Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VII

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Temat | Umiejętności podstawowe | Umiejętności ponadpodstawowe |
| Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
|  | Komputer |
| Komputer i urządzenia cyfrowe | * wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
* identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego
 | * wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
* opisuje najczęściej spotykanie 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 sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,
* opisuje rodzaje pamięci masowej
* omawia jednostki pamięci masowej
* wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów

ASCII  | * wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
* wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce
 |  |
| Program komputerowy i przepisy prawa | * wyjaśnia, czym jest program komputerowy
* wyjaśnia, czym jest system operacyjny
* uruchamia programy komputerowe
 | * wymienia rodzaje programów komputerowych
* wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów
 | * przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii
* wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych
* przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem
 | * samodzielnie instaluje programy komputerowe
* wymienia i opisuje rodzaje licencji na

oprogramowanie  |  |
| Porządkowanie i ochrona dokumentów |  kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek  wyjaśnia, czym jest  | * kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery,
* wykorzystując metodę

„przeciągnij i upuść”  |  kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu  | * stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach
* zabezpiecza komputer
 | - stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | złośliwe oprogramowanie  otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty  |  wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania  | operacyjnego * sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery
* zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy
 | przed zagrożeniami innymi niż wirusy  |  |
| Grafika komputerowa |
| Dokument komputerowy w edytorze grafiki |  wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych  | * wymienia rodzaje grafiki komputerowej
* opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego
 |  wymienia trzy formaty plików graficznych  | * 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
 |  |
| Kompozycje graficzne w programie GIMP | * 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
 | * 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
 | - 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, kopiowana i wklejania fragmentów obrazu
* wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym
* charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP
* używa narzędzi Selekcji
 | * 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  | - wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | * 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
 | dostępnych w programie GIMP  zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP |  |  |
| Internet  |
| Internet jako źródło informacji | * wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet
* przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu
 | * 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
 | * kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych
* zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki
 | * wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych
* dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb
 |  - stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych  |
| Sposoby komunikowani a się i wymianyinformacji za pomocą internetu | * przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej
* tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną
 | * pobiera różnego rodzaju pliki z internetu
* dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych
* przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową
 | * korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi
* wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu
 |  korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych  |  - stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych  |
| Algorytmika i programowanie |
| Sposoby przedstawiania algorytmów |  wyjaśnia, czym jest algorytm  | * wymienia etapy rozwiązywania problemów
* opisuje algorytm w postaci
 |  opisuje algorytm w postaci schematu blokowego  |  samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | listy kroków |  | algorytmów |  |
| Programowanie i techniki algorytmiczne | * wyjaśnia, czym jest programowanie
* wyjaśnia, czym jest program komputerowy
 | * omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym
* tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
* tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach
* przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego
 | * wymienia przykładowe środowiska programistyczne
* stosuje podprogramy w budowanych algorytmach
* wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach
 |  konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach | - stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych  |
| Programowanie w języku Scratch.Tworzenie gry - projekt |  buduje proste skrypty w języku Scratch  | * 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
 | * używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
* 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  | * konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch
* dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch
 | - samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy |
| Programowanie w języku Logo |  używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków  | * omawia budowę okna programu Logomocja
* tworzy pętle w języku

Logo, używając polecenia  | * wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo
* używa zmiennych w języku Logo
 | * tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich
* zmienia domyślną postać
 | - samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Powtórz |  | w programie Logomocja  |  |
| Praca z dokumentem tekstowym |
| Tworzenie dokumentu tekstowego | * wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy
* pisze tekst w edytorze tekstu
 | * wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *margines*
* 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
 | * otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu
* zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie
 |  ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami  | -  |
| Opracowywanie 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 trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego
* wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu
 | * kopiuje parametry formatowania tekstu
* wymienia kroje pisma
* wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego
* wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu
* stosuje zasady redagowania tekstu
 | * 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
 |  - stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych  |
| Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu | * 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
 | * 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
 | * przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego
* formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie
* zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu
* wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE
* wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić 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
 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym |  wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego  | aplikacje źródłowe  formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego  |  |
| Więcej o opracowaniu tekstu | * korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu
* drukuje dokument tekstowy
* wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę
* wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną
 | * 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
 | * zna rodzaje tabulatorów specjalnych
* wymienia zalety stosowania tabulatorów
* formatuje komórki tabeli
* zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli
 | * 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
 | - wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań |
| Praca z dokumentem wielostronicowym | * wstawia nagłówek 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
 |  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
 | * modyfikuje nagłówek 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
 |  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
 |  |