

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA – Informatyka, Klasa 7 (propozycja zgodna z serią „Lubię to!”)

1. Przedmiot i etap edukacyjny

- **Przedmiot:** Informatyka
 - **Etap edukacyjny:** Szkoła podstawowa – klasa VII
 - **Podręcznik:** *Lubię to! Informatyka. Klasa 7*, Nowa Era
-

2. Cele oceniania

- Monitorowanie postępów ucznia
 - Informowanie ucznia i rodziców o poziomie osiągnięć
 - Motywowanie do dalszego rozwoju
 - Kształtowanie umiejętności cyfrowych, rozwiązywania problemów i pracy projektowej
-

3. Obszary oceniania

Kategoria	Zakres
Wiedza	Znajomość pojęć informatycznych, algorytmicznych, związanych z bezpieczeństwem cyfrowym i środowiskiem programistycznym
Umiejętności praktyczne	Tworzenie i analiza algorytmów, programowanie w języku wizualnym lub tekstowym, korzystanie z programów użytkowych
Zadania projektowe	Praca nad dłuższym projektem (gra, aplikacja, prezentacja, strona WWW) — planowanie, realizacja, estetyka
Postawa i zaangażowanie	Systematyczność, samodzielność, umiejętność pracy zespołowej, przestrzeganie zasad bezpieczeństwa

4. Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności

- Krótkie testy teoretyczne (papierowe lub online)
 - Zadania praktyczne podczas lekcji
 - Zadania domowe / prace długoterminowe
 - Projekty indywidualne lub grupowe
 - Obserwacja ucznia w czasie pracy
 - Aktywność na lekcji
-

5. Kryteria oceniania

Oceniane będą:

Element	Opis
Poprawność	Czy rozwiązanie działa zgodnie z poleceniem
Samodzielność	Czy praca została wykonana bez pomocy nauczyciela
Estetyka i czytelność	Czy program/prezentacja/strona są uporządkowane i przejrzyste
Użycie poznanych narzędzi i metod	Czy uczeń stosuje właściwe instrukcje, bloki, funkcje
Twórczość i rozszerzenia	Czy uczeń wychodzi poza minimum, dodaje własne pomysły

6. Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny

Ocena	Wymagania
2 (mierny)	Uczeń nie opanował podstawowych pojęć; prace zawierają liczne błędy; nie radzi sobie z zadaniami praktycznymi; wymaga stałej pomocy
3 (dostateczny)	Uczeń zna podstawowe pojęcia i wykonuje proste zadania praktyczne; popełnia błędy, ale potrafi je poprawić z pomocą
4 (dobry)	Uczeń rozumie materiał i potrafi zastosować wiedzę w typowych sytuacjach; zadania wykonuje samodzielnie, z drobnymi błędami
5 (bardzo dobry)	Uczeń swobodnie posługuje się pojęciami, samodzielnie wykonuje zadania, rozwiązuje problemy i tworzy własne rozwiązania
6 (celujący)	Uczeń wykracza poza wymagania programowe, realizuje trudniejsze projekty, samodzielnie wyszukuje rozwiązania, wspiera innych

7. Skala ocen

Stosuje się ogólną skalę ocen szkolnych:

- 6 – celujący
- 5 – bardzo dobry
- 4 – dobry
- 3 – dostateczny
- 2 – dopuszczający
- 1 – niedostateczny

8. Szczegółowe treści programowe (zgodne z podręcznikiem „Lubię to!” klasa 7)

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

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	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> • kompresuje i dekompresuje pliki i foldery 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze • wykonuje kopie bezpieczeństwa swoich plików 	<ul style="list-style-type: none"> • zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej	3. Budowa i działanie sieci komputerowej	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe klasy sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia podział sieci ze względu na wielkość 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie

			komputerowych •wyjaśnia, czym jest internet		mie Windows	e Windows
1.3. Sposoby wykorzystania internetu	4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia dwie usługi dostępne w internecie •otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia cztery usługi dostępne w internecie •wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa •wyszukuje informacje w internecie •szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia osiem usług dostępnych w internecie •współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową •opisuje licencje na zasoby w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest strona internetowa •opisuje budowę witryny 	<ul style="list-style-type: none"> •omawia budowę znacznika HTML •wymienia podstawowe znaczniki HTML 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzysta znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony 	<ul style="list-style-type: none"> •wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi 	<ul style="list-style-type: none"> •do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane

		internetowej	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku 	internetowej	<ul style="list-style-type: none"> •korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję 	przeglądarki internetowej	<ul style="list-style-type: none"> •otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu 	ane na lekcji
2.2. Tworzymy własną stronę WWW	7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> •umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> •umieszcza na stronie obrazy i tabele 	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wkleja 	<ul style="list-style-type: none"> •omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP •tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP •umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP •zapisuje rysunki w różnym 	<ul style="list-style-type: none"> •używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP •zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP •opisuje podstawowe formaty graficzne •wykorzystuje warstwy, tworząc 	<ul style="list-style-type: none"> •łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP •wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć •tworzy fotomontaże w 	<ul style="list-style-type: none"> •tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji 		

		nia fragmentów obrazu	h formatach graficznych	rysunki w programie GIMP •rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP	programie GIMP	
3.2. Animacje w programie GIMP	11. i 12. Animacje w programie GIMP	•wyjaśnia, czym jest animacja	•dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP	•dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów w obrazu: odtwarzanie jednocześnie oraz odtwarzanie po kolei	•tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP	•przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	•współpracuje w grupie, przygotowując plakat	•planuje pracę w grupie poprzez przydzielenie zadań poszczególnym jej członkom	•wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów w do projektu	•wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	•planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h						
4.1. Opracowanie tekstu	16. i 17. Opracowanie tekstu	•tworzy różne dokumenty tekstowe	•redaguje przygotowane dokumenty	•wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do	•kopiuje formatowanie pomiędzy	•przygotowuje estetyczne projekty dokument

		<p>i zapisuje je w plikach</p> <ul style="list-style-type: none"> •otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe 	<p>tekstowe , przestrzegając odpowiednich zasad</p> <ul style="list-style-type: none"> •dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia •korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach •ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce 	<p>przedstawienia różnych elementów w dokumencie tekstowym</p> <ul style="list-style-type: none"> •ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów •sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów 	<p>fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 	<p>ów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy</p>
<p>4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</p>	<p>18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> •wstawia obrazy do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia położenie obrazu względem tekstu •formatuje tabele w dokumencie 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia kolejność elementów w graficznych w dokumencie 	<ul style="list-style-type: none"> •osadza obraz w dokumencie tekstowym •wstawia zrzut 	<ul style="list-style-type: none"> •wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami,

		<ul style="list-style-type: none"> •wstawia tabele do dokumentu tekstowego 	<p>encie tekstowym</p> <ul style="list-style-type: none"> •wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<p>tekstowym</p> <ul style="list-style-type: none"> •wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego •umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<p>ekranu do dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> •rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi •wstawia równania do dokumentu tekstowego 	<p>obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny</p>
4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym	20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> •wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych •dzieli dokumenta na logiczne części 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy przypisy dolne i końcowe 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> •współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie poprzez przydzielenie zadań poszczególnym członkom 	<ul style="list-style-type: none"> •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki •przestrzega praw autorskich 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt

				podczas zbierania materiałów w do projektu		
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h						
5.1. Praca nad prezentacją multimedialną	25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku •zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ •umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści •uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> •projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji •dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt •dodaje do elementów w na slajdach animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> •wyrównuje elementy na slajdzie 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 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje prezentację multimedialną, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
5.2. Tworzenie i obróbka filmów	27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy projekt filmu w programie Shotcut 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> •wymienia rodzaje formatów plików filmowych •dodaje przejścia 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje napisy do filmu •dodaje filtry do scen w filmie 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje projekt filmowy o przemysłowej i zaplanowanej

				<p>między klipami w projekcie filmu</p> <ul style="list-style-type: none">•usuwa fragmenty filmu•zapisuje film w różnych formatach wideo	<ul style="list-style-type: none">•dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	<p>fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut</p>
--	--	--	--	---	--	---