

## IIINFORMATYKA KL. 7

**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych, sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych, warunki i tryb otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z informatyki.**

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			<b>I PÓLROCZE</b>				
<b>Rozdział 1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów</b>							
1.	Zrozumieć, przeanalizować i rozwiązać. Algorytmy i sposoby ich zapisywania  (1 godzina)  Podstawa programowa: I.1, I.5, III.3, IV.1	Lekcja 1.	Uczeń:  W sposób świadomy i twórczo wykorzystuje wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów.  W sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach. Rozumie i wyjaśnia, co to jest algorytm, czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów i kiedy	Uczeń:  W sposób świadomy wykorzystuje wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów.  Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach. Rozumie i wyjaśnia, co to jest algorytm, czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów.  Świadomie formułuje	Uczeń:  Wykorzystuje wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów.  Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w typowych sytuacjach. Rozumie co to jest algorytm i czemu ma służyć nauka konstruowania algorytmów.  Formułuje problemy, określa plan działania i	Uczeń:  Wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów.  Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach. Rozumie co to jest algorytm. Formułuje problemy i określa plan działania.  Wie, że są etapy rozwiązywania problemów.	Uczeń:  Z pomocą nauczyciela wykorzystuje zdobytą wiedzę do rozwiązywania problemów.  Wykorzystuje wiadomości i umiejętności w znanych sytuacjach wyłącznie z pomocą innych. Wie co to jest algorytm.  Z pomocą formułuje problemy i określa plan działania.  Z pomocą wypowiada

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
					może być wykorzystywana. Świadomie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. Zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie cel ich określania. Świadomie i twórczo konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.	problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy. Zna etapy rozwiązywania problemów. Świadomie konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.	wyznacza efekt końcowy. Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów. Konstruuje opisy słowne, listy kroków i schematy blokowe algorytmów.
2.	Rodzaje algorytmów (1 godzina)  Podstawa programowa: I.1, I.5, III.3, IV.1	Lekcja 2.	Uczeń: Samodzielnie i twórczo konstruuje różne rodzaje algorytmów. Wyjaśnia innym jak konstruować algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne.	Uczeń: Samodzielnie konstruuje różne rodzaje algorytmów. Konstruuje algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne.	Uczeń: Samodzielnie konstruuje wybrane rodzaje algorytmów. Konstruuje algorytmy liniowe oraz wybrane algorytmy warunkowe i iteracyjne.	Uczeń: Samodzielnie konstruuje znane algorytmy. Konstruuje algorytmy liniowe.	Uczeń: Z pomocą konstruuje znane algorytmy. Z pomocą konstruuje algorytmy liniowe.
3.	Stosowanie programu JavaBlock do	Lekcja 3.	Uczeń: Świadomie i twórczo konstruuje i testuje	Uczeń: Świadomie konstruuje i testuje	Uczeń: Konstruuje algorytmy z wykorzystaniem	Uczeń: Konstruuje proste algorytmy liniowe z	Uczeń: Z pomocą konstruuje proste algorytmy

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
	<p>demonstrowania działania algorytmów</p> <p><i>(1 godzina)</i></p> <p><i>Podstawa programowa: I.1, I.4, II.1, III.3, IV.1</i></p>		<p>algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>Samodzielnie analizuje skonstruowane algorytmy.</p> <p>Przewodniczy pracy zespołowej i podejmuje trafne decyzje podczas konstruowania algorytmów.</p>	<p>algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>Analizuje skonstruowane algorytmy.</p> <p>Wyróżnia się spośród innych podczas pracy zespołowej.</p>	<p>oprogramowania.</p> <p>We współpracy z innymi analizuje skonstruowane algorytmy.</p> <p>Bierze czynny udział w pracy zespołowej.</p>	<p>wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>We współpracy z innymi analizuje wybrane algorytmy.</p> <p>Bierze udział w pracy zespołowej.</p>	<p>liniowe z wykorzystaniem oprogramowania.</p> <p>Z pomocą analizuje wybrane algorytmy.</p> <p>Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>
4.	<p>Przetwarzanie informacji przez komputer. Komputerowe reprezentacje danych</p> <p><i>(1 godzina)</i></p> <p><i>Podstawa programowa: I.3, III.3</i></p>	Lekcja 4.	<p>Uczeń:</p> <p>Rozumie, wyjaśnia innym i stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie.</p> <p>Wie na czym polega, kiedy powstał i jak stosować w praktyce szyfr Cezara.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Rozumie i stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie.</p> <p>Wie na czym polega i jak stosować w praktyce szyfr Cezara.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie.</p> <p>Wie jak stosować w praktyce szyfr Cezara.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>We współpracy z innymi stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie.</p> <p>We współpracy z innymi stosuje szyfr Cezara.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Z pomocą stosuje w praktyce sposoby przeliczania liczb z systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie.</p> <p>Z pomocą stosuje szyfr Cezara.</p>

