

Szczegółowe wymagania edukacyjne z informatyki - klasa 7

Wymagania na wyższą ocenę obejmują wymagania z poziomów niższych. Kursywą oznaczono treści dodatkowe.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	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:
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"> przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sposoby reprezentowania danych w komputerze kompresuje i dekompresuje pliki i foldery 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików 	<ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
1.2. Sieci komputerowe	3. Sieci komputerowe	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych wyjaśnia, czym jest internet 	<ul style="list-style-type: none"> omawia podział sieci ze względu na wielkość 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
1.3. Sposoby wykorzystania internetu	4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu	<ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie usługi dostępne w internecie otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia cztery usługi dostępne w internecie wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć usług dostępnych w internecie umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia osiem usług dostępnych w internecie współpracuje nad dokumentami, wykorzystując 	<ul style="list-style-type: none"> publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

			<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje informacje w internecie szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet 	<p>chmurę obliczeniową</p> <ul style="list-style-type: none"> opisuje licencje na zasoby w internecie 	
2. STRONY WWW 3 h						
2.1. Zasady tworzenia stron internetowych	6. Zasady tworzenia stron internetowych	<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 znaczniki HTML tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję 	<ul style="list-style-type: none"> wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
2.2. Tworzenie własnej strony internetowej	7. i 8. Tworzenie własnej strony internetowej	<ul style="list-style-type: none"> tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> umieszcza na stronie obrazy i tabele 	<ul style="list-style-type: none"> tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript

3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 10 h

3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe formaty plików graficznych sprawdza rozmiar plików tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku 	<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 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
3.2. Animacje w programie GIMP	11. i 12. Animacje w programie GIMP	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest animacja 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje gotowe animacje do obrazów, wykorzystując filtry programu GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP

				oraz odtwarzane po kolei		
3.3. Modele 3D – projektowanie i drukowanie	13.–15. Modele 3D – projektowanie i drukowanie	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy prosty model z gotowych brył w programie Tinkercad 	<ul style="list-style-type: none"> •modyfikuje model, wykorzystując narzędzia programu Tinkercad 	<ul style="list-style-type: none"> •grupuje i wyrównuje elementy projektu w programie Tinkercad 	<ul style="list-style-type: none"> •dodaje napisy do projektów 3D •zapisuje projekt w formacie dostępnym dla drukarek 3D •przygotowuje model do wydruku, korzystając z programu typu slicer 	<ul style="list-style-type: none"> •projektuje i drukuje rozbudowany model 3D
3.4. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	16.–18. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> •współpracuje w grupie, przygotowując plakat 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> •wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu 	<ul style="list-style-type: none"> •planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h						
4.1. Opracowywanie tekstu	19. i 20. Opracowywanie tekstu	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach •otwiera i edytuje zapisane 	<ul style="list-style-type: none"> •redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów 	<ul style="list-style-type: none"> •kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów 	<ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu

		dokumenty tekstowe	<ul style="list-style-type: none"> •dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia •ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce 	<p>dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> •sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów 	<ul style="list-style-type: none"> •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 	codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu tekstowego	21. i 22. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu tekstowego	<ul style="list-style-type: none"> •wstawia obrazy do dokumentu tekstowego •wstawia tabele do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia położenie obrazu względem tekstu •formatuje tabele w dokumencie tekstowym •wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym •wstawia grafiki SmartArt oraz zrzuty ekranu do dokumentu tekstowego •umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> •wstawia równania i wzory do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy rozbudowany dokument zawierający obrazy, tabele, zrzuty ekranu, symbole, pola tekstowe i równania •estetycznie i spójnie formatuje wszystkie elementy dokumentu

4.3. Dokument wielostronicowy	23. i 24. Dokument wielostronicowy	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych dzieli dokument na sekcje dzieli tekst na kolumny 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy przypisy dolne i końcowe 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	25.–27. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	<ul style="list-style-type: none"> współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> 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"> wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h						
5.1. Praca nad prezentacją multimedialną	28. i 29. Praca nad prezentacją multimedialną	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści uruchamia pokaz slajdów 	<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 na slajdach 	<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 dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji

				animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji		
5.2. Podstawy montażu filmu	30. i 31. Podstawy montażu filmu	•tworzy projekt filmu w programie Shotcut	•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