

Wymagania edukacyjne z przedmiotu Informatyka klasa VII „Lubię to” wyd. Nowa Era

Wymagania edukacyjne formułowane są w oparciu o podstawę programową oraz Program nauczania informatyki w klasach 7-8 szkoły podstawowej „Lubię to” autorstwa Grażynę Kobe

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca)	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna)	Wymagania rozszerzające (ocena dobra)	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra)	Wymagania wykraczające (ocena celująca)
Dział 1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE				
<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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

	<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa •wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego •szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu 	<p>wielkość</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową •opisuje licencje na zasoby w internecie 	
Dział 2. STRONY WWW				
<ul style="list-style-type: none"> •wyjaśnia, czym jest strona internetowa •opisuje budowę witryny internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> •omawia budowę znacznika HTML •wymienia podstawowe 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony 	<ul style="list-style-type: none"> •wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki 	<ul style="list-style-type: none"> •do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji

<ul style="list-style-type: none"> •tworzy stronę internetową w języku HTML 	<p>znaczniki HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> •tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku •planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<p>internetowej</p> <ul style="list-style-type: none"> •korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję •umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane 	<p>internetowej</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
Dział 3. GRAFIKA KOMPUTEROWA				
<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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

	poszczególnym jej członkom	fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei <ul style="list-style-type: none"> •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	niezbędnych do wykonania plakatu	
Dział 4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM				
<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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

<ul style="list-style-type: none"> •współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę 	<p>w dokumencie tekstowym</p> <ul style="list-style-type: none"> •wstawia symbole do dokumentu tekstowego •wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu •planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<p>SmartArt do dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	<p>i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</p>
<p>Dział 5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY</p>				
<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku •zapisuje prezentację jako pokaz slajdów •nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ •umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści •uruchamia pokaz slajdów •przestrzega zasad 	<ul style="list-style-type: none"> •projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji •dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt •dodaje do elementów 	<ul style="list-style-type: none"> •wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów •dodaje do slajdów dźwięki i filmy •dodaje do slajdów efekty przejścia 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji •przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule,

<p>smartfona</p> <ul style="list-style-type: none"> •tworzy projekt filmu w programie Shotcut 	<p>poprawnego nagrywania filmów wideo</p> <ul style="list-style-type: none"> •dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<p>na slajdach animacje i zmienia ich parametry</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji •dodaje napisy do filmu •dodaje filtry do scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu 	<p>z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut</p>
--	--	---	---	---

Oświadczam, że zostałem zapoznany z wymaganiami na poszczególne stopnie z informatyki w klasie VII i otrzymałem papierowy egzemplarz wymagań, które przekażę moim rodzicom:

przekażę moim rodzicom:

data.. podpis ucznia...

1.

2.

3.