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			<b>Rozdział 2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</b>				
5.	<p>Animacje postaci, czyli jak programować w Scratchu</p> <p>(1 godzina)</p> <p>Podstawa programowa: I.4, I.5, II.2, III.3, IV.1</p>	Lekcja 5.	<p>Uczeń: Rozumie i wyjaśnia innym na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blockach. Samodzielnie i twórczo realizuje projekty polegające na animacji obiektów. Samodzielnie i twórczo wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań. Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: Rozumie na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blockach. Samodzielnie realizuje projekty polegające na animacji obiektów. Samodzielnie wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań. Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: Rozumie jak, i korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha. Samodzielnie realizuje proste projekty polegające na animacji obiektów. Samodzielnie wykonuje ćwiczenia związane z tematem. Bierze udział w pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: Wie jak korzystać z poleceń zawartych na blockach Scratcha. We współpracy z innymi realizuje ćwiczenia polegające na animacji obiektów. We współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia związane z tematem. Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: Z pomocą korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha. Z pomocą realizuje proste ćwiczenia polegające na animacji obiektów. Z pomocą wykonuje ćwiczenia związane z tematem. Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
7.	<p>Jak zaprojektować komiks w programie Scratch?</p> <p><i>(1 godzina)</i></p> <p><i>Podstawa programowa: I.4, I.5, II.1, II.2, III.3, IV.1</i></p>	<p>Lekcja 7.</p>	<p>Uczeń: Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu oraz wyjaśnia innym podejmowane działania.  Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu oraz wyjaśnia innym podejmowane działania.  Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu w Scratchu.  Bierze udział w pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: We współpracy z innymi konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu w Scratchu.  Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń: Z pomocą konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie do zaprojektowania komiksu w Scratchu.  Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>
8.	<p>Ciekawe projekty w programie Scratch</p> <p><i>(1 godzina)</i></p> <p><i>Podstawa programowa: I.4, I.5, II.1, II.2, III.3, IV.1</i></p>	<p>Lekcja 8.</p>	<p>Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy według planu.  Twórczo wykorzystuje posiadaną wiedzę do konstruowania algorytmów sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.  Samodzielnie</p>	<p>Samodzielnie formułuje algorytmy według planu.  Wykorzystuje posiadaną wiedzę do konstruowania algorytmów sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.  Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji</p>	<p>Poprawnie formułuje algorytmy według planu.  Konstruuje wybrane algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.  Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.</p>	<p>We współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu.  We współpracy z innymi konstruuje wybrane algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.  We współpracy z innymi analizuje</p>	<p>Z pomocą formułuje algorytmy według planu.  Z pomocą konstruuje wybrane algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.  Z pomocą analizuje poprawność konstrukcji</p>

