**Przedmiotowy system oceniania w klasie siódmej**

## Ogólne zasady

* Uczeń może zgłosić w semestrze dwa nieprzygotowania
* Uczeń jest zobowiązany przynosić na lekcje zeszyt. Na pierwszej stronie powinien znajdować się login i hasło do komputera (które jest jednocześnie hasłem do platformy Teams)
* W przypadku nieobecności ucznia na lekcji, zobowiązany jest on do jak najszybszego uzupełnienia braków.
* Wiedza będzie sprawdzana głównie za pomocą: zadań wykonywanych na lekcji, kartkówek z wiedzy, kartkówek praktycznych, prac domowych. Kartkówki praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Jednym z głównych elementów ocenianych jest praca na lekcji. Nauczyciel weryfikuje po lekcji czy uczeń zrealizował zadaną pracę. Brak wykonania pracy zadanej na lekcji skutkuje otrzymaniem bz za to zadanie. Wykonanie danej pracy na lekcji będzie zazwyczaj skutkować plusem. Uczeń jest zobowiązany nadrobić brak zadania jak najszybciej, najlepiej w ciągu dwóch tygodni. Uczeń powinien uzgodnić z nauczycielem w jaki sposób ma zadrobić daną zaległość: podczas konsultacji/ w domu/ w bibliotece itp.
* Uczniowie na lekcji są zobowiązani zapisywać swoje prace w wyznaczonym przez nauczyciela miejscu – np. na dysku OneDrive.

Dla uczniów bardziej zaangażowanych, chętnych nauczyciel może zadawać dodatkowe zadania do samodzielnego wykonania np. w domu, na lekcji. Jeśli zadanie jest wykonane zgodnie z wymaganiami, w czasie wyznaczonym przez nauczyciela to będzie ono dodatkowo ocenione.

## Kryteria oceniania

* Skala ocen i ogólne zasady wystawiania ocen są zgodne z Wewnątrzszkolnym Ocenianiem określonym w Rozdziale VI Statutu Szkoły. Uczniowie mają prawo poprawiać oceny z pracy na lekcji, sprawdzianów. Podczas oceniania z informatyki należy wziąć pod uwagę:
* Wiedzę i umiejętności, oraz wykorzystywanie własnych możliwości.
* Postawę, zachowanie, motywację ucznia do pracy, przygotowanie do zajęć (posiadanie zeszytu na lekcji)
* Wiadomości i umiejętności jakie nabył uczeń w trakcie samodzielnej działalności informatycznej poza szkołą.
* Aktywność i systematyczność.
* Samodzielne prace ucznia – prace domowe, referaty, prezentacje itp.
* Umiejętność pracy w zespole.

## Podstawowe kategorie oceniane na lekcjach informatyki w klasie piątej

1. Analizowanie i rozwiązywanie problemów – problemy powinny być raczej proste i dotyczyć zagadnień, z którymi uczniowie spotykają się w szkole (np. na matematyce) lub   
   na co dzień; rozwiązania mogą przyjmować postać planu działania, algorytmu lub programu (nie należy wymagać od uczniów biegłości w programowaniu w jakimkolwiek języku). Uczniowie będą programować w wizualnych językach programowania typu Scratch.
2. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi – uczniowie powinni w trakcie lekcji bez większych problemów wykonywać konkretne zadania za pomocą dostępnego oprogramowania, w tym sprawnie korzystać z menu, pasków narzędzi i pomocy programów użytkowych i narzędziowych, oraz tworzyć dokumenty i przedstawiać efekty swojej pracy np. w postaci dokumentu tekstowego lub graficznego, arkusza, prezentacji, programu, baz danych czy wydruku.
3. Zarządzanie informacjami oraz dokumentami – uczniowie powinni umieć wyszukiwać informacje, porządkować je, analizować, przedstawiać w syntetycznej formie   
   i udostępniać, a także gromadzić i organizować pliki w sieci lokalnej lub w chmurze.
4. Przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy z komputerem – uczniowie powinni przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej oraz zasad korzystania z sieci lokalnej i rozległej,   
   a także rozumieć zagrożenia związane z szybkim rozwojem technologii informacyjnej.
5. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia – uczniowie powinni przestrzegać praw autorskich dotyczących korzystania z oprogramowania i innych utworów, a podczas korzystania z sieci i pracy w chmurze stosować się do zasad netykiety.

