

INFORMATYKA KL. 7

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Ocena				
dopuszczający Uczeń:	dostateczny Uczeń:	dobry Uczeń:	bardzo dobry Uczeń:	celujący Uczeń:
1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE				
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa wymienia dwie usługi dostępne w internecie - otwiera strony internetowe w przeglądarce	- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery - wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych - wyjaśnia, czym jest internet - wymienia cztery usługi dostępne w internecie - wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa - wyszukuje informacje w internecie - szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	- 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 - omawia podział sieci ze względu na wielkość - wymienia sześć usług dostępnych w internecie - umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej - opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu - przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet	- wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze - wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików - sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows - wymienia osiem usług dostępnych w internecie - opisuje licencje na zasoby w internecie	- zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy - zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows - publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
2. STRONY WWW				
- wyjaśnia, czym jest strona internetowa - opisuje budowę witryny internetowej - tworzy stronę internetową w języku HTML	- omawia budowę znacznika HTML - wymienia podstawowe znaczniki HTML - tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku - planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	- wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej - korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję - umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane	- otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu - umieszcza na stronie obrazy i tabele - wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej	- do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji - tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
3. GRAFIKA KOMPUTEROWA				
- tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku - zaznacza fragmenty obrazu	- omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP - tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP	- używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP - zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP - opisuje podstawowe formaty graficzne	- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP - wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć	tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji

- wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu - wyjaśnia, czym jest animacja - współpracuje w grupie, przygotowując plakat	- umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP - zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych - dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP	- wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP - rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP - dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei - wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu - przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	- tworzy fotomontaże w programie GIMP - tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP	- przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP - planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
---	---	---	---	---

PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM

- tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach - otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe - wstawia obrazy do dokumentu tekstowego - wstawia tabele do dokumentu tekstowego - wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu - współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę	- 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 - zmienia położenie obrazu względem tekstu - formatuje tabele w dokumencie tekstowym - wstawia symbole do dokumentu tekstowego - wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu - planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	- 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 - zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym - wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego - umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie - tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych - dzieli dokument na logiczne części - wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki	- 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 - 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 - tworzy przypisy dolne i końcowe - wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	- przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy - wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny - przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania - planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
--	--	--	--	--

5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY

- 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	przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	- wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów - dodaje do slajdów dźwięki i filmy	przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
---	--	--	--	---

	• uruchamia pokaz slajdów • dodaje nowe klipy do projektu filmu	• 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 • wymienia rodzaje formatów plików filmowych • dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu • usuwa fragmenty filmu • zapisuje film w różnych formatach wideo	• dodaje do slajdów efekty przejścia • dodaje do slajdów hipertłącza i przyciski akcji • dodaje napisy do filmu • dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	• przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu.
--	--	--	--	--

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Uczeń tworzy innowacyjne projekty, samodzielnie poszerzając wiedzę.