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
						<p>analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, wykonuje ewentualną korektę i wyjaśnia innym podejmowane czynności.</p> <p>Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.</p>	<p>algorytmu i wykonuje ewentualną korektę.</p> <p>Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.</p>
9.	<p>Wprowadzenie do programowania w języku Python</p> <p>(1 godzina)</p> <p>Podstawa programowa: II.1, III.3, IV.1</p>	<p>Lekcja 9.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Zna zasady pracy z Pythonem i wyjaśnia je innym.</p> <p>Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy według planu.</p> <p>Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności.</p> <p>Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Zna zasady pracy z Pythonem.</p> <p>Samodzielnie formułuje algorytmy według planu.</p> <p>Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności.</p> <p>Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu i wykonuje</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Wie na czym polega praca z Pythonem.</p> <p>Poprawnie formułuje algorytmy według planu.</p> <p>Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie.</p> <p>Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.</p> <p>Bierze udział w pracy zespołowej.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona.</p> <p>We współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu.</p> <p>We współpracy z innymi konstruuje algorytmy w Pythonie.</p> <p>We współpracy z innymi analizuje poprawność</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Biernie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona.</p> <p>Z pomocą formułuje algorytmy według planu.</p> <p>Z pomocą konstruuje algorytmy w Pythonie.</p> <p>Z pomocą analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.</p>

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
					algorytmu, wykonuje ewentualną korektę i wyjaśnia innym podejmowane czynności.  Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.	ewentualną korektę.  Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	
10.	Ćwiczenia w programowaniu z wykorzystaniem języka Python  (1 godzina)  Podstawa programowa: I.2a, II.1, III.3, IV.1	Lekcja 10.	Uczeń:  Samodzielnie i twórczo wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków.	Uczeń:  Samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków.	Uczeń:  Samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie.	Uczeń:  We współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie.	Uczeń:  Z pomocą wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie.
11.	Jak rozwiązywać problemy z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego  (1 godzina)	Lekcja 11.	Uczeń:  Twórczo wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego Excel oraz pracy w chmurze.  Wykorzystując	Uczeń:  Samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze.  Samodzielnie	Uczeń:  Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze.  Po objaśnieniach nauczyciela	Uczeń:  We współpracy z innymi pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela i pracy w chmurze.	Uczeń:  Z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem Excela.  Z pomocą wykonuje w arkuszu

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
	<i>Podstawa programowa: I.4, I.5, II.3c, III.3, IV.1</i>		możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wykonuje różnorodne ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego.	wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego.	samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego.	We współpracy z innymi wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego.	kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem adresowania względnego.
12.	Prezentowanie danych i wyników w postaci wykresu <i>(1 godzina)</i>  <i>Podstawa programowa: I.4, I.5, II.3c, III.3, IV.1</i>	Lekcja 12.	Uczeń:  Wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wstawiając wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Uczeń:  Samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Uczeń:  Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Uczeń:  We współpracy z innymi wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Uczeń:  Z pomocą wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.
13.	Kalkulujemy koszty wycieczki klasowej, czyli jak rozwiązywać problemy z wykorzystaniem arkusza	Lekcja 13.	Uczeń:  Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy według planu.  Samodzielnie wprowadza dane do arkusza;	Uczeń:  Samodzielnie formułuje algorytmy według planu.  Samodzielnie wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa,	Uczeń:  Po wstępnych objaśnieniach formułuje algorytmy według planu.  Wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa,	Uczeń:  We współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu.  We współpracy z innymi wprowadza dane do arkusza i	Uczeń:  Z pomocą nauczyciela lub innych uczniów formułuje algorytmy według planu.  Z pomocą wprowadza dane do



Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			kalkulacyjnego  (1 godzina)  Podstawa programowa: I.4, I.5, II.3c, III.3, IV.1		wykorzystując jego możliwości, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły.  Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.  Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	tworzy i kopiuje formuły.  Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.  Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	tworzy i kopiuje formuły.  Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.  Uczestniczy w pracy zespołowej.
14. Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego do rozwiązywania problemów z zakresu różnych przedmiotów  (1 godzina)	Lekcja 14.	Uczeń:  Samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu różnych przedmiotów i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.  Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy	Uczeń:  Samodzielnie analizuje problemy z zakresu różnych przedmiotów i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.  Aktywnie uczestniczy w pracy	Uczeń:  Samodzielnie rozwiązuje problemy z zakresu różnych przedmiotów z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.  Uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczeń:  We współpracy z innymi rozwiązuje problemy z zakresu różnych przedmiotów z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.  Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczeń:  Z pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy z zakresu różnych przedmiotów z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego.  Niechętnie	

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
	<i>Podstawa programowa: I.4, I.5, II.3c, III.3, IV.1</i>		zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.	zespołowej.			uczestniczy w pracy zespołowej.

