

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY – INFORMATYKA KL. VII

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
Dział 1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE				
<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 wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie 	<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"> • 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
<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 • przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet 	<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
Dział 2. STRONY WWW				
<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 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji

	tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku	korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	• otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	
• tworzy stronę internetową w języku HTML	• planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	• umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane	• umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy	• tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
Dział 3. GRAFIKA KOMPUTEROWA				
• tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku • zaznacza fragmenty obrazu wykorzystując schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu	• omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych	• używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP • 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	• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP	tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji

wyjaśnia, czym jest animacja	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 	tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP	przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
współpracuje w grupie, przygotowując plakat	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 materiałów do projektu 	wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt

Dział 4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM

<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
--	---	---	--	--

<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 • wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny
<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
<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
Dział 5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY				
<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji

<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do slajdów dźwięki i filmy • dodaje do slajdów efekty przejścia • dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji 	
<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