INFORMATYKA KLASA VII

Wymagania na poszczególne oceny

Temat lekcji	Ocena niedostateczna Uczeń:	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE						
1. Komputer w życiu człowieka	• nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do dalszego kształcenia • nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej	• wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer • wymienia dwa zawody i związane znimi kompetencje informatyczne	• 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 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	• 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	• jego wiedza i umiejętności w 100% spełniają wymagania podstawy programowej z informatyki • stosuje swoje wiadomości w sytuacjach nietypowych • doskonale zna szeroką terminologię przedmiotową i swobodnie się nią posługuje • bardzo aktywnie uczestniczy w procesie lekcyjnym • samodzielnie podejmuje działania w celu rozwijania swoich zainteresowań i uzdolnień • osiąga sukcesy w konkursach.
2. Budowa i działanie sieci komputerowej		• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa	• wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych • wyjaśnia, czym jest internet	• omawia podział sieci ze względu na wielkość • opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej • opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej	• sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows	
3. Sposoby		• wymienia dwie usługi	• wymienia cztery usługi	• wymienia sześć usług	• wymienia osiem usług	

wykorzystania internetu		dostępne w internecie • otwiera strony internetowe w przeglądarce	dostępne w internecie • wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego • szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	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 podczaskorzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet	dostępnych w internecie • współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową • opisuje licencje na zasoby w internecie	
2. STRONY WWW						
1. Zasady tworzenia stron internetowych	• nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do dalszego kształcenia • nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej	• wyjaśnia, czym jest strona internetowa • opisuje budowę witryny internetowej	• omawia budowę znacznika HTML • wymienia podstawowe znaczniki HTML • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku	• wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej • korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	• wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej • otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	• jego wiedza i umiejętności w 100% spełniają wymagania podstawy programowej z informatyki • stosuje swoje wiadomości w sytuacjach nietypowych • doskonale zna szeroką terminologię przedmiotową i swobodnie się nią posługuje • bardzo aktywnie uczestniczy w
2. Tworzymy własną stronę WWW		• tworzy stronę internetową w języku HTML	• planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	• umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane	• umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy	

						procesie lekcyjnym • samodzielnie podejmuje działania w celu rozwijania swoich zainteresowań i uzdolnień • osiąga sukcesy w konkursach.
3. GRAFIKA KOMPUTEROWA						
1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	• nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do dalszego kształcenia • nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej	• tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go wpliku • zaznacza fragmenty obrazu • wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu	• 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	• 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	• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP	• jego wiedza i umiejętności w 100% spełniają wymagania podstawy programowej z informatyki • stosuje swoje wiadomości w sytuacjach nietypowych • doskonale zna szeroką terminologię przedmiotową i swobodnie się nią posługuje • bardzo aktywnie uczestniczy w procesie lekcyjnym • samodzielnie podejmuje działania w celu rozwijania swoich zainteresowań i uzdolnień • osiąga sukcesy w konkursach.
2. Animacje w programie GIMP		• wyjaśnia, czym jest animacja	• dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP	• dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei	• tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP	
3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe		• współpracuje w grupie, przygotowując plakat	• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu • przestrzega praw autorskich podczas zbieraniamateriałów do projektu	• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	
4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM						

1. Opracowywanie tekstu	• nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do dalszego kształcenia • nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej	• tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe • tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów	• 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	• 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**	• 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**	• jego wiedza i umiejętności w 100% spełniają wymagania podstawy programowej z informatyki • stosuje swoje wiadomości w sytuacjach nietypowych • doskonale zna szeroką terminologię przedmiotową i swobodnie się nią posługuje • bardzo aktywnie uczestniczy w procesie lekcyjnym • samodzielnie podejmuje działania w celu rozwijania swoich zainteresowań i uzdolnień • osiąga sukcesy w olimpiadach i konkursach.
2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu		• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego • wstawia tabele do dokumentu tekstowego	• zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego	• zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki **SmartArt** do dokumentu tekstowego • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie	• 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 •	
3. Praca nad dokumentem wielostronicowym		• 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	
4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe		• 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	
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY						

1. Praca nad prezentacją multimedialną	• nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem, które są konieczne do dalszego kształcenia • nie uzyskał minimum 31% wartości punktów z odpowiedzi pisemnych (prac klasowych, kartkówek) podczas kontroli bieżącej	• 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 **SmartArt** • dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry • przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów • nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji	• 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	• jego wiedza i umiejętności w 100% spełniają wymagania podstawy programowej z informatyki • stosuje swoje wiadomości w sytuacjach nietypowych • doskonale zna szeroką terminologię przedmiotową i swobodnie się nią posługuje • bardzo aktywnie uczestniczy w procesie lekcyjnym • samodzielnie podejmuje działania w celu rozwijania swoich zainteresowań i uzdolnień • osiąga sukcesy w konkursach.
2. Tworzenie i obróbka filmów		• 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	