## II PÓLROCZE

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
15.	Projektujemy gazetkę szkolną — opracowanie i realizacja projektu  <i>(2 godziny)</i>  <i>Podstawa programowa: II.3b, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.2, V.2</i>	Lekcja 15.	Uczeń:  Samodzielnie i twórczo planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach.  Samodzielnie opracowuje zebrane materiały oraz wyjaśnia innym wykonywane czynności: poprawnie	Uczeń:  Samodzielnie planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach.  Samodzielnie opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty;  stosuje kolumny i tabulatory;	Uczeń:  Planuje działania związane z tematem zajęć i wyszukuje informacje w różnych źródłach.  Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty;  stosuje kolumny;	Uczeń:  Wspólnie z innymi planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w internecie.  We współpracy z innymi opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty; stosuje kolumny; wstawia do tekstu	Uczeń:  Z pomocą planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w internecie.  Z pomocą innych opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty; wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia; drukuje cały

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			wpisuje i formatuje teksty; stosuje kolumny i tabulatory; wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia; umie stosować nagłówek, stopkę i numerowanie stron; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuję całość lub wybrane strony.	wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia; umie stosować nagłówek, stopkę i numerowanie stron; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuję całość lub wybrane strony.	wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia; umie stosować nagłówek, stopkę; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuję cały dokument.	obrazki i zdjęcia; sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu; drukuję cały dokument.	dokument.
16.	Projektujemy kolaż do gazetki szkolnej za pomocą programu graficznego GIMP  (1 godzina)  Podstawa programowa: II.2a, II.4, II.5,	Lekcja 16.	Uczeń:  Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej.  Maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń:  Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej.  Wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń:  Planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej.  Wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń:  We współpracy z innymi podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej.  Po wyjaśnieniu korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń:  Z pomocą podejmuje działania związane z projektem kolażu do gazetki szkolnej.  Z pomocą korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu.

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
	<i>III.2, III.3, IV.1, IV.2, V.2</i>						
17.	<p>Jak korzystać z wirtualnego dysku OneDrive?</p> <p><i>(1 godzina)</i></p> <p><i>Podstawa programowa: II.3, II.4, III.3</i></p>	<p>Lekcja 17.</p>	<p>Uczeń: Samodzielnie pracuje i wyjaśnia innym na czym polega praca w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można korzystać z usługi OneDrive.</p> <p>Rozumie i wyjaśnia innym w jakim celu zakłada się konto Microsoft oraz jak wykonać tę czynność, jak zapisywać i przynosić pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk.</p>	<p>Uczeń: Samodzielnie pracuje w chmurze i pokazuje, w jaki sposób można korzystać z usługi OneDrive.</p> <p>Wie w jakim celu zakłada się konto Microsoft oraz jak wykonać tę czynność, jak zapisywać i przynosić pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk.</p>	<p>Uczeń: Wie na czym polega praca w chmurze i umie korzystać z usługi OneDrive.</p> <p>Wie jak zakłada się konto Microsoft, jak zapisywać i przynosić pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk.</p>	<p>Uczeń: Wspólnie z innymi pracuje w chmurze. We współpracy z innymi zapisuje i przynosi pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk.</p>	<p>Uczeń: Tylko z pomocą innych pracuje w chmurze. Z pomocą innych zapisuje i przynosi pliki i foldery z dysku lokalnego na wirtualny dysk.</p>
18.	<p>Przechowywanie, przeglądanie, udostępnianie i publikowanie gazetki z wykorzystaniem chmury</p>	<p>Lekcja 18.</p>	<p>Uczeń: Samodzielnie pracuje i wyjaśnia innym na czym polega praca w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można</p>	<p>Uczeń: Samodzielnie pracuje w chmurze i pokazuje, w jaki sposób można przechowywać, przeglądać,</p>	<p>Uczeń: Wie na czym polega praca w chmurze i umie przechowywać i przeglądać pliki korzystając z chmury.</p>	<p>Uczeń: Wspólnie z innymi pracuje w chmurze i umie przeglądać pliki.</p>	<p>Uczeń: Tylko z pomocą innych pracuje w chmurze.</p>

