

WYMAGANIA EDUKACYJNE

ZAWARTE W PLANIE WYNIKOWYM

Z informatyki

W KLASIE VII

Rok szkolny 2023/2024

Zespół Szkół i Placówek Oświatowych w Lubiniu

Opracowano na podstawie programu:

Tytuł: **Program nauczania informatyki w szkole podstawowej**

Autorzy: **Michał Kęska**

Poziom wymagań edukacyjnych:

P – poziom podstawowy

Ocena dopuszczająca (2)

Ocena dostateczna (3)

PP – Poziom ponadpodstawowy

Ocena dobra (4)

Ocena bardzo dobra (5)

Ocena celująca (6)

Wymagania edukacyjne dla klasy 7 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”

| 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"> •wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer •wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery •wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne •przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze •kompresuje i dekompresuje pliki i foldery | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery •wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne •omawia podstawowe jednostki pamięci masowej •wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII •zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery •wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne •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 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie | | |
| 1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej | 3. Budowa i działanie sieci komputerowej | <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 •opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej •opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej | <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 •wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego •szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia sześć usług dostępnych w internecie •umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej •wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego •opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości •dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia osiem usług dostępnych w internecie •współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową •opisuje licencje na zasoby w internecie | <ul style="list-style-type: none"> •publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons |

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| | | | | •przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet | | |
| 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. Tworzymy własną stronę WWW | 7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW | <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 obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane | <ul style="list-style-type: none"> •umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych •tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy | <ul style="list-style-type: none"> •tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript |
| 3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h | | | | | | |
| 3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów | 9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów | <ul style="list-style-type: none"> •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 | <ul style="list-style-type: none"> •używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP | <ul style="list-style-type: none"> •łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP | <ul style="list-style-type: none"> •tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia |

| | | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu | <p>w programie GIMP</p> <ul style="list-style-type: none"> •umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP •zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych | <ul style="list-style-type: none"> •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"> •wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć •tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP | 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 oraz odtwarzane po kolei | <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 |
| 3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe | 13.–15. 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 | <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 |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|---|---|
| | | | | materiałów do projektu | | |
| 4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h | | | | | | |
| 4.1. Opracowywanie tekstu | 16. i 17. Opracowywanie tekstu | <ul style="list-style-type: none"> •tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach •otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe •tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów | <ul style="list-style-type: none"> •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 | <ul style="list-style-type: none"> •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 | <ul style="list-style-type: none"> •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 | <ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy |
| 4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu | 18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu | <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 | <ul style="list-style-type: none"> •zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym •wstawia grafiki SmartArt do | <ul style="list-style-type: none"> •osadza obraz w dokumencie tekstowym •wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny |

| | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> •wstawia symbole do dokumentu tekstowego | <p>dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> •umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie | <ul style="list-style-type: none"> •rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi •wstawia równania do dokumentu tekstowego | |
| 4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym | 20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym | <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 logiczne części | <ul style="list-style-type: none"> •łączy ze sobą dokumenty tekstowe •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 | 22–24. 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 | 25. i 26. 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 | <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 | <ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji |

| | | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> •dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji | <ul style="list-style-type: none"> •dodaje do slajdów efekty przejścia •dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji | |
| 5.2. Tworzenie i obróbka filmów | 27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów | <ul style="list-style-type: none"> •nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona •tworzy projekt filmu w programie Shotcut | <ul style="list-style-type: none"> •przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo •dodaje nowe klipy do projektu filmu | <ul style="list-style-type: none"> •wymienia rodzaje formatów plików filmowych •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo | <ul style="list-style-type: none"> •dodaje napisy do filmu •dodaje filtry do scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu | <ul style="list-style-type: none"> •przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut |