

## Wymagania edukacyjne z informatyki na poszczególne oceny, klasa 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:
<b>1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h</b>						
<b>1.1. Komputer w życiu człowieka</b>	<b>1. i 2. Komputer w życiu człowieka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer</li> <li>•wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne</li> <li>•przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> <li>•kompresuje i dekompresuje pliki i foldery</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne</li> <li>•omawia podstawowe jednostki pamięci masowej</li> <li>•wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII</li> <li>•zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania</li> <li>•wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>•wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne</li> <li>•wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze</li> <li>•wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li> </ul>
<b>1.2. Budowa i działanie sieci</b>	<b>3. Budowa i działanie sieci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest sieć</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia podstawowe klasy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia podział sieci ze względu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•sprawdza parametry sieci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia ustawienia sieci</li> </ul>

komputerowej	komputerowej	komputerowa	sieci komputerowych •wyjaśnia, czym jest internet	na wielkość •opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej •opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej	komputerowej w systemie Windows	komputerowej w systemie Windows
<b>1.3. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<b>4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia dwie usługi dostępne w internecie</li> <li>•otwiera strony internetowe w przeglądarce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia cztery usługi dostępne w internecie</li> <li>•wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa</li> <li>•wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego</li> <li>•szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia sześć usług dostępnych w internecie</li> <li>•umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej</li> <li>•wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego</li> <li>•opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości</li> <li>•dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu</li> <li>•przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia osiem usług dostępnych w internecie</li> <li>•współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową</li> <li>•opisuje licencje na zasoby w internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons</li> </ul>
<b>2. STRONY WWW 3 h</b>						
<b>2.1. Zasady tworzenia stron</b>	<b>6. Zasady tworzenia stron</b>	•wyjaśnia, czym jest strona	•omawia budowę znacznika HTML	•wykorzystuje znaczniki	•wyświetla i analizuje kod	•do formatowania wyglądu strony

internetowych	internetowych	internetowa •opisuje budowę witryny internetowej	•wymienia podstawowe znaczniki HTML •tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku	formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej •korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej •otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	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 •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu	•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	•używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP •zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP •opisuje podstawowe formaty graficzne •wykorzystuje warstwy, tworząc	•łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP •wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć •tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP	•tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
--	--	--	--	---	---	---

			formatach graficznych	rysunki w programie GIMP •rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP		
<b>3.2. Animacje w programie GIMP</b>	<b>11. i 12. Animacje w programie GIMP</b>	•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
<b>3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	<b>13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	•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
<b>4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h</b>						
<b>4.1. Opracowywanie tekstu</b>	<b>16. i 17. Opracowywanie tekstu</b>	•tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach •otwiera i edytuje zapisane dokumenty	•redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad	•wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu	•kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z <b>Malarza formatów</b>	•przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie

		<p>tekstowe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia</li> <li>•korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach</li> <li>•ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce</li> </ul>	<p>tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów</li> <li>•sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą <b>Statystyki wyrazów</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego</li> <li>•wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów</li> <li>•zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji <b>Znajdź i zamień</b></li> </ul>	<p>jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy</p>
<b>4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<b>18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia obrazy do dokumentu tekstowego</li> <li>•wstawia tabele do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia położenie obrazu względem tekstu</li> <li>•formatuje tabele w dokumencie tekstowym</li> <li>•wstawia symbole do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym</li> <li>•wstawia grafiki <b>SmartArt</b> do dokumentu tekstowego</li> <li>•umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>•wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego</li> <li>•rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi</li> <li>•wstawia równania do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny</li> </ul>
<b>4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	<b>20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•łączy ze sobą dokumenty tekstowe</li> <li>•tworzy przypisy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak</li> </ul>

				•dzieli dokument na logiczne części	dolne i końcowe	referaty i wypracowania
<b>4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	<b>22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	•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
<b>5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h</b>						
<b>5.1. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	<b>25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	•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 <b>SmartArt</b> •dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji	•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	•przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
<b>5.2. Tworzenie</b>	<b>27. i 28. Tworzenie</b>	•nagrywa film	•przestrzega zasad	•wymienia rodzaje	•dodaje napisy do	•przygotowuje

<b>i obróbka filmów</b>	<b>i obróbka filmów</b>	kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona •tworzy projekt filmu w programie Shotcut	poprawnego nagrywania filmów wideo •dodaje nowe klipy do projektu filmu	formatów plików filmowych •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo	filmu •dodaje filtry do scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut
-------------------------	-------------------------	--	--	---	--	--