

**WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI
DLA KLASY VIIA i VII B
SZKOŁY PODSTAWOWEJ IM. ŚW. OJCA STANISŁAWA PAPCZYŃSKIEGO W PODEGRODZIU
W ROKU SZKOLNYM 2023/2024**

W oparciu o: program „Lubię to!”. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej, Grażyna Koba.

NAUCZYCIEL: mgr Iwona Sasak

OCENA OKRESOWA

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę dostateczną oraz:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę dobrą oraz:	Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:
Dział 1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE (6 h)				
- 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	- 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	- 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, zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania, wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie - omawia podział sieci ze względu na wielkość, opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej, opisuje działanie	- 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 - wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików - sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows - wymienia osiem usług	- zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy - zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows - publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

	w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	i budowę szkolnej sieci komp. •wymienia sześć usług dostępnych w internecie •umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej •wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego •opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości •dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet	dostępnych w internecie •współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową opisuje licencje na zasoby w internecie	
Dział 2. STRONY WWW (4 h)				
•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 edytorze obsługującym tę funkcję •umieszcza na stronie obrazy, tabele i 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 tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych, tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy	•do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji •tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
Dział 3. GRAFIKA KOMPUTEROWA (7 h)				
•tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku •zaznacza fragmenty	•omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP •tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP •umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP	•używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP •zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP •opisuje podstawowe formaty graficzne	•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 •przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP •planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt

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 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	- 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	- 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 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	tworzy fotomontaże i kolaże 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 kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi - wstawia równania do dokumentu tekstowego - łączy ze sobą dokumenty tekstowe - tworzy przypisy dolne i	- 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
---	---	---	--	--

		części •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	końcowe •wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki		
Dział 4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM (9 h)					
• 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	• 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	• wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów 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	• 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 kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi • wstawia równania do dokumentu tekstowego	• 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

			- e-gazetki - przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	- łączy ze sobą dokumenty tekstowe - tworzy przypisy dolne i końcowe - wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	
Dział 5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY (4 h)					
- przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku - zapisuje prezentację jako pokaz slajdów - nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona - tworzy projekt filmu w programie Shotcut	- planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ - umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści - uruchamia pokaz slajdów - przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo - dodaje nowe klipy do projektu filmu	- 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 - wymienia rodzaje formatów plików filmowych - dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu - usuwa fragmenty filmu - zapisuje film w różnych formatach wideo	- 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	- przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji - przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut	

