

**Ocena śródroczna** jest wystawiana po realizacji materiału programowego obejmującego treści programowe zawarte w Programie nauczania informatyki w klasach 4–8 szkoły podstawowej podręcznika do informatyki autorstwa Wandy Jochemczyk, Iwony Krajewskiej-Kranas, Witolda Kranasa i Mirosława Wyczółkowskiego wydawnictwo WSiP.

**Ocena roczna** jest wystawiana po realizacji materiału programowego zawartego we wszystkich działach w/w podręcznika. **Uwzględnia również ocenę śródroczną.** Zaplanowane treści programowe mogą być modyfikowane; wymagania dostosowane do indywidualnych możliwości psychofizycznych i potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów oraz zespołu klasowego.

Tematyka	Poziom wymagań				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymieniać i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze;</li> <li>wymieniać i stosuje punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśniać zasady prawidłowej organizacji stanowiska pracy;</li> <li>wyjaśniać punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej;</li> <li>stosować profilaktykę antywirusową i chronić komputery i informacje przed innymi zagrożeniami;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>podawać skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze;</li> <li>podawać metody zapobiegające zagrożeniom;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozróżniać różne rodzaje licencji na oprogramowanie.</li> </ul>	
Systemy i pliki komputerowe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>określać, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze;</li> <li>odróżniać plik od folderu;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśniać pojęcia: program komputerowy i system operacyjny;</li> <li>wymieniać nazwy przynajmniej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymieniać nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych;</li> <li>wyjaśniać różnice między</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozpoznawać znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń;</li> <li>klasyfikować programy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizować różnice między różnymi systemami operacyjnymi;</li> </ul>

## Informatyka klasa VII

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje podstawowe operacje na plikach;</li> <li>• tworzyć foldery i umieszcza w nich pliki;</li> </ul>	czterech programów komputerowych; <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozróżniać elementy wchodzące w skład nazwy pliku;</li> </ul>	plikiem i folderem; <ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie tworzyć folder i porządkować jego zawartość;</li> </ul>	komputerowe ze względu na ich działanie;	
Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność tworzenia i porządkowania obrazków i tekstów w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo).</li> <li>• Umiejętność tworzenia i porządkowania obiektów z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność formułowania i zapisywania w postaci algorytmów poleceń składających się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i różnych przedmiotów nauczania.</li> <li>• Umiejętność formułowania i zapisywania algorytmów liczenia średniej, pisemnego wykonania działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność formułowania i zapisywania algorytmów znajdowania elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym.</li> <li>• Umiejętność formułowania i zapisywania elementu najmniejszego i największego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność tworzenia motywów za pomocą ciągu poleceń.</li> <li>• Umiejętność sterowania obiektami na ekranie za pomocą ciągu poleceń.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność stosowania podejścia algorytmicznego do rozwiązywania problemu (określenie problemu, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu, przetestowanie programu).</li> <li>• Umiejętność stosowania podstawowych algorytmów, takich jak badanie podzielności, algorytm Euklidesa, algorytmy porządkowania.</li> </ul>
Rozwijanie kompetencji społecznych	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kreślić zawody i wymienić przykłady z życia codziennego, w których są potrzebne umiejętności informatyczne.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystywać programy open source i public domain;</li> <li>• przedstawić rozwój informatyki – zarówno sprzętu, jak i oprogramowania;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• respektować zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</li> <li>• oceniać wiarygodność i rzetelność informacji w sieci;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identyfikować i doceniać korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uczestniczyć w zespołowym rozwiązaniu problemu, posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;</li> </ul>
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzyć i formatować długie teksty w edytorze;</li> <li>• wykorzystywać edytory tekstu i grafiki do wykonywania estetycznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• projektować, tworzyć i zapisywać w wizualnym języku programowania:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• posługiwać się skryptowym językiem programowania podczas realizacji poznanych algorytmów;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty swojej pracy oraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowywać i prezentować rozwiązania problemów, posługując się</li> </ul>

