

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z INFORMATYKI dla klasy 7

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	- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer - wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne	- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery - wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze - kompresuje i dekompresuje pliki i foldery	- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery - wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne - omawia podstawowe jednostki pamięci masowej - wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII - zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania	- wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery - wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne □ 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

				☐ wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie		
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 • opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej • opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej	☐ sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows	☐ zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows

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 obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane	• umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy	□ 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 i zapisuje go w pliku	□ omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP □ tworzy i usuwa warstwy	□ używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP	□ łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP	□ tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia

		•zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu	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 i kolaże 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

4.1. Opracowywanie tekstu	16. i 17. Opracowywanie tekstu	• tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe • tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów	• 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	• osadza obraz w dokumencie tekstowym • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego	□ wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny

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	• wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów • dodaje do slajdów dźwięki i filmy	□ przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
				• dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry • przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów □ nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji	• dodaje do slajdów efekty przejścia • dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji	
5.2. Tworzenie i obróbka filmów	27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów	• nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona • tworzy projekt filmu w programie Shotcut	• przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo • 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