## Formy aktywności realizowane na lekcjach informatyki

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Częstość formy aktywności** | **Uwagi** |
| zadania i ćwiczenia wykonywane  podczas lekcji | na każdej lekcji | Zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem (np. czy funkcja utworzona przez ucznia daje właściwy wynik), mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania. Nauczyciel uwzględnia poziom zaangażowania ucznia w wykonywane zadanie. |
| praca na lekcji | na każdej lekcji | Oceniać należy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie regulaminu pracowni. Uwzględnia się poziom zaangażowania ucznia. Wykonywanie zadań zgodnie z instrukcją nauczyciela. |
| odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach | czasami |  |
| sprawdziany | po każdym dziale | Mogą mieć formę testu; zadania praktyczne które uczeń wykonuje samodzielnie podczas lekcji. Kartkówki głównie do tematów teoretycznych. |
| prace domowe | czasami | jeśli praca domowa wymaga użycia komputera, należy przypomnieć uczniom, że w razie potrzeby mogą skorzystać z komputera np. w bibliotece lub  w pracowni komputerowej – w trakcie zajęć dodatkowych |
| referaty, opracowania, projekty | czasami |  |
| przygotowanie do lekcji | w razie potrzeby | oceniać należy pomysły i materiały przygotowane do pracy na lekcji |
| udział w konkursach |  | nieobowiązkowa forma aktywności; przejście do kolejnych etapów powinno odpowiednio podwyższyć ocenę końcową |
| zadanie dodatkowe, nieobowiązkowe | czasami | Dla uczniów, którzy chcą zrobić dodatkowe prace i dostać dodatkową, wyższą ocenę. |

## Opis wymagań ogólnych, które uczeń musi spełnić, aby uzyskać daną ocenę

**Ocena celująca** **(6)** – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga innym uczniom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach. Rozumie zagrożenia i szanse wynikające z nowoczesnych technologii.

**Ocena bardzo dobra (5)** – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga innym uczniom w pracy). Dba o estetyczny wygląd swoich dokumentów, prac.

**Ocena dobra (4)** – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym. Rozumie podstawowe pojęcia informatyczne omawiane w klasie piątej: np. różnice między grafiką wektorową, a rastrową.

**Ocena dostateczna (3)** – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym. Rozumie podstawowe zagrożenia wynikające z nowoczesnych technologii. Może pracować z pomocą nauczyciela lub kolegi. Wykonuje podstawowe polecenia nauczyciela.

