

Szkoła Podstawowa nr 71 we Wrocławiu WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE SZKOLNE INFORMATYKA KLASA 7  
 wynikające z realizacji Programów nauczania informatyki w  
 szkole podstawowej dla klas 7-8 :“Teraz bajty” autorstwa G.Koby i „Lubię to!” autorstwa M.Kęski  
 Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy VII  
 Plan wynikowy dla klasy 7 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to! ” i w części „Programowanie i rozwiązywanie problemów z  
 wykorzystaniem komputera – tworzenie programów komputerowych” zgodny z podręcznikiem „Teraz Bajty”

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>1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h</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 oprogramowania</li> <li>•wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</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 swoich plików</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li> </ul>
<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>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia dwie usługi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia cztery</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia sześć usług</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia osiem usług</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•publikuje własne treści w Internecie,</li> </ul>

<p>dostępne w Internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•otwiera strony Internetowe w przeglądarce</li> </ul>	<p>usługi dostępne w Internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa</li> <li>•wyszukuje informacje w Internecie</li> <li>•szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z Internetu</li> </ul>	<p>dostępnych w Internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej</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>	<p>dostępnych w Internecie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową</li> <li>•opisuje licencje na zasoby w Internecie</li> </ul>	<p>przydzielając im licencje typu Creative Commons</p>
<b>2. STRONY WWW 3 h</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>
<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>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku</li> <li>•zaznacza fragmenty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>•tworzy i usuwa</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie GIMP</li> <li>•wykorzystuje filtry programu GIMP do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji</li> </ul>

<p>obrazu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</li> </ul>	<p>warstwy w programie GIMP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP</li> <li>zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> </ul>	<p>poprawiania jakości zdjęć</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy fotomontaże w programie GIMP</li> </ul>	
<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>
<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 jej członkom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt</li> </ul>
<b>4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h</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</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z <b>Malarza formatów</b></li> <li> sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego</li> <li> wyszukuje wyrazy</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>

	<p>jego przeznaczenia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach</li> <li>•ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą <b>Statystyki wyrazów</b></li> </ul>	<p>bliskoznaczne, 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>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia obrazy 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 między nimi</li> <li>•wstawia równania do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów 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>
<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 zbierania materiałów do projektu</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>

### 5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h

<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> <li>•nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji</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 prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia niemówione na lekcji</li> </ul>
<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>



Wymagania konieczne \

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie programów komputerowych

<b>Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca).</b> <b>Uczeń:</b>	<b>Wymagania podstawowe (ocena dostateczna).</b> <b>Uczeń:</b>	<b>Wymagania rozszerzające (ocena dobra).</b> <b>Uczeń:</b>	<b>Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra).</b> <b>Uczeń:</b>	<b>Wymagania wykraczające (ocena celująca).</b> <b>Uczeń:</b>
tworzy proste programy w wybranych języku wizualnym, używając (wskazanego przez nauczyciela) dydaktycznego środowiska programowania (np. Scratch, Baltie)	tworzy programy, używając podstawowych poleceń, korzystając z wybranego środowiska programowania, zapisuje powtarzające się polecenia, stosując odpowiednie instrukcje; wykonuje proste zadania szczegółowe w projekcie grupowym	wyjaśnia, na czym polega prezentacja algorytmu w postaci programu; wyjaśnia pojęcia <i>program źródłowy</i> i <i>program wynikowy</i> ; tworzy zmienne i wykonuje na nich proste obliczenia; realizuje prostą sytuację warunkową i iterację, korzystając z wybranych środowisk programowania (jednego lub kilku); definiuje i stosuje procedury bez parametrów	zna pojęcia: <i>translacja</i> , <i>kompilacja</i> , <i>Interpretacja</i> ; wie, jak są pamiętane wartości zmiennych; zapisuje algorytmy iteracyjne (w tym pętlę w pętli) i z warunkami (w tym złożonymi), korzystając z wybranych środowisk programowania (jednego lub kilku); definiuje i stosuje procedury z parametrami; wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe w projekcie grupowym i łączy wykonane zadania szczegółowe w jeden program	wyjaśnia zasady programowania i kompilowania; odróżnia kompilację od Interpretacji; korzystając z wybranego środowiska programowania, pisze trudniejsze programy z zastosowaniem procedur z parametrami; bierze udział w konkursach informatycznych z programowania; pełni-funkcję koordynatora w projekcie grupowym