**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 |