**Ocena dopuszczająca (2)** – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

**Katalog wymagań programowych na poszczególne oceny szkolne**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| **1. Lekcje z komputerem i internetem** | | | | |
| 1.1 | Pracownia i komputery | Regulamin pracowni. Rozwój komputerów. Budowa komputera. Hardware. Software. | **2** | * zna zasady korzystania z pracowni komputerowej * opisuje budowę komputera i system operacyjny |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * wykorzystuje ustawienia systemu Windows do określenia parametrów komputera |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * klasyfikuje programy komputerowe pod względem przeznaczenia |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * porównuje i ocenia parametry komputerów, stosuje odpowiednie jednostki |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * opisuje i wykorzystuje inne systemy operacyjne (Mac OS, Android, Linux) |
| 1.2 | Czy masz 1101 lat | Reprezentacja danych. Systemy  liczbowe: dziesiętny, dwójkowy  i szesnastkowy. Bity i bajty. Korzystanie  z Kalkulatora (widok programisty). Sposoby kodowania tekstu. | **2** | * zna zasady tworzenia zapisu dwójkowego * posługuje się pojęciami bit i bajt |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * wykorzystuje Kalkulator do konwersji liczb między systemami dziesiętnym i dwójkowym |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * zna sposoby zamiany liczby dziesiętnych na dwójkowe i odwrotnie i posługuje się nimi |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie * zna szesnastkowy sposób zapisu liczb * wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE) |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych * przedstawia symboliczne zapis pozycyjny o wybranej podstawie |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 1.3 | Jak działa sieć | Rozwój internetu. Struktura internetu. Komunikacja między komputerami – protokół TCP/IP. Rodzaje adresów. Rola serwerów w sieci. Badanie czasu przebiegu polecenia i prędkości łącza. | **2** | * potrafi wyjaśnić rolę protokołu TCP/IP * potrafi opisać znaczenie adresów IP urządzeń włączonych do sieci |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * potrafi sprawdzić adres IP komputera * potrafi opisać rolę urządzeń sieciowych (serwery, rutery, komputery klienckie) |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * potrafi wyjaśnić znaczenie protokołów http, HTTPS, FTP, SMTP |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * potrafi opisać przeznaczenie i działanie serwerów DNS * potrafi sprawdzić, jakie jest opóźnienie w przesyłaniu danych między komputerami (polecenie PING) |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * potrafi przeprowadzić test prędkości łącza internetowego * potrafi opisać etapy powstawania internetu * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
| 1.4 | W chmurze | Zalety i wady pracy w chmurze. Wykorzystywanie konta Google  do pracy w chmurze. Obsługa Dysku Google. | **2** | * potrafi wyjaśnić, na czym polega praca w chmurze * potrafi wymienić wady i zalety pracy w chmurze |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * potrafi wysłać pliki na Dysk Google * potrafi pobrać pliki z Dysku Google |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * tworzy foldery na Dysku Google. * usuwa pliki i foldery z Dysku Google |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * zna inne usługi dostępne w ramach konta Google |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej, * swobodnie korzysta z usług w ramach konta Google, używając urządzeń mobilnych |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 1.5 | Wspólne dokumenty | Wspólna praca z dokumentami Google  i Dyskiem Google. Metody  udostępniania dokumentów. Zasady netykiety. Kompetencje informatyczne  w różnych zawodach. Licencje  na oprogramowanie i zasoby w sieci. Słowniczek sieciowy. | **2** | * zna zasady netykiety * włącza się do pracy ze wspólnymi dokumentami |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * opisuje kompetencje informatyczne przydatne w różnych zawodach |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * potrafi zainicjować pracę nad wspólnym dokumentem * wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * kieruje pracą nad wspólnym dokumentem * udostępnia dokument i przyznaje uprawnienia użytkownikom * sprawnie posługuje się terminami związanymi z pracą w sieci |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem * tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów |
| 1.6 | Multimedialna prezentacja | Wykonanie prezentacji typu Pecha  Kucha. Opracowanie wzorca. Wypełnianie slajdów. Przygotowanie pokazu. Prowadzenie prezentacji. | **2** | * pracuje nad tworzeniem prezentacji multimedialnej |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * potrafi doskonalić i ocenić prezentację |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * organizuje pracę zespołową nad wspólną prezentacją * sprawnie przygotowuje się do prowadzenia prezentacji |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * umiejętnie prowadzi wspólną prezentację * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| **2. Lekcje z grami** | | | | |
| 2.1 | Duszek w labiryncie | Wykorzystanie zdobytych umiejętności do utworzenia gry polegającej  na przeprowadzeniu duszka przez labirynt. Wybieranie optymalnych poleceń w Scratchu. | **2** | * tworzy nowy projekt w Scratchu * wstawia tło z pliku |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * programuje sterowanie duszkiem |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka  po labiryncie |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * definiuje nowy blok, który uwzględnia dojście duszka do końca labiryntu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu * analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |
| 2.2 | Dodatki do gry | Wykorzystanie zdobytych umiejętności do rozbudowania gry o zbieranie skarbów, latającą przeszkodę  i naliczanie punktów. Układanie eleganckich skryptów w Scratchu. | **2** | * uruchamia grę z poprzedniej lekcji * dodaje dodatkowe duszki |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * oprogramowuje warunki początkowe duszków skarbów i przeszkody |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * oprogramowuje zmiany wartości punktów w grze |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * oprogramowuje interakcję duszka ze skarbami i przeszkodą |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * eksperymentuje, dobierając kolejne dodatki do projektu * analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 2.3 | Gra w papier, kamień, nożyce | Zasady gry. Przenoszenie tradycyjnej  gry towarzyskiej na komputer. Programowanie gry z komputerem jako przeciwnikiem w Scratchu. | **2** | * tworzy nowy projekt w Scratchu * tworzy nowe duszki z plików zewnętrznych |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * z pomocą podręcznika planuje przeniesienie gry na komputer * stosuje zmienne |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * wykorzystuje komunikaty |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * wykorzystuje zdarzenia * wykorzystuje losowość |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu * analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |
| 2.4 | Dodatki do gry | Wykorzystanie zdobytych umiejętności do rozbudowania gry o planszę  tytułową, pomoc tekstową, zliczanie punktów i zamianę tekstu na głos. Realizacja założeń w Scratchu. | **2** | * uruchamia grę z poprzedniej lekcji * przygotowuje ilustrację w edytorze grafiki lub znajduje w internecie * wstawia plik na scenę jako tło |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * z pomocą nauczyciela tworzy pomoc do gry |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * projektuje i realizuje zliczanie punktów w grze |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * projektuje i realizuje dodanie planszy tytułowej |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * testuje działanie gry * dopracowuje szczegóły gry * analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| **3. Lekcje z algorytmami** | | | | |
| 3.1 | Euklides zakodowany | Sposoby znajdowania NWD. Algorytm Euklidesa. Zapisywanie algorytmu:  zapis słowny, schemat blokowy, pseudokod, zapis w języku programowania. Realizacja algorytmu  w Scratchu. | **2** | * poprawnie opisuje algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * wyjaśnia pojęcia algorytmu i schematu blokowego |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * zapisuje algorytm Euklidesa w postaci planu działań lub pseudokodu |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * analizuje realizację algorytmu Euklidesa i dostrzega jego niedostatki * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
| 3.2 | Liczby pierwsze, liczby parzyste, liczby… | Wykorzystanie operacji modulo  do sprawdzania parzystości liczby. Znajdowanie liczb pierwszych  z podanego zakresu. Realizacja algorytmów w Scratchu. | **2** | * z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * sprawdza parzystość i pierwszość liczby |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje instrukcję warunkową |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż (…) * znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu * analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 3.3 | Przesiewanie liczb pierwszych | Algorytm sita Eratostenesa – kolejne kroki odsiewania. Optymalizacja algorytmu. Realizacja algorytmu  w Scratchu. | **2** | * opisuje algorytm sita Eratostenesa |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * przedstawia algorytm sita Eratostenesa i rozumie pojęcie optymalizacji algorytmu |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * z pomocą nauczyciela realizuje sito Eratostenesa w Scratchu |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * samodzielnie realizuje algorytm w Scratchu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * realizuje sito Eratostenesa z wizualizacją odsiewania kolejnych liczb * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
| 3.4 | Zakręt za zakrętem | Rekurencja. Rekurencyjne rysowanie wielokątów i gwiazd. Zmiana  parametrów w wywołaniu rekurencyjnym. Sposoby tworzenia skryptów rekurencyjnych w Scratchu. | **2** | * opisuje, na czym polega rekurencja |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * realizuje proste bloki wykorzystujące rekurencję |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * odpowiednio formułuje i wykorzystuje warunek zatrzymania rekurencji |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * analizuje budowę i działanie skryptów rekurencyjnych |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * tworzy własne konstrukcje rekurencyjne * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 3.5 | Wieże Hanoi | Problem wież Hanoi. Rekurencyjne rozwiązanie problemu. Analiza skryptu  w zrealizowanego w Scratchu. | **2** | * opisuje, na czym polega problem wież Hanoi |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * opisuje rekurencyjne rozwiązanie problemu |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * analizuje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu w Scratchu |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * buduje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu w Scratchu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * określa złożoność obliczeniową rozwiązania problemu (liczbę działań w zależności  od liczby kręgów) * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
| 3.6 | Porządkowanie przez zliczanie | Sortowanie przez zliczanie. Realizacja algorytmu w Scratchu. Klonowanie duszków. | **2** | * z pomocą nauczyciela omawia na konkretnym przykładzie algorytm sortowania przez zliczanie |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * wykorzystać losowość w tworzeniu duszków w Scratchu |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * tworzy nowe duszki przez klonowanie * ustala parametry sklonowanych duszków |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * wykorzystuje własne bloki w realizacji algorytmu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu * analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 3.7 | Wybieranie, sortowanie | Sortowanie przez wybieranie. Realizacja algorytmu wybierania prostego w Scratchu. Inne metody sortowania. | **2** | * przedstawia na prostym przykładzie algorytm sortowania przez wybieranie |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * przedstawia wybrany zapis algorytmu sortowania przez wybieranie |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * z pomocą nauczyciela realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * samodzielnie realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchuu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * porównuje i ocenia różne algorytmy sortowania * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