innych urządzeń cyfrowych	<p>prac z różnych przedmiotów;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzyć i formatować tabele i wykresy w arkuszu, korzystać z wbudowanych funkcji, porządkować filtrować dane;</li> <li>• wprowadzać do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,</li> <li>• zmieniać szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>• tworzyć w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li> <li>• tworzyć prosty program w języku Python wyświetlający tekst na ekranie konsoli,</li> <li>• tworzyć prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,</li> </ul>	<p>pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń; prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zmieniać kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>• tworzyć zmienne w języku Python</li> <li>• wyszczególniać i stosować elementy strony internetowej utworzonej w języku HTML,</li> </ul>	<p>dodaje nowe arkusze do skoroszytu, zmienia nazwy arkuszy w skoroszytcie,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zmieniać kolory kart arkuszy w skoroszytcie,</li> <li>• wykonywać proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> <li>• tworzyć w Scratchu własne tło sceny,</li> <li>• tworzyć w Scratchu własne duszki,</li> <li>• budować w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li> <li>• zna i wykorzystuje funkcje edytora i kompilatora języka Python,</li> <li>• dowolnie edytować tekst na wcześniej utworzonej stronie internetowej w języku HTML,</li> </ul>	<p>potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach oraz w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• edytować wykresy w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>• tworzy projekty takie jak: Labirynt, Papier, kamień, nożyce, Liczby pierwsze, Wieże Hanoi, Animacja</li> <li>• stosować zmienne i listy w Scratchu.</li> <li>• tworzyć nowe bloki w Scratchu</li> <li>• konstruować procedury z parametrami w języku Scratch</li> <li>• dodawać nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch</li> <li>• wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku Python</li> <li>• dodawać hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML,</li> </ul>	<p>podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami: tworzenia ilustracji w edytorze grafiki – rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem; tworzenia dokumentów tekstowych – dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane; korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami – wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń; tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów,</p>
---------------------------	---	--	--	--	---

## Informatyka klasa VII

					<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie modyfikować projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• udostępniać skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• samodzielnie i twórczo formułować problemy, określać plan działania i wyznaczać efekt końcowy,</li> <li>• samodzielnie tworzyć stronę internetową</li> <li>• wykazywać się kreatywnością w realizacji zadań</li> </ul>
Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność organizowania, zapisywania, przechowywania wyników pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych.</li> <li>• Umiejętność stosowania podstawowego słownictwa informatycznego.</li> <li>• Umiejętność posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi,</li> <li>• dodawać i usuwać slajdy w prezentacji;</li> <li>• wpisywać tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność objaśnienia funkcji podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych.</li> <li>• Umiejętność korzystania z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, takich jak, telefony komórkowe, tablety i aparaty fotograficzne,</li> <li>• wybierać motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność wykorzystania komputera lub innego urządzenia cyfrowego do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów.</li> <li>• Umiejętność wykorzystania sieci komputerowej do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych.</li> <li>• Umiejętność korzystania z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność wykorzystania sieci komputerowej do komunikacji.</li> <li>• Umiejętność krytycznej oceny źródeł internetowych.</li> <li>• Umiejętność korzystania z wirtualnego środowiska (platforma, chmura) podczas pracy.</li> <li>• Umiejętność stosowania się do sposobów i zasad pracy w wirtualnym środowisku.</li> <li>• Umiejętność organizowania,</li> <li>• Łączyć na slajdach różne rodzaje informacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umiejętność posługiwania się urządzeniami mobilnymi w codziennej działalności, nauce i rozrywce.</li> <li>• Tworzyć prezentacje o zróżnicowanej tematyce według własnych założeń.</li> <li>• Potrafić wymienić miejsca gdzie na co dzień można spotkać się z informatyką,</li> </ul>

			i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów, • dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; • stosować zasady tworzenia Prezentacji.		
--	--	--	--	--	--

Uczniom posiadającym opinię/ orzeczenie PPP dostosowuje się wymagania edukacyjne do ich możliwości psychofizycznych i potrzeb, zgodnie z zaleceniami zawartymi w opinii/orzeczeniu.