

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KLASIE VII

**w związku z realizacją programu nauczania
ogólnego informatyki w klasie VII szkoły
podstawowej:
„LUBIĘ TO! Informatyka klasa 7”**

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - wymienia formaty plików graficznych,
 - tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
 - poddaje obróbce zdjęcia i filmy,
 - tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
 - sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
 - wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
 - wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
 - opisuje budowę znaczników języka HTML,
 - omawia strukturę pliku HTML,
 - tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,
 - formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML,
 - dodaje obrazy, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
 - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
 - umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
 - dzieli tekst na kolumny,
 - wstawia do tekstu tabele,
 - wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
 - dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
 - drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów,
 - wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
 - opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
 - przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
 - dodaje do prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
 - wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,

- montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiana kolejności scen, dodawanie tekstów i ścieżki dźwiękowej, zapisywanie w określonym formacie.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
 - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
 - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
 - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
 - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 7

Ocena					
Stopień niedostateczny Uczeń:	Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
- Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, - nie wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa, - nie wymienia dwóch usług dostępnych w internecie, - nie otwiera stron internetowych w przeglądarce, - nie wyjaśnia, czym jest strona internetowa, - nie opisuje budowy witryny internetowej, - nie tworzy strony internetowej w języku HTML, - nie tworzy rysunku za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i nie zapisuje go w pliku, - nie zaznacza fragmentu obrazu, - nie wykorzystuje schowka do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu, - nie wyjaśnia, czym jest animacja, - nie współpracuje w grupie, przygotowując plakat,	- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa, - wymienia dwie usługi dostępne w internecie, - otwiera strony internetowe w przeglądarce, - wyjaśnia, czym jest strona internetowa, - opisuje budowę witryny internetowej, - tworzy stronę internetową w języku HTML, - 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, - tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w	- 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, - szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu, - 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, - omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP, - tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP, - umieszcza napisy na obrazie	- 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, - 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, - wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej, - korzysta z możliwości	- 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, - opisuje licencje na zasoby w internecie, - 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, - łączy warstwy w obrazach	- zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy - zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows - publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencję Creative Commons - do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji - tworząc stronę internetową wykorzystuje dodatkowe technologie np. CSS lub JavaScript - tworząc rysunki w programie GIMP wykorzystuje narzędzia nieomawiane na lekcji - przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym takie jak: zaproszenia na

- nie tworzy różnych dokumentów tekstowych i nie zapisuje ich w plikach, - nie otwiera i nie edytuje zapisanych dokumentów tekstowych, - nie wstawia obrazów do dokumentu tekstowego, - nie wstawia tabeli do dokumentu tekstowego, - nie wykorzystuje stylów do formatowania różnych fragmentów tekstu, - nie współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę, - nie przygotowuje prezentacji multimedialnej i nie zapisuje jej w pliku, - nie zapisuje prezentacji jako pokaz slajdów, - nie tworzy projektu filmu w programie Shotcut.	- plikach, - otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe, - wstawia obrazy do dokumentu tekstowego, - wstawia tabele do dokumentu tekstowego, - wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu, - współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę, - przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku, - zapisuje prezentację jako pokaz slajdów, - tworzy projekt filmu w programie Shotcut.	- 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, - 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, - planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,	- kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję, - umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane, - 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, - wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów	- tworzonych w programie GIMP, - wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć, - tworzy fotomontaże w programie GIMP, - tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP, - wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu, - 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, - osadza obraz w dokumencie tekstowym, - wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego, - rozdziela tekst pomiędzy	- uroczystości, ogłoszenia, podania, listy - planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami przygotowując dowolny projekt, prezentację - wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny - przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania - przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut
--	--	--	--	--	---

		• planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ, • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści, • uruchamia pokaz slajdów, • dodaje nowe klipy do projektu filmu.	• dokumentu tekstowego, • ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów, • 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, • projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji, • dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt,	• kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi, • wstawia równania do dokumentu tekstowego, • tworzy przypisy dolne i końcowe, • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki, • 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, • dodaje napisy do filmu, • dodaje filtry do scen w filmie, • dodaje ścieżkę dźwiękową do 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.		
--	--	--	--	--	--