| 3.8 | Euklides poprawiony | Algorytm Euklidesa z wykorzystaniem reszty. Realizacja algorytmu  w środowisku Blockly. Zapis algorytmu  w tekstowym języku programowania. | **2** | * opisuje algorytm Euklidesa z resztą |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * przedstawia wybrany sposób zapisu algorytmu |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly * rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * samodzielnie realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly * analizuje zapis algorytmu w tekstowym języku programowania |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * realizuje algorytm w tekstowym języku programowania * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| **4. Lekcje z edytorem tekstu** | | | | |
| 4.1 | Pisz sprawnie i ładnie | Podstawowe zasady wpisywania tekstu w edytorze. Praca z gotowym tekstem – poprawianie błędów, twarda spacja, formatowanie. | **2** | * wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu * zapisuje plik |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * otwiera plik do edycji * ręcznie poprawia błędy * stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu * starannie przepisuje tekst * poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze * przygotowuje tekst do wydruku |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * samodzielnie stosuje podstawowe zasady pracy z edytorem tekstu i wprowadzone dotychczas sposoby formatowania tekstu * potrafi korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego  w edytor i systemu podpowiedzi * samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania * samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 4.2 | Jak to się pisze | Stosowanie podstawowego słownictwa informatycznego. Stosowanie różnorodnych sposobów pracy z tabelami w edytorze tekstu. | **2** | * stosuje podstawowe słownictwo informatyczne * stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami – wstawianie, wypełnianie treścią |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu * stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie * rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę – stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę * korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu * używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania * potrafi ocenić rozwój języka informatycznego |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania * samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami * posługuje się zaawansowanym informatycznym słownictwem * jest aktywny na lekcji i pomaga innym |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 4.3 | Kształty poezji | Zaawansowane formatowanie. Rozplanowanie tekstu na stronie. Dobranie sposobu formatowania  do charakteru i wyglądu tekstu. Ilustrowanie tekstu. Nagłówki i stopki. | **2** | * stosuje tabulatory dostępne w edytorze * stosuje podstawowe sposoby wyrównania tekstu * stosuje układ kolumnowy tekstu * stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa) * ilustruje tekst gotową grafiką znalezioną w sieci |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * ilustruje tekst wykonanymi przez siebie obrazkami * osadza grafikę w tekście – zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem” * stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów)  w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu * w odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza * dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu * ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu * wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków, jak i tekst wpisywany * formatuje tekst w nagłówku i stopce |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania * potrafi ocenić sformatowanie i przygotowanie tekstu oraz zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst * swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 4.4 | Plakat | Przekształcanie i modyfikowanie prostych rysunków obiektowych. Osadzanie grafiki obiektowej w tekście. Umieszczanie rysunku jako tła dokumentu tekstowego. Stosowanie czcionki o niestandardowym rozmiarze. Wypunktowanie, numerowanie. | **2** | * ilustruje tekst gotową grafiką obiektową – wstawia obiekty dostępne w grupie **Ilustracje** na karcie **Wstawianie** oraz obiekty **WordArt**) |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * osadza grafikę obiektową w tekście * stosuje techniki formatowania tekstu – czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp. * poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście * przygotowuje dokument do wydruku |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy * stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego * przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe – rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt * sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania * stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem * tworzy własne, dopracowane grafiki obiektowe * jest aktywny na lekcji i pomaga innym |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 4.5 | Dialog z maszyną | Techniki formatowania i przygotowanie do druku dokumentu wielostronicowego o skomplikowanym formatowaniu. Problemy związane z porozumiewaniem się z maszyną za pomocą języka naturalnego. | **2** | * stosuje w podstawowym zakresie poznane wcześniej techniki formatowania  i przygotowania tekstu do wydruku |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku * poprawnie używa wyróżnień w tekście * korzysta z narzędzia **Malarz formatów** |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * korzysta ze schowka oraz z techniki przeciągania * sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu  do wydruku * potrafi odtworzyć w edytorze wygląd wydrukowanego dokumentu, wierność  (w stosunku do oryginału) formatów, kształtów czcionek, wyróżnień * pracuje z wielostronicowym dokumentem, odtwarzając zadane formaty tekstu  w dokumencie |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * bardzo sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku * opisuje problemy, na jakie może się natknąć człowiek podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą języka naturalnego |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania * potrafi samodzielnie przedstawić i omówić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną * jest aktywny na lekcji i pomaga innym |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 4.6 | Portfolio z tekstami | Posługiwanie się funkcjami schowka. Dzielenie dokumentu na sekcje. Wykonywanie zrzutów ekranu  i ilustrowanie nimi dokumentów. Tworzenie strony tytułowej.  