

Przedmiotowy system oceniania INFORMATYKA klasa 7

I. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

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

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
3. **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.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
7. **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.
8. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych).

II. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).

III. Wymagania na poszczególne oceny

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra
Dział 1. KOMPUTER			
- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer - identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego - wyjaśnia, czym jest program komputerowy - wyjaśnia, czym jest system operacyjny - uruchamia programy komputerowe - kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując schowek - wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie	- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komp. - opisuje cztery najpopularniejsze rodzaje komputerów: komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon - nazywa i omawia przeznaczenie popularnych urządzeń peryferyjnych - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komp. - wymienia rodzaje programów komputerowych - wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów. - kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” - wyjaśnia, dlaczego należy robić kopie bezpieczeństwa danych - wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania	- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komp. - opisuje rodzaje pamięci masowej - omawia jednostki pamięci mas. - wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII - przyporządkowuje program komputerowy do odp. kategorii - wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urz. mobilnych - przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem. - kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji (np. winrar, winzip) oraz funkcje systemu operacyjnego - sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery - zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy	- wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery - wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze - samodzielnie instaluje programy komputerowe - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie - stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów - zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe
Dział 2. GRAFIKA KOMPUTEROWA			
- otwiera dokument ze wskazanego miejsca - zapisuje dokument we wskazanym miejscu - tworzy nowy dokument w programie GIMP. - wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych - otwiera obraz ze wskazanego pliku - zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie - stosuje filtry w programie GIMP. - tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku - zaznacza fragmenty obrazu - wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu. - zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu - tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP.	- wymienia rodzaje grafiki komputerowej - opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego - zmienia ustawienia narzędzi - wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu - wymienia operacje dotyczące koloru - zapisuje obraz w wybranym formacie - drukuje obraz z pliku. - wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu - omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP - tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP - umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP. - stosuje podstawowe narzędzia selekcji - tworzy proste animacje w programie GIMP - używa narzędzia inteligentne nożyce programu GIMP	- wymienia trzy formaty plików graficznych - tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych - sprawdza rozmiar pliku. - ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu - wykonuje operacje dot. koloru - korzysta z podglądu wydruku dokumentu. - wyjaśnia, czym jest i do czego służy schowek - używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu - używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP - zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP. - wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym - charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP - używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP.	- charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej - zapisuje obrazy w różnych formatach - wyjaśnia, czym jest plik - wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku. - wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu - charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu - poprawia jakość zdjęć. - wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstw - łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP - wskazuje różnice między warstwą tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP. - pracuje na warstwach podczas tworzenia - animacji w programie GIMP - korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP.
Dział 3. INTERNET			
- wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i Internet - przestrzega przepisów prawa, korzystając z Internetu. - przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet - odbiera i wysyła pocztę elektroniczną.	- sprawnie posługuje się przeglądarką internetową - wymienia rodzaje sieci komp. - omawia budowę sieci komp. - wyszukuje inf. w Internecie - przestrzega zasad bezp. podczas korzystania z sieci i Internetu. - pobiera pliki z Internetu - dodaje załączniki do wiadomości - przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z Internetu - unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową.	- kopiuje teksty znalezione w Internecie i wkleja do innych programów komputerowych - zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach). - korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi - wkleja pobrane z Internetu obrazy do edytora tekstu.	- wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych - dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb. - korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych.

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra
Dział 4. ALGORYTYKA I PROGRAMOWANIE			
- wyjaśnia, czym jest algorytm. - wyjaśnia, czym jest programowanie - wyjaśnia, czym jest program komputerowy - buduje proste skrypty w języku Scratch - buduje proste skrypty w języku Scratch - używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia prostych rysunków.	- 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 Scratch - wyjaśnia, czym jest skrypt - stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w skryptach - dodaje nowe duszki - dodaje nowe tła - omawia budowę okna programu Logomocja - tworzy pętlę w języku Logo, używając polecenia Powtórz.	- opisuje algorytm w postaci schematu blokowego - wymienia przykładowe środowiska programistyczne - stosuje podprogramy w budowanych algorytmach - wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach - używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch - wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach w języku Scratch - konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch - używa sytuacji warunkowych - korzysta ze zmiennych - wykonuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch - wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo - używa zmiennych w języku Logo.	- samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów - buduje złożone schematy blokowego służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów - konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach - konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch - dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo - zmienia domyślną postać w programie Logomocja.
Dział 5. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM			
- wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy - pisze tekst w edytorze tekstu - włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu - wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego - wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu - zna rodzaje słowników w edytorze tekstu - wstawia obraz do dokumentu tekstowego - wykonuje operacje na fragmentach tekstu - wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego - wstawia proste równania do dokumentu tekstowego - wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego - korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu - drukuje dokument tekstowy - wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę - wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną - wstawia nagłówki do dokumentu tekstowego - wstawia 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 - pisze tekst w edytorze tekstu.	- 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 tekstów - wymienia trzy zasady redagowania dok. tekstowego - wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu - stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem - korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu - przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym - osadza obraz w dok. tekstowym - modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym - wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie - wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym - wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności - wymienia zast. tabulatorów - stosuje spację nierozdzielającą - stosuje style tabeli - stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania - wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego - zmienia wyszukane słowa za pomocą opcji zamień - dzieli fragmenty tekstu na kolumny - przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu - przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.	- otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu - zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie - kopiuje parametry formatowania tekstu - wymienia kroje pisma - wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego - wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu - stosuje zasady redagowania tekstu - przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego - formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie - zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu - wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE - wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym - wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego - zna rodzaje tabulatorów specjalnych - wymienia zalety stosowania tabulatorów - formatuje komórki tabeli - zmienia szer. kolumn i wierszy - modyfikuje nagłówki dokumentu tekstowego - modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego - modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny - opracowuje projekt graficzny e-gazetki - łączy ze sobą kilka dokumentów - współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego.	- ustala interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami - wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego - wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu - rozumie różne zastosowania krojów pisma - zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu - grupuje obiekty w edytorze tekstu - wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki - wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe - formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego - wstawia równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego - zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście - stosuje tabulatory specjalne - tworzy listy wielopoziomowe - stosuje ręczny podział wiersza - wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym - różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego - wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje - zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf.

Uwaga: Spełnienie wymagań z poziomu wyższego uwarunkowane jest spełnieniem wymagań niższych, co oznacza, że ubiegając się o kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi mieć opanowane również zagadnienia przyporządkowane ocenie niższej (zgodnie ze schematem).

Wymagania wykraczające - **ocena „celujący”** obejmują wszystkie wymagania na stopień bardzo dobry i ponadto uczeń ma osiągnięcia :

- wykraczające ponad program, wiedzę i umiejętności oryginalne, twórcze, łączy wiedzę i umiejętności z różnych działów informatyki, wykonuje dodatkowe zadania,
- w konkursach i olimpiadach informatycznych
- z własnej inicjatywy pogłębia swoją wiedzę i umiejętności, korzystając z różnych źródeł,
- poszukuje zastosowań zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych,
- dzieli się swoją wiedzą i umiejętnościami z innymi uczniami.

Uczeń otrzymuje **ocenę niedostateczną**, który nie opanował wymagań koniecznych na ocenę dopuszczającą.