

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki w klasach siódmych

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery - identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego - wyjaśnia, czym jest program komputerowy - wyjaśnia, czym jest system operacyjny - uruchamia programy komputerowe - kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek - wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie - otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty - wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych - tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP - stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP - zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP - tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP - wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu - przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej - tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną - wyjaśnia, czym jest algorytm - wyjaśnia, czym jest programowanie - wyjaśnia, czym jest program komputerowy - buduje proste skrypty w języku Scratch - używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków - wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy - pisze tekst w edytorze tekstu - włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu - wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego - wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu - zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.	- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery - opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) - nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze - wymienia rodzaje programów komputerowych - wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów - kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” - wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych - wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania - wymienia rodzaje grafiki komputerowej - opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego - zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP - wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu - wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP - zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP - drukuje dokument komputerowy - wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem - omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP - tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP - umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP - stosuje podstawowe narzędzia Selekcji - tworzy proste animacje w programie GIMP - używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży - sprawnie posługuje się przeglądarką internetową - wymienia rodzaje sieci komputerowych - omawia budowę prostej sieci komputerowej - wyszukuje informacje w internecie - przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu - pobiera różnego rodzaju pliki z internetu - dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych - przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu - unikaj zagrożeń związanych z komunikacją internetową - wymienia etapy rozwiązywania problemów - opisuje algorytm w postaci listy kroków - omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym	- wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, - opisuje rodzaje pamięci masowej - omawia jednostki pamięci masowej - przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii - wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych - przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem - kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji - kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego - sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery - zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy - wymienia trzy formaty plików graficznych - tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych - ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu - wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru, korzysta z podglądu wydruku dokumentu - używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu - wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym - charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP - używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP - zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP - kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych - zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki - korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi - wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu - opisuje algorytm w postaci schematu blokowego - wymienia przykładowe środowiska programistyczne - stosuje podprogramy w budowanych algorytmach - wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach - używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch	- wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery - wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce - samodzielnie instaluje programy komputerowe - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie - stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach - zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy - charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej - zapisuje obrazy w różnych formatach - wyjaśnia, czym jest plik - wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku - wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu - charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu - poprawia jakość zdjęcia - wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy - wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek - łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP - wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP - pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP - korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP - wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych - dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb - korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych - samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów

- wstawia obraz do dokumentu tekstowego - wykonuje operacje na fragmentach tekstu - wstawia proste równania do dokumentu tekstowego - wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego - korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu - drukuję dokument tekstowy - wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę - wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną - wstawia nagłówki i stopkę do dokumentu tekstowego - wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym - wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym - dzieli cały tekst na kolumny - odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu - Potrafi wymienić programy do tworzenia stron internetowych	- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne - tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach - przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego - omawia budowę okna programu Scratch - wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch - stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach - dodaje nowe duszki w programie Scratch - dodaje nowe tła w programie Scratch - wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margins</i> - tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym - stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu - korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu - korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu - wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego - wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu - stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem - korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego - przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym - osadza obraz w dokumencie tekstowym - modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym - stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym - stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym - wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności - wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu, - stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu - stosuje style tabeli w edytorze tekstu - stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu - wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego - zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu - dzieli fragmenty tekstu na kolumny - przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu - przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu - Potrafi wymienić programy do tworzenia stron internetowych - Zna zasady tworzenia stron internetowych	- wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch - konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch - używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch - korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch - wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch - w innym edytorze tekstu - zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie - kopiuje parametry formatowania tekstu - wymienia kroje pisma - wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego - wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu - stosuje zasady redagowania tekstu - przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego - formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie - zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu - wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym - wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego - zna rodzaje tabulatorów specjalnych - wymienia zalety stosowania tabulatorów - formatuje komórki tabeli - zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli - modyfikuje nagłówki i stopkę dokumentu tekstowego - modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny - opracowuje projekt graficzny e-gazetki - łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych - współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego - Potrafi wymienić programy do tworzenia stron internetowych - Zna zasady tworzenia stron internetowych	- konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach - konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch - dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch - ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami - wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego - wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu - rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym - zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu - grupuje obiekty w edytorze tekstu - wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki - wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe - formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego - wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności - zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających - stosuje tabulatory specjalne - tworzy listy wielopoziomowe - stosuje w listach ręczny podział wiersza - wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym - różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego - wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje - zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF - Potrafi wymienić programy do tworzenia stron internetowych - Zna zasady tworzenia stron internetowych - Potrafi stworzyć własną, prostą formę strony internetowej
--	--	---	--