

**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z przedmiotu informatyka w klasie 7 szkoły podstawowej –
podręcznik „Lubię to!”, wydawnictwo Nowa Era**

ocena dopuszczająca Uczeń:	ocena dostateczna Uczeń:	ocena dobra Uczeń:	ocena bardzo dobra Uczeń:	ocena celująca Uczeń:
DZIAŁ 1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h				
– 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 podstawowe klasy sieci komputerowych – wyjaśnia, czym jest internet	– omawia podział sieci ze względu na wielkość	– sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows	– zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows

– 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 – szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	– 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	– 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
DZIAŁ 2. STRONY WWW 3 h				
– 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
– tworzy stronę internetową w języku HTML	– planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	– umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane	– umieszcza na stronie obrazy i tabele	– tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS
DZIAŁ 3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 10 h				
– wymienia podstawowe formaty plików graficznych – sprawdza rozmiar plików – tworzy rysunek za pomocą	– omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP – tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP	– używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP – zmienia kolejność warstw	– łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP – wykorzystuje filtry	– tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia

podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku	– umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP – zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych	obrazu w programie GIMP – opisuje podstawowe formaty graficzne – wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP – rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP	programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć	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
– 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
DZIAŁ 4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h				
– 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,	– wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego – sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie	– kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów – sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego	– przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości,

	wykorzystując suwaki na linijce	tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów	– wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów – zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień	ogłoszenia, podania, listy
– 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 – dzieli dokument na sekcje – dzieli tekst na kolumny	– tworzy przypisy dolne i końcowe	– 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

DZIAŁ 5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h				
– 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
– 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

Ocena niedostateczna (1):

Uczeń nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności określonych w wymaganiach edukacyjnych z informatyki, nie potrafi samodzielnie wykonać prostych zadań praktycznych, nawet przy pomocy nauczyciela, oraz nie osiąga minimum programowego.