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 wymiany  informacji 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 |  |
| Programowani  e 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 |  |