

**Wymagania edukacyjne**  
**niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy 7**  
**oparte na treściach zawartych w podstawie programowej oraz**  
**programie nauczania informatyki „Lubię to”**

**Szkoła Podstawowa im. 100-lecia Ruchu Ludowego w Wierzchosławicach**

**Prowadzący: Wojciech Kryczka**

**Klasa 7a**

**Rok szkolny 2024/2025**

| Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca).<br>Uczeń:  | Wymagania podstawowe (ocena dostateczna).<br>Uczeń:  | Wymagania rozszerzające (ocena dobra).<br>Uczeń:  | Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra).<br>Uczeń:  | Wymagania wykraczające (ocena celująca).<br>Uczeń:  |
|---|--|---|---|---|
| <b>1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE</b>  |  |   |   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> <li>• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa</li> <li>• wymienia dwie usługi dostępne w internecie</li> <li>• otwiera strony internetowe w przeglądarce</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery</li> <li>• wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych</li> <li>• wyjaśnia, czym jest internet</li> <li>• wymienia cztery usługi dostępne w internecie</li> <li>• wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie</li> <li>• szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <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> <li>• omawia podział sieci ze względu na wielkość</li> <li>• wymienia sześć usług dostępnych w internecie</li> <li>• umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej</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>• wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze</li> <li>• wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików</li> <li>• sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows</li> <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>• zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li> <li>• zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows</li> <li>• publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons</li> </ul> |

| <b>2. STRONY WWW</b>   |   |  |   |   |
|--|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym jest strona internetowa</li> <li>• opisuje budowę witryny internetowej</li> <li>• tworzy stronę internetową w języku HTML</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> <li>• planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej</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> <li>• umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane</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> <li>• umieszcza na stronie obrazy i tabele</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji</li> <li>• tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript</li> </ul>   |
| <b>3. GRAFIKA KOMPUTEROWA</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 i wklejania fragmentów obrazu</li> <li>• wyjaśnia, czym jest animacja</li> <li>• współpracuje w grupie, przygotowując plakat</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 GIMP</li> <li>• zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych</li> <li>• dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP</li> <li>• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom</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 formaty graficzne</li> <li>• wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP</li> <li>• rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP</li> <li>• dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei</li> <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>• łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie GIMP</li> <li>• wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć</li> <li>• tworzy fotomontaże w programie GIMP</li> <li>• tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP</li> <li>• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji</li> <li>• przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP</li> <li>• planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</li> </ul> |

#### 4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| <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>• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego</li> <li>• wstawia tabele do dokumentu tekstowego</li> <li>• wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu</li> <li>• współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę</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> <li>• zmienia położenie obrazu względem tekstu</li> <li>• formatuje tabele w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia symbole do dokumentu tekstowego</li> <li>• wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu</li> <li>• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom</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> <li>• zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia grafiki <b>SmartArt</b> do dokumentu tekstowego</li> <li>• umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie</li> <li>• tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych</li> <li>• dzieli dokument na logiczne części</li> <li>• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki</li> <li>• przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu</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> <li>• osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego</li> <li>• rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi</li> <li>• wstawia równania do dokumentu tekstowego</li> <li>• tworzy przypisy dolne i końcowe</li> <li>• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki</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> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny</li> <li>• przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania</li> <li>• planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</li> </ul> |
|--|--|--|--|--|

### 5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY

|   |  |   |  |  |
|---|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku</li> <li>• zapisuje prezentację jako pokaz slajdów</li> <li>• tworzy projekt filmu w programie Shotcut</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ</li> <li>• umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści</li> <li>• uruchamia pokaz slajdów</li> <li>• dodaje nowe klipy do projektu filmu</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji</li> <li>• dodaje do slajdów obrazy, grafiki <b>SmartArt</b></li> <li>• dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry</li> <li>• przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów</li> <li>• nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji</li> <li>• wymienia rodzaje formatów plików filmowych</li> <li>• dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu</li> <li>• usuwa fragmenty filmu</li> <li>• zapisuje film w różnych formatach wideo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów</li> <li>• dodaje do slajdów dźwięki i filmy</li> <li>• dodaje do slajdów efekty przejścia</li> <li>• dodaje do slajdów hipertłącza i przyciski akcji</li> <li>• dodaje napisy do filmu</li> <li>• dodaje filtry do scen w filmie</li> <li>• dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji</li> <li>• przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut</li> </ul> |
|---|--|---|--|--|

- Ocenie podlegają sprawdziany, kartkówki, karty pracy, projekty, dodatkowa praca ucznia oraz odpowiedzi w formie ustnej.
- Uczeń ma prawo poprawić każdą ocenę bieżącą w formie i terminie ustalonym z nauczycielem
- Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen częściowych
- Szczegółowy tryb odwołania się od oceny rocznej określa Statut Szkoły