

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI W KLASIE VII

K – konieczny – ocena dopuszczająca (2)

P – podstawowy – ocena dostateczna (3)

R – rozszerzający – ocena dobra (4)

D – dopełniający – ocena bardzo dobra (5)

W – wykraczający – ocena celująca (6)

PRZELICZNIK OCEN		OPISUJĄCO
0-40%	niedostateczny	E – bardzo słabo lub brak pracy. Ocenę E otrzymuje uczeń, który nie opanował podstawowych umiejętności i wiadomości i braki te uniemożliwiają mu kontynuację nauki w klasie programowo wyższej.
41-55%	dopuszczający	D – słabo, musisz więcej pracować. Ocenę D otrzymuje uczeń, który ma poważne braki w opanowaniu materiału nauczania, ale wykazuje elementarny poziom rozumienia wiadomości z zakresu podstawowych pojęć, terminów zasad działania. Braki te nie uniemożliwiają mu kontynuowania nauki w klasie programowo wyższej.
56-69%	dostateczny	C – nieźle, lecz z licznymi błędami, musisz bardziej się starać. Ocenę C otrzymuje uczeń, który opanował podstawy programowe pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień omawianych na lekcjach. Potrafi przedstawić wiadomości w innej formie, niż je zapamiętał, wytłumaczyć wiadomości, zinterpretować je, streścić i uporządkować /dokonać prostego wnioskowania/.
70-74%	+ dostateczny	
75-84%	dobry	B – dobrze wykonałeś zadanie, ale zrobiłeś parę błędów. Ocenę B otrzymuje uczeń, który posiada wiadomości i umiejętności określone dla poziomu wymagań podstawowych, a ponadto: opanował umiejętności praktycznego posługiwania się wiadomościami według podanych wzorów, potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę do samodzielnego opanowywania zagadnień wskazanych przez nauczyciela, dokonuje analizy i syntezy zjawisk w odniesieniu do sytuacji typowych.
85-90%	+ dobry	
91-100%	bardzo dobry	A – wspaniale, bezbłędnie lub prawie bezbłędnie. Ocenę A otrzymuje uczeń, który posiada wiadomości i umiejętności określone dla poziomu wymagań podstawowych i rozszerzających, a ponadto sprawnie posługuje się wiadomościami, stosuje je do formułowania problemów, dokonuje analizy i syntezy nowych zjawisk, umie formułować plan działania, tworzy oryginalne rozwiązania, samodzielnie rozwiązuje problemy, szuka źródeł informacji, integruje wiedzę uzyskaną ze źródeł różnego typu.
WYMAGANIA WYKRACZAJĄCE (ocena celująca): stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, nietypowych, złożonych.		

Wymagania na poszczególne oceny

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.

Ocena			
Stopień dopuszczający = K Uczeń:	Stopień dostateczny = P Uczeń:	Stopień dobry = R Uczeń:	Stopień bardzo dobry = D 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,	- 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,	- 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,	- 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,

• 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.	• 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.	• 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,	• 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,
---	--	--	--

		• 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.	• dodaje filtry do scen w filmie, • dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu.
--	--	---	---