**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI W KL.VII**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCENA DOPUSZCZAJĄCA**Uczeń: | **OCENA DOSTATECZNA**Uczeń: | **OCENA DOBRA**Uczeń: | **OCENA BARDZO DOBRA**Uczeń: | **OCENA CELUJĄCA**Uczeń: |
| **1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE** |
| * 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 w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego
* szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu
 | * 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 i budowę szkolnej sieci komputerowej
* 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
 | * 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 dostępnych w internecie
* współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową
* opisuje licencje na zasoby w internecie
 | * 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
 |
| **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 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
 |
| **3. GRAFIKA KOMPUTEROWA**  |
| * 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
 | * 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
* dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP
* planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom
 | * 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
 | * łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
* wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć
* 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
 | * 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
 |
| **4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM**  |
| * 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 e-gazetki
* przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu
 | * 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 końcowe
* wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki
 | * 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
 |
| **5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY**  |
| * 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
 |