

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
 - 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,
 - wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa 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, hiperłącza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
 - tworzy podstrony dla utworzonej przez siebie strony internetowej,
 - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
 - umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
 - łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
 - dzieli tekst na kolumny,
 - wstawia do tekstu tabele,
 - wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
 - dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
 - wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
 - 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,
 - omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
 - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),

- sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- 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.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Otrzyma ją uczeń, który: szczególnie interesuje się informatyką i jej narzędziami, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia, biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych zgodnych z programem nauczania proponując nietypowe rozwiązania podczas lekcji. Mogą ją też uzyskać finaliści i laureaci konkursów informatycznych, a także autorzy interesujących prac komputerowych pokazujących ich wiedzę i zdolności.

Temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:
Komputer w życiu człowieka	<ul style="list-style-type: none">wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputerwymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne	<ul style="list-style-type: none">wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputerywymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczneprzestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerzekompresuje i dekompresuje pliki i foldery	<ul style="list-style-type: none">wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputerywymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczneomawia podstawowe jednostki pamięci masowejwstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCIIzabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowaniawymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie	<ul style="list-style-type: none">wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputerywymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatycznewyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerzewykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików
Budowa i działanie sieci komputerowej	<ul style="list-style-type: none">wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa	<ul style="list-style-type: none">wymienia podstawowe klasy sieci komputerowychwyjaśnia, czym jest internet	<ul style="list-style-type: none">omawia podział sieci ze względu na wielkośćopisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowejopisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej	<ul style="list-style-type: none">sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows
Sposoby	<ul style="list-style-type: none">wymienia dwie usługi dostępne	<ul style="list-style-type: none">wymienia cztery usługi	<ul style="list-style-type: none">wymienia sześć usług	<ul style="list-style-type: none">wymienia osiem usług

wykorzystania internetu	<p>w internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> • otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<p>dostępne w internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego • szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu 	<p>dostępnych w internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> • umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego • opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości • dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet 	<p>dostępnych w internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> • współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową • opisuje licencje na zasoby w internecie
Zasady tworzenia stron internetowych	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest strona internetowa • opisuje budowę witryny internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę znacznika HTML • wymienia podstawowe znaczniki HTML • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej • korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję 	<ul style="list-style-type: none"> • wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej • otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu
Tworzymy własną stronę WWW	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy
Tworzenie i modyfikowanie obrazów	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku • zaznacza fragmenty obrazu • wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP
Animacje w	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest animacja 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje gotowe animacje do 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje gotowe animacje dla 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację poklatkową,

programie GIMP		obrazów wykorzystując filtry programu GIMP	kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei	wykorzystując warstwy w programie GIMP
Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> współpracuje w grupie, przygotowując plakat 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu
Opracowywanie tekstu	<ul style="list-style-type: none"> tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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
Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu	<ul style="list-style-type: none"> wstawia obrazy do dokumentu tekstowego wstawia tabele do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia położenie obrazu względem tekstu formatuje tabele w dokumencie tekstowym wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> 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
Praca nad dokumentem wielostronicowym	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych dzieli dokument na logiczne części 	<ul style="list-style-type: none"> łączy ze sobą dokumenty tekstowe tworzy przypisy dolne i końcowe

Przygotowanie	<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje w grupie, 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę w grupie poprzez 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje, zbiera 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje chmurę
e-gazetki – zadanie projektowe	przygotowując e-gazetkę	przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	<ul style="list-style-type: none"> • i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki
Praca nad prezentacją multimedialną	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści • uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji • dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt • dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry • przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów • nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów • dodaje do slajdów dźwięki i filmy • dodaje do slajdów efekty przejścia • dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji
Tworzenie i obróbka filmów	<ul style="list-style-type: none"> • nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona • tworzy projekt filmu w programie Shotcut 	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo • dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia rodzaje formatów plików filmowych • dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu • usuwa fragmenty filmu • zapisuje film w różnych formatach wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje napisy do filmu • dodaje filtry do scen w filmie • dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu

Powyższe kryteria/ wymagania zostaną dopasowane do indywidualnych możliwości obcokrajowców.