

Zespół Szkolno-Przedszkolny w Sterkowcu

**Rozkład materiału zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”
do INFORMATYKI dla klasy VII**

rok szk. 2025/2026

mgr Rafał Góra

Rozkład materiału nauczania

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania z podstawy programowej
1. Komputer i sieci komputerowe (5 godzin)		
1.1. Komputer w życiu człowieka	2	I.3, III.3, V.1, V.2, V.3
1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej	1	III.1
1.3. Sposoby wykorzystania internetu	2	II.5, IV.2, V.1, V.2, V.3
2. Strony WWW (3 godziny)		
2.1. Zasady tworzenia stron internetowych	1	II.3d, II.4
2.2. Tworzenie własnej strony internetowej	2	II.3d, II.4
3. Grafika komputerowa (7 godzin)		
3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	2	II.3a, II.4
3.2. Animacje w programie GIMP	2	III.2, II.4
3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	3	II.3a, II.4
4. Praca z dokumentem tekstowym (9 godzin)		
4.1. Opracowywanie tekstu	2	II.3b, II.4
4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu tekstowego	2	II.3b, II.4
4.3. Dokument wielostronicowy	2	II.3b, II.4
4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	3	II.3b, II.4
5. Prezentacje multimedialne i filmy (4 godziny)		
5.1. Praca nad prezentacją multimedialną	2	II.3d, II.4
5.2. Podstawowy montaż filmu	2	III.2, II.3a, II.4

Ogólne kryteria oceniania

Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	Celująca
- Zna podstawowe pojęcia dotyczące komputera i internetu (I.3, III.3, V.1, V.2). - Potrafi wymienić elementy sieci komputerowej (III.1). - Wie, że można korzystać z internetu w różnych celach (II.5). - W edytorze tekstu pisze prosty dokument (II.3b). - W programie graficznym otwiera obraz i dokonuje drobnej modyfikacji (II.3a).	- Stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa i netykiety w pracy w internecie (V.1, V.2, V.3). - Umie formatować tekst i wstawiać obrazy do dokumentu (II.3b, II.4). - Tworzy prostą stronę WWW według schematu (II.3d, II.4). - W programie graficznym samodzielnie modyfikuje obraz i tworzy prostą grafikę (II.3a, II.4). - Przygotowuje krótką prezentację multimedialną (II.3d, II.4).	- Rozumie znaczenie komputera i internetu w życiu codziennym (I.3, III.3, V.1, V.2, V.3). - Potrafi korzystać z różnych usług internetowych i oceniać ich przydatność (II.5, IV.2). - Samodzielnie tworzy dokument wielostronicowy z obrazami i tabelami (II.3b, II.4). - Tworzy własną stronę WWW z zastosowaniem zasad projektowania (II.3d, II.4). - W programach graficznych wykonuje animację lub plakat (II.3a, II.4, III.2). - Potrafi przygotować prezentację z wykorzystaniem animacji i multimedialnych (II.3d, II.4).	- Świadomie stosuje zasady bezpieczeństwa w sieci, wskazuje zagrożenia i sposoby ochrony (V.1, V.2, V.3). - W arkuszu tekstowym i programach graficznych tworzy rozbudowane projekty (e-gazetka, plakat) (II.3a, II.3b, II.4, III.2). - Samodzielnie opracowuje treści na stronę WWW, stosując układ i nawigację (II.3d, II.4). - Potrafi opracować prezentację lub film z różnymi efektami i elementami multimedialnymi (III.2, II.3a, II.3d, II.4).	- Twórczo i samodzielnie wykorzystuje TIK. - Przygotowuje rozbudowane projekty (strony WWW, gazetki, filmy) wykraczające poza program (II.3a, II.3b, II.3d, II.4, III.2, IV.2, V.1–V.3). - Łączy różne programy i narzędzia do realizacji własnych pomysłów. - Potrafi wyjaśnić innym zasady działania sieci i internetu, świadomie używa wiedzy o bezpieczeństwie. - W projektach graficznych i filmowych wykazuje się kreatywnością i wysokim poziomem estetyki.

Szczegółowy rozkład materiału dla klasy VII

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	• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze	• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery	• 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	• wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze • wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików	• zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej	3. Budowa i działanie sieci komputerowej	• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa	• wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych • wyjaśnia, czym jest internet	• omawia podział sieci ze względu na wielkość	• sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows	• zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
1.3. Sposoby wykorzystania internetu	4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu	• wymienia dwie usługi dostępne w internecie • otwiera strony internetowe w przeglądarce	• wymienia cztery usługi dostępne w internecie • wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa • wyszukuje	• wymienia sześć usług dostępnych w internecie • umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej • opisuje proces	• wymienia osiem usług dostępnych w internecie • współpracuje nad dokumentami,	• publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

			informacje w internecie •szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	tworzenia cyfrowej tożsamości •dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu •przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet	wykorzystując chmurę obliczeniową •opisuje licencje na zasoby w internecie	
2. STRONY WWW 3 h						
2.1. Zasady tworzenia stron internetowych	6. Zasady tworzenia stron internetowych	•wyjaśnia, czym jest strona internetowa •opisuje budowę witryny internetowej	•omawia budowę znacznika HTML •wymienia podstawowe znaczniki HTML •tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku	•wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej •korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	•wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej •otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	•do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
2.2. Tworzymy własną stronę WWW	7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW	•tworzy stronę internetową w języku HTML	•planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	•umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane	•umieszcza na stronie obrazy i tabele	•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	•tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP	•omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP	•używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP	•łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP	•tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia

