

**WYMAGANIA EDUKACYJNE  
Z INFORMATYKI  
DLA UCZNIÓW KLAS Y VII**

**SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ, WARUNKI UZYSKIWANIA WYŻSZYCH STOPNI**

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

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:
<b>• KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer</li> <li>wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne</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>wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne</li> <li>przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> <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, korzystając z wyszukiwania prostego</li> <li>szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne</li> <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>opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej</li> <li>opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej</li> <li>wymienia sześć usług dostępnych w internecie</li> <li>umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej</li> <li>wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego</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>wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne</li> <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>•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 obrazy, tabele i 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 tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych</li> <li>•tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy</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>•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 tworzonych w programie GIMP</li> <li>•wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć</li> <li>•tworzy fotomontaże i kolaże 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>

## •PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM

- tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach
- otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe
- tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów
- 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
- przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu

- 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
- łączy ze sobą dokumenty tekstowe
- 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

<b>•5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku</li> <li>•zapisuje prezentację jako pokaz slajdów</li> <li>•nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona</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>•przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo</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 hiperłącza 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>

**SPOSODY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ, WARUNKI UZYSKIWANIA WYŻSZYCH STOPNI z informatyki są zgodne z zasadami oceniania wewnątrzszkolnego i znajdują się w rozdziale 7 Statutu Szkoły.**

mgr Mariusz Adaszek

na podstawie Przedmiotowego systemu oceniania. Wymagania na poszczególne oceny – Nowa Era