**Przedmiotowy system oceniania KLASA 7**

**INFORMATYKA**

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. PSO powinien być zgodny z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO) obowiązującym w szkole. Szczegółowe warunki i sposób oceniania określa statut szkoły. Prezentowany materiał może posłużyć nauczycielom jako pomoc w opracowaniu własnych systemów, zgodnych z wytycznymi obowiązującymi w szkole.

1. **Ogólne zasady oceniania uczniów**
2. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
3. Nauczyciel ma za zadanie:
   * informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
   * pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
   * motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
   * dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
4. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
6. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
7. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

**2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności**

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **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,
   * indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
   * staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
   * Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
   * Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
   * Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
   * Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
   * Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
   * Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
   * Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
   * Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
   * Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
   * Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
   * Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
   * Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
   * zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
   * właściwe posługiwanie się pojęciami,
   * zawartość merytoryczną wypowiedzi,
   * sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.
   * 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, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
   * Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
   * Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
   * wartość merytoryczną pracy,
   * stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
   * estetykę wykonania,
   * wkład pracy ucznia,
   * sposób prezentacji,
   * oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

**3. Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego**

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
   * wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
   * sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
   * trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.
4. **Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen**
5. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
6. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
7. Ocen z kartkówek i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
8. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
9. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
10. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
11. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
12. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.
13. **Zasady badania wyników nauczania**
14. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
15. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
    * diagnozy wstępnej,
    * diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
    * diagnozy na koniec roku szkolnego.
16. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny semestralną i roczną.

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

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
   * 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,
   * poddaje obróbce zdjęcia i 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, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
   * pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
   * umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
   * dzieli tekst na kolumny,
   * wstawia do tekstu tabele,
   * wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
   * dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
   * 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,
   * wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
   * 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.

**7. 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 Uczeń:** | **Stopień dostateczny Uczeń:** | **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. |