

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI NA POSZCZEGÓLNE OCENY W KLASIE 7

opracowane na podstawie podręcznika:
„Lubię to!”. Podręcznik do informatyki dla klasy 7 szkoły podstawowej.
 Wydawnictwo **Nova Era**

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej

ROZDZIAŁ I. 1. Komputer i sieci komputerowe

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.3, I.5, II.5, III.1, III.3, IV.2, IV.4, V.1, V.2, V.3	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z Internetu 	<ul style="list-style-type: none"> 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 potrafi zabezpieczać komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie omawia podział sieci ze względu na wielkość umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z Internetu przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez Internet 	<ul style="list-style-type: none"> 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 potrafi wykonać kopię bezpieczeństwa swoich plików sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej opisuje licencje na zasoby w Internecie 	<ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i dwójkowego na dziesiętny potrafi publikować własne treści w Internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

ROZDZIAŁ II. Strony WWW

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3e, II.4	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest strona internetowa • opisuje budowę witryny internetowej • tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej • otwiera dokument HTML do edycji w edytorze tekstu • umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy 	<ul style="list-style-type: none"> • do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji • tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript

ROZDZIAŁ III. Grafika komputerowa

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3a, II.4, III.2,	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu • 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 materiały niezbędne do wykonania plakatu 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże i kolaże • tworzy animację poklatkową, • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

ROZDZIAŁ IV. Praca z dokumentem tekstowym

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
II.3b, II.4	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe • tworzy dokumenty tekstowe, 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego • wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego • ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów • sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów za pomocą Statystyki wyrazów • zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie • wstawia grafiki SmartArt • umieszcza w dokumencie pola tekstowe • tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych • wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego • wstawia równania do dokumentu tekstowego • łączy ze sobą dokumenty tekstowe • tworzy przypisy dolne i końcowe • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania niezbędnych materiałów 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy • 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

ROZDZIAŁ V. Prezentacje multimedialne i filmy

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
III.2, II.3a, II.3d, II.4	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści • uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji • dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt 	<ul style="list-style-type: none"> • wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów • dodaje do slajdów dźwięki i filmy 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji • przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej

	<ul style="list-style-type: none"> •nagrywa film z wykorzystaniem smartfona •z pomocą nauczyciela tworzy projekt filmu w programie Shotcut 	<ul style="list-style-type: none"> •przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo •dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo 	<ul style="list-style-type: none"> •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 •wymienia rodzaje formatów plików filmowych 	i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut
--	--	---	---	---	---

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie sprostał wymaganiom na ocenę dopuszczającą.