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
	(1 godzina) <i>Podstawa programowa: II.3b, II.4, III.3, IV.1, V.1</i>		przechowywać, przeglądać, udostępniać i publikować korzystając z chmury.	udostępniać i publikować korzystając z chmury.			
19.	Jak korzystać z otwartych zasobów sieci? Praca synchroniczna w chmurze <i>(1 godzina)</i> <i>Podstawa programowa: II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2, V.3</i>	Lekcja 19.	Uczeń: Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz wyjaśnia innym w jaki sposób można z nich korzystać i na jakiej licencji są udostępniane. Rozumie co to jest i na czym polega praca synchroniczna w chmurze oraz wyjaśnia to innym.	Uczeń: Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać i na jakiej licencji są udostępniane. Rozumie co to jest i na czym polega praca synchroniczna w chmurze.	Uczeń: Wie, co to są otwarte zasoby sieci oraz w jaki sposób można z nich korzystać. Wie na czym polega praca synchroniczna w chmurze.	Uczeń: Wie jak korzystać z otwartych zasobów sieci. Rozumie pojęcie praca synchroniczna w chmurze.	Uczeń: Z pomocą innych korzysta z otwartych zasobów sieci. Z pomocą wyjaśnia pojęcie praca synchroniczna w chmurze.
20.	Projektujemy zaproszenie. Korzystanie z edytora tekstu Word czy praca w chmurze? <i>(1 godzina)</i>	Lekcja 20.	Uczeń: Samodzielnie planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe oraz pomaga w planowaniu pracy innym. Samodzielnie	Uczeń: Samodzielnie planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. Samodzielnie wskazuje źródła informacji, gromadzi i przetwarza	Uczeń: Planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. Samodzielnie wskazuje źródła informacji oraz gromadzi	Uczeń: We współpracy z innymi planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. We współpracy z innymi wskazuje źródła informacji	Uczeń: Z pomocą planuje etapy pracy; dzieli zadanie główny na zadania cząstkowe. Z pomocą wskazuje źródła informacji oraz gromadzi

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
	<i>Podstawa programowa: II.3b, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2</i>		wskazuje źródła informacji, gromadzi, przetwarza i selekcjonuje informacje pochodzące z różnych źródeł.	informacje pochodzące z różnych źródeł.	informacje.	oraz gromadzi informacje.	informacje.
21.	Grafika w zaproszeniu — fotomontaż w programie graficznym GIMP <i>(1 godzina)</i>  <i>Podstawa programowa: II.3a, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2</i>	Lekcja 21.	Uczeń: Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. Maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń: Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. Wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń: Planuje pracę i podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. Wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń: We współpracy z innymi podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. Po wyjaśnieniu korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu.	Uczeń: Z pomocą podejmuje działania związane z projektem grafiki w zaproszeniu. Z pomocą korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu.
22.	Realizacja projektu <i>Moja miejscowość dawniej i dziś</i> — tworzenie prezentacji multimedialnej. Gromadzenie, selekcjonowanie i przetwarzanie	Lekcja 22.	Uczeń: Samodzielnie i twórczo dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały. Samodzielnie	Uczeń: Samodzielnie dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały. Wyszukuje, gromadzi i analizuje	Uczeń: Dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe i gromadzi materiały. Wyszukuje i gromadzi informacje potrzebne do prezentacji danego	Uczeń: We współpracy z innymi gromadzi materiały do projektu. We współpracy z innymi wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki;	Uczeń: Z pomocą wyszukuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia. Z pomocą wstawia do slajdów teksty,