		• i zapisuje go w pliku • zaznacza fragmenty obrazu • wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu	• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych	• 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	• wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże w programie GIMP	nieomówione na lekcji
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 obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane 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 przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów 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. Opracowywanie tekstu	16. i 17. Opracowywanie tekstu	• tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe	• 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	• 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	• 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	• przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu	18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu	• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego • wstawia tabele do dokumentu tekstowego	• zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym	• zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki SmartArt do dokumentu	• osadza obraz w dokumencie tekstowym • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego • rozdziela tekst	• wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny

			•wstawia symbole do dokumentu tekstowego	tekstowego •umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie	pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi •wstawia równania do dokumentu tekstowego	
4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym	20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym	•wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu	•wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu	•tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych •dzieli dokument na logiczne części	•tworzy przypisy dolne i końcowe	•przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	•współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę	•planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	•wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	•wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	•planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h						
5.1. Praca nad prezentacją multimedialną	25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną	•przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku •zapisuje prezentację jako pokaz slajdów	•planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ •umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści •uruchamia pokaz slajdów	•projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji •dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt •dodaje do elementów na slajdach animacje	•wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów •dodaje do slajdów dźwięki i filmy •dodaje do	•przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji

				i zmienia ich parametry • przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów • nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji	slajdów efekty przejścia • dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji	
5.2. Tworzenie i obróbka filmów	27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów	• tworzy projekt filmu w programie Shotcut	• dodaje nowe klipy do projektu filmu	• wymienia rodzaje formatów plików filmowych • dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu • usuwa fragmenty filmu • zapisuje film w różnych formatach wideo	• dodaje napisy do filmu • dodaje filtry do scen w filmie • dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	• przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut

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 uczniów:
- 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.

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący 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	• 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	• 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	• 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	• zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy • zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows • publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons • do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji • tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript • tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji • przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt • przygotowuje estetyczne

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.	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,	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	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	projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny • przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt • przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji • przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut
---	--	---	--	--

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

ZASADY PRACY:

1. Prace klasowe, sprawdziany i inne formy sprawdzenia wiedzy po dziale są obowiązkowe.
2. Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową itp. z przyczyn losowych, to powinien napisać ją w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
3. Uczeń może poprawić ocenę pracy pisemnej w ciągu tygodnia od dnia oddania sprawdzonych prac. Może ją poprawić poza swoimi lekcjami.
4. Przy poprawianiu prac kasowych, kryteria ocen nie zmieniają się, a otrzymana ocena jest wpisana do dziennika.
5. Uczeń raz poprawiający daną pracę nie może poprawiać jej kolejny raz.
6. Krótkie sprawdziany (kartkówki) mogą obejmować materiał z najwyżej trzech ostatnich tematów.
7. Uczniowie nieobecni na krótkich sprawdzianach piszą je możliwie najbliższym terminie.
8. Krótkie sprawdziany nie podlegają poprawie.
9. Nie ocenia się uczniów do trzech dni po dłuższej usprawiedliwionej nieobecności w szkole.
10. Uczeń ma prawo trzykrotnie w ciągu semestru zgłosić nie przygotowanie do lekcji tzn. brak zeszytu, zadania domowego, zeszytu ćwiczeń, brak notatek lub przyborów.
11. Uczeń ma prawo zapoznać się z każdą pracą pisemną.
12. Prace klasowe, sprawdziany nauczyciel zbiera i przechowuje do końca roku szkolnego.

ODPOWIEDZI USTNE:

Ocena bardzo dobra – uczeń samodzielnie i sprawnie rozwiązuje zadanie problemowe, komentuje rozwiązanie, jasno formułuje

wypowiedzi w sposób zrozumiały dla innych uczniów, sprawnie operuje poznaczonymi symbolami.

Ocena dobra

– uczeń samodzielnie, z użyciem języka informatycznego rozwiązuje zadania o średnim stopniu trudności – typowe.

Ocena dostateczna

– uczeń, przy użyciu elementarnego języka informatycznego rozwiązuje proste zadania.

Ocena dopuszczająca

– uczeń za pomocą nauczyciela rozwiązuje najprostsze zadania – działania, zna definicję, pojęcia, umie je wypowiedzieć „własnymi słowami”.

