodaje do slajdów dźwięki i filmy</li> <li>dodaje do slajdów efekty przejścia</li> <li>dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji</li> </ul>
---	--	---	---	---	--	---

				umieszcza nagranie w prezentacji		
<b>5.2. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<b>27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy projekt filmu w programie Shotcut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dodaje nowe klipy do projektu filmu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia rodzaje formatów plików filmowych</li> <li>•dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu</li> <li>•usuwa fragmenty filmu</li> <li>•zapisuje film w różnych formatach wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dodaje napisy do filmu</li> <li>•dodaje filtry do scen w filmie</li> <li>•dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut</li> </ul>