

Wymagania edukacyjne do Informatyki dla klasy 7.

Zgodne z podręcznikiem „Lubię to!” (Nowa Era)

Dział	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE	przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze	- wymienia sposoby reprezentowania danych w komputerze - kompresuje i dekompresuje pliki i foldery	- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII - zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie	- 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
	- wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa - wymienia dwie usługi dostępne w internecie - otwiera strony internetowe w przeglądarce	- wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych - wyjaśnia, czym jest internet - wymienia cztery usługi dostępne w internecie - wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa - wyszukuje informacje w internecie - szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	- omawia podział sieci ze względu na wielkość - wymienia sześć usług dostępnych w internecie - umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej - opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu - przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet	- sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows - wymienia osiem usług dostępnych w internecie - współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową - opisuje licencje na zasoby w internecie	- zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows - publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
2. STRONY WWW	- wyjaśnia, czym jest strona internetowa - opisuje budowę witryny internetowej - tworzy stronę internetową w języku HTML	- 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	- wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej - korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w obsługującym tę funkcję edytorze - umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane	- wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej - otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu - umieszcza na stronie obrazy i tabele	- do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji - tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript

Dział	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
3. GRAFIKA KOMPUTEROWA	- wymienia podstawowe formaty plików graficznych - sprawdza rozmiar plików - tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku	- 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 w programie GIMP	- używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP - zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP - opisuje podstawowe formaty graficzne - wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki - 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	tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
	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
	tworzy prosty model z gotowych brył w programie Tinkercad	modyfikuje model, wykorzystując narzędzia programu Tinkercad	grupuje i wyrównuje elementy projektu w programie Tinkercad	- dodaje napisy do projektów 3D - zapisuje projekt w formacie dostępnym dla drukarek 3D - przygotowuje model do wydruku, korzystając z programu typu slicer	projektuje i drukuje rozbudowany model 3D
	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	- tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach - otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe	- redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad - dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia - ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce	- wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego - sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów - wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów	- kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów - sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego - 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

Dział	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
	- 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 oraz zrzuty ekranu do dokumentu tekstowego - umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie	wstawia równania i wzory do dokumentu tekstowego	- tworzy rozbudowany dokument zawierający obrazy, tabele, zrzuty ekranu, symbole, pola tekstowe i równania - estetycznie i spójnie formatuje wszystkie elementy dokumentu
	wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu	wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu	tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych	- tworzy przypisy dolne i końcowe - dzieli dokument na sekcje - dzieli tekst na kolumny	przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
	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	- 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 - nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji	- przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów - 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
	tworzy projekt filmu w programie Shotcut	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