

## Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7 szkoły podstawowej Nowa Era

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania podstawowe		Wymagania ponadpodstawowe		
		ocena dopuszczająca Uczeń:	ocena dostateczna Uczeń:	ocena dobra Uczeń:	ocena bardzo dobra Uczeń:	ocena celująca Uczeń:
1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h						
1.1. Komputer w życiu człowieka	1. i 2. Komputer w życiu człowieka	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer</li><li>wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li><li>wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne</li><li>przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li><li>kompresuje i dekompresuje pliki i foldery</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li><li>wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne</li><li>omawia podstawowe jednostki pamięci masowej</li><li>wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII</li><li>zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania</li><li>wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li><li>wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne</li><li>wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze</li><li>wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li></ul>
1.2. Budowa	3. Budowa	<ul style="list-style-type: none"><li>wyjaśnia, czym</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>wymienia</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>omawia podział</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>sprawdza</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>zmienia ustawienia</li></ul>

<b>i działanie sieci komputerowej</b>	<b>i działanie sieci komputerowej</b>	jest sieć komputerowa	podstawowe klasy sieci komputerowych •wyjaśnia, czym jest internet	sieci ze względu na wielkość •opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej •opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej	parametry sieci komputerowej w systemie Windows	sieci komputerowej w systemie Windows
<b>1.3. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<b>4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia dwie usługi dostępne w internecie</li> <li>•otwiera strony internetowe w przeglądarce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia cztery usługi dostępne w internecie</li> <li>•wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa</li> <li>•wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego</li> <li>•szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia sześć usług dostępnych w internecie</li> <li>•umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej</li> <li>•wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego</li> <li>•opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości</li> <li>•dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu</li> <li>•przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia osiem usług dostępnych w internecie</li> <li>•współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową</li> <li>•opisuje licencje na zasoby w internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons</li> </ul>
<b>2. STRONY WWW 3 h</b>						

<b>2.1. Zasady tworzenia stron internetowych</b>	<b>6. Zasady tworzenia stron internetowych</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest strona internetowa</li> <li>•opisuje budowę witryny internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia budowę znacznika HTML</li> <li>•wymienia podstawowe znaczniki HTML</li> <li>•tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej</li> <li>•korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej</li> <li>•otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji</li> </ul>
<b>2.2. Tworzymy własną stronę WWW</b>	<b>7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy stronę internetową w języku HTML</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych</li> <li>•tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript</li> </ul>
<b>3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h</b>						
<b>3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	<b>9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku</li> <li>•zaznacza fragmenty obrazu</li> <li>•wykorzystuje schowek do kopiowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>•tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP</li> <li>•umieszcza napisy na obrazie w programie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP</li> <li>•zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>•opisuje podstawowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP</li> <li>•wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć</li> <li>•tworzy fotomontaże</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji</li> </ul>

		i wklejania fragmentów obrazu	<b>GIMP</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych</li> </ul>	formaty graficzne <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP</li> <li>• rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP</li> </ul>	i kolaże w programie GIMP	
<b>3.2. Animacje w programie GIMP</b>	<b>11. i 12. Animacje w programie GIMP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest animacja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP</li> </ul>
<b>3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	<b>13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpracuje w grupie, przygotowując plakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu</li> <li>• przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</li> </ul>

#### 4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h

<b>4.1. Opracowywanie tekstu</b>	<b>16. i 17. Opracowywanie tekstu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach</li> <li>• otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe</li> <li>• tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad</li> <li>• dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia</li> <li>• korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach</li> <li>• ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego</li> <li>• ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów</li> <li>• sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą <b>Statystyki wyrazów</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z <b>Malarza formatów</b></li> <li>• sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego</li> <li>• wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów</li> <li>• zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji <b>Znajdź i zamień</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy</li> </ul>
<b>4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<b>18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego</li> <li>• wstawia tabele do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia położenie obrazu względem tekstu</li> <li>• formatuje tabele w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia symbole do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia grafiki <b>SmartArt</b> do dokumentu tekstowego</li> <li>• umieszcza w dokumencie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego</li> <li>• rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny</li> </ul>

				tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie	między nimi •wstawia równania do dokumentu tekstowego	
<b>4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	<b>20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	•wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu	•wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu	•tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych •dzieli dokument na logiczne części	•łączy ze sobą dokumenty tekstowe •tworzy przypisy dolne i końcowe	•przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
<b>4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	<b>22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	•współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę	•planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	•wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	•wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	•planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
<b>5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h</b>						
<b>5.1. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	<b>25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	•przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku •zapisuje prezentację jako pokaz slajdów	•planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ •umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści •uruchamia pokaz slajdów	•projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji •dodaje do slajdów obrazy, grafiki <b>SmartArt</b> •dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich	•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	•przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji

				parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji		
<b>5.2. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<b>27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów</b>	•nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona •tworzy projekt filmu w programie Shotcut	•przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo •dodaje nowe klipy do projektu filmu	•wymienia rodzaje formatów plików filmowych •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo	•dodaje napisy do filmu •dodaje filtry do scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	•przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut