

## Wymagania edukacyjne

### INFORMATYKA

#### KLASA VII

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	(ocena dopuszczająca) Uczeń:	(ocena dostateczna) Uczeń:	(ocena dobra) Uczeń:	(ocena bardzo dobra) Uczeń:	(ocena celująca) Uczeń:
<b>I PÓŁROCZE</b>						
<b>1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h</b>						
<b>1.1. Komputer w życiu człowieka</b>	<b>1. i 2. Komputer w życiu człowieka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery</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</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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li> </ul>

				oprogramowania <ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li> </ul>	twą swoich plików	
<b>1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	<b>3. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych</li> <li>wyjaśnia, czym jest internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia podział sieci ze względu na wielkość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows</li> </ul>
<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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia sześć usług dostępnych w internecie</li> <li>umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej</li> <li>opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia osiem usług dostępnych w internecie</li> <li>współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>opisuje licencje na zasoby w internecie</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 listy punktowane oraz numerowane</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• umieszcza na stronie obrazy i tabele</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 i wklejania fragmentów w obrazu</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</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</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 fotomontaż w programie GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji</li> </ul>

			formatach graficznych	<p>w programie GIMP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje figury geometryczne</li> </ul> <p>wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP</p>		
<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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</li> </ul>

			ym jej członkom	<ul style="list-style-type: none"> <li>przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu</li> </ul>	wykonania plakatu	
<b>II PÓLROCZE</b>						
<b>4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h</b>						
<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> </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> </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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kopiuje formatowane pomiędzy fragmentami i tekstu, korzystając z <b>Malarza formatów</b></li> <li>sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego</li> <li>wyszukuje wyrazy bliskoznaczne,</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>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce</li> </ul>	<p>dokumencie tekstowym za pomocą <b>Statystyki wyrazów</b></p>	<p>korzystając ze słownika synonimów</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji <b>Znajdź i zamień</b></li> </ul>	
<p><b>4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b></p>	<p><b>18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia obraz 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 tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie</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>

					<p>między nimi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia równania do dokumentu tekstowego</li> </ul>	
<p><b>4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b></p>	<p><b>20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów w tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych</li> <li>dzieli dokument na logiczne części</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy przypisy dolne i końcowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania</li> </ul>
<p><b>4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b></p>	<p><b>22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę</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 e-gazetki</li> <li>przestrzega praw autorskich podczas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</li> </ul>



				zbierania materiałów do projektu		
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku</li> <li>zapisuje prezentację jako pokaz slajdów</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> </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> </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 hiperłącza i przyciski akcji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje prezentację multimedialną, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji</li> </ul>		
<b>5.2. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<b>27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy projekt filmu w programie Shotcut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje nowe klipy do projektu filmu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>• 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 projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut</li> </ul>