Ocena niedostateczna

– uczeń przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszych zadań.

PRACE PISEMNE:

1. Prace klasowe, sprawdziany, i inne formy sprawdzenia wiedzy – z danego działu, 1 godzina
2. Krótkie sprawdziany (kartkówki), 15 minut.

PRACE DOMOWE:

1. Wykonywanie zadań w zeszycie lub ćwiczeniach – pomaga przećwiczyć omawiany temat.

INNE FORMY SPRAWDZANIA WIEDZY:

1. Projekty multimedialne – uczniowie tworzą prezentacje, animacje, krótkie filmy czy proste strony internetowe, demonstrując umiejętność obsługi programów i zdobytą wiedzę.
2. Tworzenie gier – korzystając z wizualnych języków programowania (Scratch, Python), uczniowie projektują własne gry, co rozwija kreatywność, logiczne myślenie i umiejętności programistyczne.
3. Zadania praktyczne z oprogramowaniem – uczniowie wykonują konkretne zadania przy komputerze, np. tworzenie dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych, grafik, czy prostych baz danych – co pozwala sprawdzić biegłość w pracy z aplikacjami.
4. Projekty zespołowe – uczniowie w parach lub małych grupach realizują wspólne zadania (np. przygotowanie plakatu, gazetki szkolnej w wersji cyfrowej, filmu promującego szkołę).
5. Quizy i gry edukacyjne online – korzystanie z platform takich jak Kahoot, Quizizz, Wordwall, które pozwalają szybko i atrakcyjnie sprawdzić wiedzę.
6. Kodowanie bez komputera (Unplugged) – zadania ruchowe, planszowe czy łamigłówki rozwijające logiczne myślenie i rozumienie podstaw algorytmiki.
7. Projekty badawcze i eksploracja Internetu – zadania polegające na wyszukiwaniu, analizie i ocenie wiarygodności informacji, a następnie zaprezentowaniu wyników.
8. Rozmowy i dyskusje – indywidualne lub grupowe rozmowy sprawdzające rozumienie zagadnień (np. bezpieczeństwo w sieci, netykieta, sztuczna inteligencja).
9. Ocenianie koleżeńskie – uczniowie oceniają prace swoich kolegów według ustalonych kryteriów, co uczy krytycznego myślenia i pracy z feedbackiem.

10. Samoocena – uczeń samodzielnie ocenia swoje umiejętności w danym zakresie (np. obsługa arkusza, tworzenie animacji) na specjalnej karcie lub w aplikacji.

SKALA OCENIANIA:

Każde zadanie jest punktowane. Suma punktów jest zamieniana na ocenę wg następującej skali:

0 - 29%	niedostateczny
30 - 31%	– dopuszczający
32 - 47%	dopuszczający
48 - 49%	+ dopuszczający
50 - 51%	– dostateczny
52 - 67%	dostateczny
68 - 69%	+ dostateczny
70 - 71%	– dobry
72 - 87%	dobry
88 - 89%	+ dobry
90 - 91%	– bardzo dobry
92 - 97%	bardzo dobry
98 - 99%	+ bardzo dobry
100%	celujący

INNE FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA:

1. Praca informatyczna (poza lekcjami informatyki):
 - awans do następnego etapu konkursu lub osiągnięcie tytułu laureata – częściowa ocena celująca.
 - wyniki wyższe niż przeciętne – ocena bardzo dobra,
 - za udział w konkursie ocena bardzo dobra.

2. Praca na lekcji – częste zgłaszanie się na lekcji i udzielanie prawidłowych odpowiedzi, umiejętność pracy w grupach, itp.
– ocena: dostateczna - bardzo dobra.
3. Prace domowe i projekty: Wykonywanie dodatkowych zadań, np. tworzenie modeli brył geometrycznych.
4. Praca w grupach: Ocena współpracy i aktywności uczniów podczas pracy zespołowej.

Ocena końcowa nie jest średnia arytmetyczną.

INFORMACJA ZWROTNA:

Nauczyciel – uczeń – rodzic/opiekun/.

1. Każda ocena z odpowiedzi ustnej jest wpisana do zeszytu przy danym temacie. Nauczyciel przekazuje uczniowi komentarz ustny do każdej wystawionej oceny – przy każdej ocenie podpis rodzica/opiekuna/.
2. Informacja o ocenach odbywać się będzie za pośrednictwem Dziennika elektronicznego lub podczas konsultacji indywidualnych.

OCENA WYŻSZA NIŻ PROPONOWANA:

1. Uczeń może zwrócić się z prośbą o podwyższenie oceny proponowanej.
2. Nauczyciel udziela indywidualnie warunków uzyskania oceny wyższej, np. poprzez:
 - a) Poprawę konkretnych prac pisemnych,
 - b) Odpowiedź ustną z wyznaczonego zakresu materiału,
 - c) Testu sprawdzającego obejmującego cały rok szkolny lub jego część.
3. Szczegółowe warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej opisuje Statut.

Opracowanie: mgr Rafał Góra