**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 do serii wydawnictwa Nowa Era „Lubię To”**

**I. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych:**

**1. Sprawdziany** - mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze. Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.

**2. Kartkówki** - są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech). Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.

**3. Odpowiedź ustna** - obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu

**4. 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. Błędnie wykonana praca domowa lub jej brak jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie. Uczeń może uzyskać ocenę za inne formy aktywności, np. opracowanie ciekawych materiałów, projekty edukacyjne, prezentacje multimedialne.

**5. 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.

**6. 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. pięć plusów – ocena bardzo dobry,
  + minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji, brak zeszytu, brak zaangażowania na lekcji. Pięć minusów – ocena niedostateczna. Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem i uczniami, przy uwzględnieniu zapisów WZO.

**7. Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych).

**II. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen**

1. Uczeń może poprawić ocenę.

2. Oceny sprawdzianów, kartkówek poprawiane są w terminie uzgodnionym z nauczycielem.

3. Ocenę z pracy domowej lub ćwiczenia praktycznego uczeń może poprawić wykonując tę pracę ponownie.

4. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny niedostatecznej śródrocznej lub rocznej reguluje Statut Szkoły i rozporządzenia MEN.

**Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej**

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.

**Poziomy wymagań a ocena szkolna**

Wyróżniono następujące wymagania programowe: konieczne (K), podstawowe (P), rozszerzające (R), dopełniające (D) i wykraczające poza program nauczania (W).

Wymienione poziomy wymagań odpowiadają w przybliżeniu ocenom szkolnym. Nauczyciel, określając te poziomy, powinien sprecyzować, czy opanowania konkretnych umiejętności lub wiadomości będzie wymagał na ocenę dopuszczającą (2), dostateczną (3), dobrą (4), bardzo dobrą (5) czy celującą (6).

· Wymagania konieczne (K) – obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych podczas lekcji i wykonywać prostych zadań nawiązujących do sytuacji z życia codziennego.

· Wymagania podstawowe (P) – obejmują wymagania z poziomu K oraz wiadomości stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

· Wymagania rozszerzające (R) – obejmują wymagania z poziomów K i P oraz wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, dotyczące zagadnień bardziej złożonych i nieco trudniejszych, przydatnych na kolejnych poziomach kształcenia;

Wymagania dopełniające (D) – obejmują wymagania z poziomów K, P i R oraz obejmują wiadomości i umiejętności złożone dotyczące zadań problemowych, o wyższym stopniu trudności.

· Wymagania wykraczające (W) – stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, nietypowych, złożonych.

Wymagania na poszczególne oceny szkolne:

ocena dopuszczająca – wymagania z poziomu K,

ocena dostateczna – wymagania z poziomów K i P,

ocena dobra – wymagania z poziomów: K, P i R,

ocena bardzo dobra – wymagania z poziomów: K, P, R i D,

ocena celująca – wymagania z poziomów: K, P, R, D i W.

**Wymagania na poszczególne oceny**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **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:** |
| **1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h** | | | | | | |
| **1.1. Komputer w życiu człowieka** | **1. i 2. Komputer w życiu człowieka** | 1. wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer 2. wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne | 1. wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery 2. wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne 3. przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze 4. kompresuje i dekompresuje pliki i foldery | 1. wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery 2. wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne 3. omawia podstawowe jednostki pamięci masowej 4. wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII 5. zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania 6. wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie | 1. wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery 2. wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne 3. wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze 4. wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików | 1. zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy |
| **1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej** | **3. Budowa i działanie sieci komputerowej** | 1. wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa | 1. wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych 2. wyjaśnia, czym jest internet | 1. omawia podział sieci ze względu na wielkość 2. opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej 3. opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej | 1. sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows | 1. zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows |
| **1.3. Sposoby wykorzystania internetu** | **4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu** | 1. wymienia dwie usługi dostępne w internecie 2. otwiera strony internetowe w przeglądarce | 1. wymienia cztery usługi dostępne w internecie 2. wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa 3. wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego 4. szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu | 1. wymienia sześć usług dostępnych w internecie 2. umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej 3. wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego 4. opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości 5. dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu 6. przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet | 1. wymienia osiem usług dostępnych w internecie 2. współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową 3. opisuje licencje na zasoby w internecie | 1. publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons |
| **2. STRONY WWW 3 h** | | | | | | |
| **2.1. Zasady tworzenia stron internetowych** | **6. Zasady tworzenia stron internetowych** | 1. wyjaśnia, czym jest strona internetowa 2. opisuje budowę witryny internetowej | 1. omawia budowę znacznika HTML 2. wymienia podstawowe znaczniki HTML 3. tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku | 1. wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej 2. korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję | 1. wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej 2. otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu | 1. do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji |
| **2.2. Tworzymy własną stronę WWW** | **7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW** | 1. tworzy stronę internetową w języku HTML | 1. planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej | 1. umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane | 1. umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych 2. tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy | 1. tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript |
| **3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h** | | | | | | |
| **3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów** | **9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów** | 1. tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku 2. zaznacza fragmenty obrazu 3. wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu | 1. omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP 2. tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP 3. umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP 4. zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych | 1. używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP 2. zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP 3. opisuje podstawowe formaty graficzne 4. wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP 5. rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP | 1. łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP 2. wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć 3. tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP | 1. tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji |
| **3.2. Animacje w programie GIMP** | **11. i 12. Animacje w programie GIMP** | 1. wyjaśnia, czym jest animacja | 1. dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP | 1. dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei | 1. tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP | 1. przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP |
| **3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe** | **13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe** | 1. współpracuje w grupie, przygotowując plakat | 1. planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom | 1. wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu 2. przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu | 1. wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu | 1. planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt |
| **4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h** | | | | | | |
| **4.1. Opracowywanie tekstu** | **16. i 17. Opracowywanie tekstu** | 1. tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach 2. otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe 3. tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów | 1. redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad 2. dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia 3. korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach 4. ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce | 1. wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego 2. ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów 3. sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą **Statystyki wyrazów** | 1. kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z **Malarza formatów** 2. sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego 3. wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów 4. zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji **Znajdź i zamień** | 1. przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy |
| **4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu** | **18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu** | 1. wstawia obrazy do dokumentu tekstowego 2. wstawia tabele do dokumentu tekstowego | 1. zmienia położenie obrazu względem tekstu 2. formatuje tabele w dokumencie tekstowym 3. wstawia symbole do dokumentu tekstowego | 1. zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym 2. wstawia grafiki **SmartArt** do dokumentu tekstowego 3. umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie | 1. osadza obraz w dokumencie tekstowym 2. wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego 3. rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi 4. wstawia równania do dokumentu tekstowego | 1. wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny |
| **4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym** | **20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym** | 1. wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu | 1. wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu | 1. tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych 2. dzieli dokument na logiczne części | 1. łączy ze sobą dokumenty tekstowe 2. tworzy przypisy dolne i końcowe | 1. przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania |
| **4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe** | **22–24. Przygotowanie  e-gazetki – zadanie projektowe** | 1. współpracuje w grupie, przygotowując  e-gazetkę | 1. planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom | 1. wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania  e-gazetki 2. przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu | 1. wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania  e-gazetki | 1. planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt |
| **5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h** | | | | | | |
| **5.1. Praca nad prezentacją multimedialną** | **25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną** | 1. przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku 2. zapisuje prezentację jako pokaz slajdów | 1. planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ 2. umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści 3. uruchamia pokaz slajdów | 1. projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji 2. dodaje do slajdów obrazy, grafiki **SmartArt** 3. dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry 4. przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów 5. nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji | 1. wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów 2. dodaje do slajdów dźwięki i filmy 3. dodaje do slajdów efekty przejścia 4. dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji | 1. przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji |
| **5.2. Tworzenie i obróbka filmów** | **27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów** | 1. nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona 2. tworzy projekt filmu w programie Shotcut | 1. przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo 2. dodaje nowe klipy do projektu filmu | 1. wymienia rodzaje formatów plików filmowych 2. dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu 3. usuwa fragmenty filmu 4. zapisuje film w różnych formatach wideo | 1. dodaje napisy do filmu 2. dodaje filtry do scen w filmie 3. dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu | 1. przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut |

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą.

Pozostałe zasady dotyczące oceniania uczniów znajdują się w Statucie Szkoły.