



Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7 zgodny z podręcznikiem „Lubię to!” Autor: Koba Grażyna

Wymagania na poszczególne oceny				
na ocenę dopuszczającą	na ocenę dostateczną	na ocenę dobrą	na ocenę bardzo dobrą	na ocenę celującą
1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE				
Uczeń: •wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer •wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne •wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa •wymienia dwie usługi dostępne w internecie •otwiera strony internetowe w przeglądarce	Uczeń: •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 podstawowe klasy sieci komputerowych •wyjaśnia, czym jest internet •wymienia cztery usługi dostępne w internecie •wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa •wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego	Uczeń: •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 •omawia podział sieci ze względu na wielkość •opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej	Uczeń: •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 •sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows •wymienia osiem usług dostępnych w internecie •współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową	Uczeń: •zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy •zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows •publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

	•szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	•opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej •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	•opisuje licencje na zasoby w internecie	
--	---	---	--	--

2. STRONY WWW

Uczeń: •wyjaśnia, czym jest strona internetowa •opisuje budowę witryny internetowej •tworzy stronę internetową w języku HTML	Uczeń: •omawia budowę znacznika HTML •wymienia podstawowe znaczniki HTML •tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku •planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	Uczeń: •wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej •korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję •umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane	Uczeń: •wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej •otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu •umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych •tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy	Uczeń: •do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji •tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
---	---	--	--	---

3. GRAFIKA KOMPUTEROWA

Uczeń: •tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu •wyjaśnia, czym jest animacja •współpracuje w grupie, przygotowując plakat	Uczeń: •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 •dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP •planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	Uczeń: •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 •dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	Uczeń: •łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP •wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć •tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP •tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP •wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	Uczeń: •tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji •przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP •planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
---	---	--	--	--

4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM

Uczeń: •tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach •otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe •tworzy dokumenty tekstowe,	Uczeń: •redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad •dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia •korzysta	Uczeń: •wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego •ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów	Uczeń: •kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów •sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za	Uczeń: •przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
---	--	---	---	---

wykorzystując szablony dokumentów •wstawia obrazy do dokumentu tekstowego •wstawia tabele do dokumentu tekstowego •wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu •współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę	z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach •ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce •zmienia położenie obrazu względem tekstu •formatuje tabele w dokumencie tekstowym •wstawia symbole do dokumentu tekstowego •wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu •planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	•sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów •zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym •wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego •umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie •tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych •dzieli dokument na logiczne części •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	pomocą słownika ortograficznego •wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów •zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień •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 •łączy ze sobą dokumenty tekstowe •tworzy przypisy dolne i końcowe •wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	•wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny •przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania •planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt

5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY

Uczeń: •przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku •zapisuje prezentację jako pokaz slajdów	Uczeń: •planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ •umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści •uruchamia pokaz slajdów	Uczeń: •projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji •dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt	Uczeń: •wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów •dodaje do slajdów dźwięki i filmy	Uczeń: •przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji •przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i
---	--	---	--	--

•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	•dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji •wymienia rodzaje formatów plików filmowych •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo	•dodaje do slajdów efekty przejścia •dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji •dodaje napisy do filmu •dodaje filtry do scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut
--	---	--	--	--