Wymagania edukacyjne z informatyki – kl. 7

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji  
i oceniania uczniów.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł**  **w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania konieczne**  **( dopuszczający).**  **Uczeń:** | **Wymagania podstawowe (dostateczny).**  **Uczeń:** | **Wymagania rozszerzające (dobry).**  **Uczeń:** | **Wymagania dopełniające (bardzo dobry).**  **Uczeń:** | **Wymagania wykraczające (celujący).**  **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 |
| **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 | * 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 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | * przestrzega zasad netykiety,   komunikując się przez Internet |  |  |
| **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 | * 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 |
| **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 | * wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania   materiałów niezbędnych do wykonania plakatu | * planuje pracę w grupie   i współpracuje z jej członkami, przygotowując  dowolny projekt |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | materiałów do  projektu |  |  |
| **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 | * 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 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | * wstawia symbole do dokumentu tekstowego | dokumentu tekstowego   * umieszcza   w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie | * rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych,   tworząc łącza między nimi   * wstawia równania   do dokumentu tekstowego |  |
| **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** | * 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 |