Stosowanie stylów. Tworzenie spisu treści. | **2** | * tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą schowka * potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem – portfolio  tekstów, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, strukturę |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * wykorzystuje style, tworzy spis treści wielostronicowego dokumentu * tworzy stronę tytułową * dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania * przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu * jest aktywny na lekcji i pomaga innym |
| **4. Lekcje z edytorem tekstu** | | | | |
| 5.1 | Aparaty, zdjęcia, filmy | Budowa i parametry aparatów fotograficznych. Ustawienia fotografowania. Zdjęcia i filmy. Panorama, zoom, makro, portret.  Zapis i formaty zdjęć. | **2** | * potrafi wykonać proste zdjęcie aparatem lub smartfonem |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * opisuje budowę i parametry aparatów fotograficznych |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * wykonuje różne zdjęcia oraz filmy aparatem lub smartfonem |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * dobiera ustawienia aparatu do różnych rodzajów ujęć * analizuje zdjęcia i rozróżnia formaty ich zapisu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * prowadzi własną galerię zdjęć lub serwis filmowy |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 5.2 | Światłem malowane | Poprawianie podstawowych parametrów zdjęcia. Wybór kadru. Dobór parametrów zdjęcia do sposobu jego prezentacji. Zapisywanie przetworzonych obrazów. | **2** | * z pomocą nauczyciela zmienia wygląd interfejsu programu GIMP * potrafi zmienić skorygować jasność i kontrast obrazu * potrafi zapisać przetworzony obraz |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * potrafi skorygować poziom nasycenia koloru, cieni i świateł |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * potrafi wybrać właściwy kadr obrazu * zna i rozumie pojęcie rozdzielczość obrazu |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * samodzielnie zmienia wygląd interfejsu programu GIMP * zna jednostki określania rozdzielczości obrazu |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku * swobodnie korzysta z narzędzi programu GIMP dla osiągnięcia najlepszego efektu |
| 5.3 | Naprawa cyfrowych obrazów | Korygowanie niekorzystnych krzywizn. Usuwanie niepożądanych elementów ze zdjęcia. Poprawianie ostrości obrazu. Stosowanie filtrów. | **2** | * z pomocą nauczyciela potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * z pomocą nauczyciela potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * samodzielnie potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu * samodzielnie potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów * potrafi poprawić ostrość obrazu |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * potrafi usunąć zbędne elementy obrazu, stosując narzędzie **Klonowanie** * stosuje filtry artystyczne |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * swobodnie posługuje się narzędziami programu GIMP * z rozwagą i w sposób przemyślany stosuje filtry artystyczne |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 5.4 | Ogłoszenie | Tworzenie obrazu o ściśle określonych parametrach. Praca z warstwami. Precyzyjne określanie położenia elementów obrazu. Wprowadzanie  tekstu i ustawianie jego parametrów. | **2** | * potrafi określić pożądane parametry nowotworzonego obrazu * podczas pracy potrzebuje pomocy nauczyciela |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * niektóre czynności wykonuje z pomocą nauczyciela |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * rozumie i potrafi wyjaśnić korzyści wynikające z możliwości stosowania warstw obrazu * prawie wszystkie czynności wykonuje samodzielnie |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * wszystkie czynności wykonuje samodzielnie |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * potrafi wyjaśnić, czym skutkuje zapisanie obrazu w formacie JPG , a czym XCF |
| 5.5 | Nie taka martwa natura | Tworzenie filmu na podstawie obrazu statycznego. Wykorzystanie funkcji programu PhotoFilmStrip. | **2** | * z pomocą nauczyciela potrafi rozpocząć tworzenie nowego projektu i określić jego wstępne parametry * potrafi zaimportować obrazy do programu PhotoFilmStrip |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * potrafi zaimportować obrazy do programu PhotoFilmStrip |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * samodzielnie animuje napisy |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * płynnie zmienia kierunek ruchu kamery |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr  lekcji** | **Temat  lekcji** | **Omawiane  zagadnienia** | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
| 5.6 | Cyfrowy montaż filmu | Tworzenie filmu złożonego z obrazów statycznych i krótkich sekwencji wideo. Plansze tytułowe oddzielające  sekwencje wideo. Korzystanie  z funkcji programu OpenShot Video Editor. | **2** | * z pomocą nauczyciela opracowuje założenia i wytyczne dotyczące montażu filmu |
| **3** | * spełnia kryteria oceny dopuszczającej * z pomocą nauczyciela w programie GIMP tworzy plansze oddzielające sekwencje filmu |
| **4** | * spełnia kryteria oceny dostatecznej * z pomocą nauczyciela wprowadza elementy składowe filmu w programie OpenShot  Video Editor |
| **5** | * spełnia kryteria oceny dobrej * w programie GIMP wykonuje obramowanie z efektem 3D * z pomocą nauczyciela w programie OpenShot Video Editor wykonuje efekty przejść między sekwencjami |
| **6** | * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej * wszystkie czynności w programie GIMP wykonuje samodzielnie |