**Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7 szkoły podstawowej**

**1. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności**

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

1. **Sprawdziany** sprawdzają praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
   * Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
   * Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie zadań na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości 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.
3. **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,
   * staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
   * zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
   * właściwe posługiwanie się pojęciami,
   * zawartość merytoryczną wypowiedzi,
   * sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
6. **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.

**2. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen**

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Nauczyciel może zmodyfikować wymagania do możliwości danego zespołu klasowego.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie | * 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 |
| **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 |
| **1.3. Sposoby wykorzystania internetu** | **4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu** | * wymienia dwie usługi dostępne w internecie * otwiera strony internetowe w przeglądarce | * wymienia cztery usługi dostępne w internecie * wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa * wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego * szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu | * wymienia sześć usług dostępnych w internecie * 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 | * wymienia osiem usług dostępnych w internecie * współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową * opisuje licencje na zasoby w internecie | * publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons |
| **2. STRONY WWW 3 h** | | | | | | |
| **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 * 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 formatach graficznych | * 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 | * 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 |
| **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 |
| **3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe** | **13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe** | * 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 |
| **4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h** | | | | | | |
| **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 * wstawia symbole do dokumentu tekstowego | * zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym * wstawia grafiki **SmartArt** do dokumentu tekstowego * umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie | * 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 | * wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny |
| **4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym** | **20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym** | * wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu | * wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu | * tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych * dzieli dokument na logiczne części | * łączy ze sobą dokumenty tekstowe * tworzy przypisy dolne i końcowe | * przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania |
| **4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe** | **22–24. Przygotowanie  e-gazetki – zadanie projektowe** | * 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 |
| **5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h** | | | | | | |
| **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** * 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 |
| **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 |