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			informacji <i>(2 godziny)</i>  <i>Podstawa programowa: I.5, II.3d, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, V.1, V.2</i>	wyszukuje, gromadzi i analizuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.  Twórczo wykorzystuje możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki oraz odpowiednio je formatuje; tworzy przejścia między slajdami; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację.  Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej.	informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.  Samodzielnie korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki oraz odpowiednio je formatuje; tworzy przejścia między slajdami; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację.  Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	zagadnienia.  Korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych: wstawia do slajdów teksty, grafikę i dźwięki; stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację.  Uczestniczy w pracy zespołowej.	stosuje animacje do wstawionych obiektów i zapisuje prezentację.  Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			<b>Rozdział 4. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Przestrzeganie prawa i zasad BHP</b>				
23.	Budowa i funkcje sieci komputerowej  <i>(1 godzina)</i>  <i>Podstawa programowa: III.1, III.3</i>	Lekcja 23.	Uczeń: Rozróżnia i wymienia rodzaje i typy sieci oraz objaśnia innym na czym polega praca w każdej z tych sieci. Rozumie i wyjaśnia innym znaczenie sieci oraz wymienia na czym polega i co umożliwia praca w sieci lokalnej.	Uczeń: Rozróżnia i wymienia rodzaje i typy sieci oraz wypowiada się na ich temat. Wyjaśnia innym na czym polega i co umożliwia praca w sieci lokalnej.	Uczeń: Wymienia rodzaje i typy sieci. Wie co umożliwia praca w sieci lokalnej.	Uczeń: Z pomocą wymienia rodzaje i typy sieci. Wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej.	Uczeń: Wie, że istnieją różne rodzaje i typy sieci. Z pomocą wymienia kilka korzyści wynikających z pracy w sieci lokalnej.
24.	Korzystamy z urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji  <i>(1 godzina)</i>  <i>Podstawa programowa: III.2, III.3, IV.1,</i>	Lekcja 24.	Uczeń: Interesuje się nowinkami technologicznymi, śledzi je, wypowiada się na ich temat, omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. Samodzielnie	Uczeń: Wypowiada się na temat nowinek technologicznych oraz omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. Samodzielnie importuje zdjęcia z	Uczeń: Wymienia kilka nowinek technologicznych oraz omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. Importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego,	Uczeń: Omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. We współpracy z innymi importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego i zapisuje je w pliku	Uczeń: Z pomocą omawia zastosowanie urządzeń do tworzenia elektronicznych tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji. Z pomocą importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego i zapisuje je w pliku oraz korzysta z



Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
	<i>IV.2, V.1, V.2</i>		importuje zdjęcia z aparatu cyfrowego, skanuje dokumenty, zapisuje je w pliku, korzysta z programów: Rejestrator dźwięku, Audacity oraz wyjaśnia innym ich obsługę.	aparatu cyfrowego, skanuje dokumenty, zapisuje je w pliku, korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity.	skanuje dokumenty, zapisuje je w pliku, korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity.	oraz korzysta z programów: Rejestrator dźwięku i Audacity.	programów: Rejestrator dźwięku i Audacity.
25.	Bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość oraz własność intelektualna <i>(1 godzina)</i>  <i>Podstawa programowa: III.3, IV.2, V.1, V.2, V.3</i>	Lekcja 25.	Uczeń:  Rozumie i wyjaśnia innym, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny oraz uzasadnia, jak unikać tego typu sytuacji.  Rozumie i wyjaśnia innym na konkretnych przykładach na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.  Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy	Uczeń:  Rozumie i wyjaśnia innym, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny.  Wyjaśnia na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.  Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczeń:  Rozumie, w jakich sytuacjach internauta może nie czuć się bezpieczny.  Wie na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.  Uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczeń:  Wymienia kilka sytuacji, w których internauta może nie czuć się bezpieczny.  Rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.  Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczeń:  Wymienia przynajmniej jedną sytuację, w której internauta może nie czuć się bezpieczny.  Po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.  Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.

