

INFORMATYKA klasa VII – wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
DZIAŁ 1: KOMPUTER				
- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer - identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego	- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery - opisuje cztery najpopularniejsze rodzaje komputerów: komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon - nazywa i omawia przeznaczenie popularnych urządzeń peryferyjnych - 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 do zapisywania danych w komputerze	zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie
- 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	wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne
- 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 popularne programy do archiwizacji (np. winrar,	stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów	ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu.

złośliwe oprogramowanie	•wyjaśnia, dlaczego należy robić kopie bezpieczeństwa danych •wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania	winzip) oraz funkcje systemu operacyjnego •sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery •zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy	•zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe	
-------------------------	---	--	--	--

DZIAŁ 2. GRAFIKA KOMPUTEROWA

•otwiera dokument ze wskazanego miejsca •zapisuje dokument we wskazanym miejscu •tworzy nowy dokument w programie GIMP.	•wymienia rodzaje grafiki komputerowej •opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego •zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP.	•wymienia trzy formaty plików graficznych •tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych •sprawdza rozmiar pliku.	•charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej •zapisuje obrazy w różnych formatach •wyjaśnia, czym jest plik •wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku.	•samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa •charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi.
•wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych •otwiera obraz ze wskazanego pliku •zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie •stosuje filtry w programie GIMP.	•wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu •wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP •zapisuje obraz w wybranym formacie •drukuję obraz z pliku.	•ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu •wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru •korzysta z podglądu wydruku dokumentu.	•wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu •charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu •poprawia jakość zdjęcia.	•samodzielnie wyszukuje różne narzędzia i poznaje możliwości programu graficznego.
•tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programy GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania	•wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu •omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP •tworzy i usuwa warstwy w	•wyjaśnia, czym jest i do czego służy schowek •używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu •używa narzędzi selekcji	•wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy •łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP •wskazuje różnice między warstwą tło a innymi	•samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków.

fragmentów obrazu.	programie GIMP •umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP.	dostępnych w programie GIMP •zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP.	warstwami obrazów w programie GIMP.	
•zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu •tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP.	•stosuje podstawowe narzędzia selekcji •tworzy proste animacje w programie GIMP •używa narzędzia inteligentne nożyce programu GIMP podczas tworzenia fotomontaży.	•wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym •charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP •używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP.	•pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP •korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP.	•tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu •korzysta z możliwości dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia.

DZIAŁ 3. INTERNET

•wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet •przestrzega przepisów prawa, korzystając 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 do innych programów komputerowych •zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach).	•wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych •dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb.	•wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut).
•przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet •odbiera i wysyła pocztę elektroniczną.	•pobiera pliki różnego rodzaju z internetu •dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych •przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są	•korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi •wkleja pobrane z internetu obrazy do edytora tekstu.	•korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych.	•samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej.

	materiały pobrane z internetu •unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową.			
•wyjaśnia, czym jest algorytm.	•wymienia etapy rozwiązywania problemów •opisuje algorytm w postaci listy kroków.	•opisuje algorytm w postaci schematu blokowego.	•samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów.	•wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo 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.	•buduje złożone schematy blokowego służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów •konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach.	•zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania.
DZIAŁ 4. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE				
•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.	•używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch •wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach w języku Scratch •konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch.	•konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch.	•tworzy skomplikowane skrypty do rozwiązywania określonych problemów.
•buduje proste skrypty w języku Scratch.	•dodaje nowe duszki w programie Scratch •dodaje nowe tła w	•używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych	•dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy.	•buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza

	programie Scratch.	w języku Scratch •korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch •wykonuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch		i ustalonych przez siebie zasad.
•używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia prostych rysunków.	•omawia budowę okna programu Logomocja •tworzy pętlę w języku Logo, używając polecenia Powtórz.	•wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo •używa zmiennych w języku Logo.	•tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo •zmienia domyślną postać w programie Logomocja.	•steruje więcej niż jedną postacią w programie Logomocja.

DZIAŁ 5. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM

•wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy •pisze tekst w edytorze tekstu.	•wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i> , <i>wcięcie</i> , <i>margines</i> •tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym •stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu.	•otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu •zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie •kopiuje parametry formatowania tekstu.	•ustala interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami.	•formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu.
•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.	•korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu •korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstów •wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego •wymienia trzy zasady doboru parametrów 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.	•przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu •dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad.

•wstawia obraz do dokumentu tekstowego •wykonuje operacje na fragmentach tekstu.	•stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem •korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego •przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym.	•przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego •formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie •zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu.	•zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu •grupuje obiekty w edytorze tekstu.	•przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu.
•wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego.	•osadza obraz w dokumencie tekstowym •modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym •wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym.	•wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE •wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym.	•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 aplikacje źródłowe.	•samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu.
•wstawia proste równania do dokumentu tekstowego •wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego.	•wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym •wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności	•wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego	•formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego •wstawia równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego	•samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań.
•korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu.	•wymienia zastosowania tabulatorów •stosuje spację nierozdzielającą.	•zna rodzaje tabulatorów specjalnych •wymienia zalety stosowania tabulatorów.	•zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście •stosuje tabulatory specjalne.	•samodzielnie modyfikuje ustawienia tabulatorów specjalnych.
•drukuję dokument tekstowy •wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę	•stosuje style tabeli •stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we	•formatuje komórki tabeli •zmienia szerokość kolumn i wierszy.	•tworzy listy wielopoziomowe •stosuje ręczny podział wiersza w listach.	•samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności

•wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną.	wstawianych listach.			•samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach.
•wstawia nagłówek do dokumentu tekstowego •wstawia stopkę do dokumentu tekstowego •wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym.	•wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego •zmienia wyszukiwane słowa za pomocą opcji zamień.	•modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego •modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego.	•wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym •różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego.	•samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego.
•wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym •dzieli cały tekst na kolumny •odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu.	•dzieli fragmenty tekstu na kolumny.	•modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny.	•wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje.	•samodzielnie stosuje znaki podziału w celu porządkowania tekstu w dokumencie.
•pisze tekst w edytorze tekstu.	•przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu •przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.	•opracowuje projekt graficzny e-gazetki •łączy ze sobą kilka dokumentów •współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego.	•zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf.	•samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym.