**Przedmiotowe system oceniania:**

Ocenie podlegają formy aktywności ucznia:

1. Sprawdzian – jest formą sprawdzenia wiedzy i umiejętności ucznia z wyznaczonej partii materiału, np. działu i trwa 1 godzinę lekcyjną. Może być przeprowadzony przy wykorzystaniu komputera lub bez jego udziału (w zależności od rodzaju i typu sprawdzanej wiedzy). Sposób przeprowadzania i oceniania sprawdzianu, zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
2. Kartkówka – krótka forma sprawdzenia wiedzy i umiejętności ucznia. Materiałem obejmująca do trzech ostatnich lekcji. Sposób przeprowadzania i oceniania kartkówek, zgodnie z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
3. Ćwiczenia praktyczne – sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia w sytuacjach praktycznych. Uczeń wykorzystuje zdobytą wiedzę teoretyczną w praktycznych zadaniach, przykładach z życia wziętych. Sposób sprawdzania i oceniania ćwiczeń praktycznych zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
4. Odpowiedź ustna – jest formą sprawdzenia wiedzy i umiejętności z aktualnie omawianego działu, może obejmować zakres tematyczny do trzech ostatnich lekcji. Sposób weryfikowania i oceniania odpowiedzi ustnej, zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
5. Aktywność i praca na lekcji – są oceniane ze względu na ich charakter zgodnie z wewnątrzszkolnym systemem oceniania szkoły.
6. Prace dodatkowe – to aktywność ucznia poza lekcją, będąca jednak powiązana z szeroko rozumianą informatyką, czy cyfryzacją. Mogą to być różnego rodzaju konkursy tematyczne, zajęcia pozalekcyjne, jako koła naukowe, konkursy, wystąpienia, zadania dla chętnych, itp. Sposób oceniania pracy dodatkowej zgodny z wewnątrzszkolnym systemem oceniania.

**Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7 oparte na *Programie nauczania informatyki w szkole podstawowej* – *Lubię to!* autorstwa Michał Kęska. Edycja 2022-2024**

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, lub wykraczające poza standardowe ramy lekcyjne.

|  |
| --- |
| **Ocena** |
| **Stopień dopuszczającyUczeń:** | **Stopień dostatecznyUczeń:** | **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,
* zapisuje prezentację jako pokaz slajdów,
* tworzy projekt filmu w programie Shotcut.
 | * 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,
* 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.
 | * 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,
* 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,
* 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.
 | * 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, 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 hiperłącza i przyciski akcji,
* dodaje napisy do filmu,
* dodaje filtry do scen w filmie,
* dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu.
 |