

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA (PZO) Z INFORMATYKI – KLASA 8

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

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

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenię podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, testy interaktywne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

- Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jej zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
 - Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z zasadami wewnątrzszkolnego oceniania (WZO).
 - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WZO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z WZO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WZO.
4. **Testy interaktywne w zależności** od zakresu programowego i ilości ostatnich jednostek lekcyjnych traktowane są jak kartkówki lub sprawdziany.
5. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
6. **Praca domowa** jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela) lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WZO.
 - Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
7. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.
- Plus uczeń może uzyskać m.in. za: samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.

- Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak plików potrzebnych do wykonania zadania, wykonywanie innych czynności niezwiązanych z tokiem lekcji jak przeglądanie stron internetowych).
 - Dopuszcza się zapisywanie w dzienniku lekcyjnym w odpowiedniej rubryce znaków plus i minus będących oceną aktywności ucznia na lekcjach. Liczba plusów i minusów oraz sposób konwersji tych znaków na poszczególne oceny zgodnie ze skalą ocen przedstawioną w statucie szkoły pozostają do dyspozycji nauczyciela i przedstawiane są uczniom podczas zapisywania ich w dzienniku lekcyjnym.
8. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
9. **Szczególne osiągnięcia uczniów**, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WZO.

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

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
3. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
4. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępkach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).

5. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem.
6. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WZO.
7. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WZO i rozporządzenia MEN.

5. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 8 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
 - wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków oraz schematu blokowego,
 - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
 - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
 - oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
 - wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
 - porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, połowienia i zliczania,
 - wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
 - wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
 - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych uczniów:
 - buduje skrypty w programie Scratch,
 - korzysta ze zmiennych w skryptach tworzonych w programie Scratch,
 - stosuje sytuacje warunkowe w skryptach tworzonych w programie Scratch,
 - wykorzystuje iteracje w skryptach tworzonych w programie Scratch,
 - w programie Scratch buduje skrypt realizujący algorytm Euklidesa,
 - w programie Scratch tworzy skrypt wyszukujący największą liczbę ze zbioru,
 - buduje nowe bloki (procedury) w skryptach tworzonych w programie Scratch,
 - tworzy proste programy w językach C++ wyświetlające tekst na ekranie,
 - tworzy proste programy w językach C++ z wykorzystaniem zmiennych,
 - wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach tworzonych w językach C++,
 - stosuje iteracje w programach tworzonych w językach C++ ,
 - w językach C++ tworzy programy wyszukujące największą liczbę ze zbioru,
 - w językach C++ tworzy programy porządkujące zbiór liczb,
 - definiuje i stosuje funkcje w programach tworzonych w językach C++ ,
 - definiuje i stosuje tablice w programach tworzonych w języku C++,
 - wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli,
 - wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym,

- samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- kopiuje formuły, stosując adresowanie względne, bezwzględne oraz mieszane,
- sprawdza warunek logiczny w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji JEŻELI,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- scala ze sobą wiele komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty,
- zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym,
- przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,
- wyjaśnia, czym jest mechanizm OLE,
- wstawiając tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączony,
- korzysta z algorytmów liniowego, warunkowego oraz iteracyjnego podczas pracy w arkuszu kalkulacyjnym,
- sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
- wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania,
- 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, hiperłącza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- wyjaśnia, czym jest system zarządzania treścią (CMS),
- tworzy stronę internetową, wykorzystując system zarządzania treścią,
- wykorzystuje motywy do ustawiania wyglądu strony utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią,
- na stronie utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią porządkuje wpisy, korzystając z kategorii i tagów,
- na stronie utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią umieszcza dodatkowe elementy (widżety),
- wykorzystuje tzw. chmurę do przechowywania swoich plików oraz udostępniania ich innym,



- wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
 - opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
 - przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
 - dodaje do utworzonej prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
 - wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,
 - montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiany kolejności scen, dodawanie tekstów oraz obrazów, zapisywanie w określonym formacie.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyszukuje w internecie informacje i inne rodzaje danych (obrazy, muzykę, filmy),
 - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat, kamera,
 - 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 krytycznie ocenia informacje znalezione w internecie,
 - omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega 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,
 - przestrzega zasad netykiety.



3. WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">• buduje proste skrypty w programie Scratch,• wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch,• opisuje algorytm Euklidesa,• wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,• tworzy prosty program w języku C++ wyświetlający tekst na ekranie konsoli,• tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch,• definiuje i stosuje funkcje w programach pisanych w języku C++,• tworzy procedury z parametrami w języku Scratch,• wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego,• wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym,	<ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch,• wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch,• realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch,• buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,• opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym,• tworzy zmienne w języku C++,• wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku C++,• wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++,• wskazuje zakres komórek arkusza	<ul style="list-style-type: none">• w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby,• porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie,• wyjaśnia, czym jest kompilator,• wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++,• algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++,• opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem,• kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego,• oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego,• dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,	<ul style="list-style-type: none">• sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator <i>mod</i> w skrypcie języka Scratch,• wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (<i>dziel i zwyciężaj</i>),• wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku C++,• pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,• wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych,• kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego,• tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,• wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym



<ul style="list-style-type: none">• prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym,• realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym,• współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt,• tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,• tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS),• umieszcza pliki w chmurze,• prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,• dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,• dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej.	<p>kalkulacyjnego,</p> <ul style="list-style-type: none">• tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym,• zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego,• dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego,• drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego,• zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,• wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,• realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym,• przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy,• formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML,• wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,• dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,• udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze,• wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania,• zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.	<ul style="list-style-type: none">• dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,• zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego,• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków,• włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,• tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,• wyjaśnia działanie mechanizmu OLE,• realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym,• sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego,• rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym,• dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML,• korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,• dodaje do prezentacji przejścia i animacje.	<p>a połączonym,</p> <ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach,• wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania,• dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML,• zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,• dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,• krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach,• dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo.
--	---	---	---