Lp.	Temat lekcji, liczba godzin, odniesienie do podstawy programowej	Nr lekcji w podręcz niku	Oceny				
			Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
			zespołowej.				
26.	Rozwój informatyki na przestrzeni lat. Przykłady zastosowań  (1 godzina)  Podstawa programowa: I.5, III.3, IV.3, IV.4	Lekcja 26.	Uczeń:  Szeroko wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wyjaśnia na co wpływa postęp w komputeryzacji i upowszechnieniu internetu.  Zna i omawia przykłady zastosowań informatyki w różnych dziedzinach życia i zawodach oraz wymienia i omawia negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.	Uczeń:  Wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wyjaśnia na co wpływa postęp w komputeryzacji i upowszechnieniu internetu.  Wymienia przykłady zastosowań informatyki w różnych dziedzinach życia i zawodach oraz wymienia negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.	Uczeń:  Wypowiada się na temat faktów z historii informatyki oraz wie na co wpływa postęp w komputeryzacji i upowszechnieniu internetu.  Wymienia przykłady zastosowań informatyki oraz negatywne i pozytywne aspekty rozwoju informatyki.	Uczeń:  We współpracy z innymi wypowiada się na temat faktów z historii informatyki.  Wymienia kilka przykładów zastosowań informatyki.	Uczeń:  Z pomocą wypowiada się na temat faktów z historii informatyki.  Z pomocą wymienia kilka przykładów zastosowań informatyki.

### Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:

#### 1. Ocenianiu podlegają:

- wypowiedź ustna ucznia;
- praca na lekcji – indywidualna i zespołowa;
- projekty edukacyjne;
- sprawdzian pisemny;

- krótki sprawdzian pisemny obejmujący treści edukacyjne z trzech ostatnich lekcji;
- zeszyt przedmiotowy;
- udział w konkursach.

## **2. Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z informatyki:**

- 1) Nie później niż tydzień przed klasyfikacyjnym rocznym zebraniem Rady Pedagogicznej nauczyciel poinformuje ucznia o przewidywanych dla niego rocznych ocenach klasyfikacyjnych z informatyki.
- 2) Jeżeli uczeń lub jego rodzice uważają, że przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna jest zaniżona, mogą wystąpić z pisemnym wnioskiem o ustalenie wyższej niż przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna, określając wysokość wnioskowanej oceny.
- 3) Z wnioskiem, o którym mowa w ust. 2, można wystąpić w terminie do 2 dni roboczych od daty powiadomienia o przewidywanej rocznej ocenie klasyfikacyjnej.
- 4) Warunkiem ubiegania się o ustalenie wyższej niż przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna są:
  - przedłożenie poprawnie prowadzonych zeszytów;
  - frekwencja na zajęciach z informatyki nie niższa niż 90% (z wyjątkiem długotrwałej choroby);
  - usprawiedliwienie wszystkich nieobecności na zajęciach;
  - przystąpienie do wszystkich przewidzianych przez nauczyciela form prac kontrolnych;
  - skorzystanie ze wszystkich oferowanych przez nauczyciela form pomocy.
- 5) Nauczyciel zajęć edukacyjnych, z których uczeń ubiega się o uzyskanie wyższej niż przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna, przeprowadza egzamin w formie pisemnej i ustnej. Zestaw zadań i pytań musi odpowiadać wymaganiom oceny, o którą ubiega się uczeń.
- 6) Z przeprowadzonego egzaminu sporządza się protokół zawierający imię i nazwisko nauczyciela przeprowadzającego egzamin, termin egzaminu, zadania sprawdzające, ustaloną ocenę i podpisy komisji. Do protokołu załącza się wypracowanie ucznia, zwięzłą ocenę odpowiedzi ustnej oraz wniosek ucznia lub jego rodziców, o którym mowa w ust. 2.
- 7) Ustalona w tym trybie roczna ocena klasyfikacyjna z zajęć edukacyjnych jest ostateczna. Ustalona ocena niedostateczna może być zmieniona tylko w drodze egzaminu poprawkowego.

Ryszard Tylecki