

## Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VII

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<b>Komputer</b>					
Komputer i urządzenia cyfrowe	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>– identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>– opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)</li> <li>– nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie</li> <li>– przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,</li> <li>– opisuje rodzaje pamięci masowej</li> <li>– omawia jednostki pamięci masowej</li> <li>– wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>– wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce</li> </ul>	
Program komputerowy i przepisy prawa	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li> <li>– wyjaśnia, czym jest system operacyjny</li> <li>– uruchamia programy komputerowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia rodzaje programów komputerowych</li> <li>– wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii</li> <li>– wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych</li> <li>– przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie instaluje programy komputerowe</li> <li>– wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie</li> </ul>	
Porządkowanie i ochrona dokumentów	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek</li> <li>– wyjaśnia, czym jest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery,</li> <li>– wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach</li> <li>– zabezpiecza komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>złośliwe oprogramowanie</li> <li>– otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych</li> <li>wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>operacyjnego</li> <li>– sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery</li> <li>– zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przed zagrożeniami innymi niż wirusy</li> </ul>	
<b>Grafika komputerowa</b>					
Dokument komputerowy w edytorze grafiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia rodzaje grafiki komputerowej</li> <li>– opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia trzy formaty plików graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej</li> <li>– zapisuje obrazy w różnych formatach</li> <li>– wyjaśnia, czym jest plik</li> <li>– wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku</li> <li>– wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu</li> </ul>	
Kompozycje graficzne w programie GIMP	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP</li> <li>– stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP</li> <li>– zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP</li> <li>tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP</li> <li>– wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu</li> <li>– wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP</li> <li>– zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP</li> <li>– drukuje dokument komputerowy</li> <li>– wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem</li> <li>– omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP</li> <li>– tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych</li> <li>– ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu</li> <li>– wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,</li> <li>– korzysta z podglądu wydruku dokumentu</li> <li>– używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</li> <li>– wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym</li> <li>– charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP</li> <li>– używa narzędzi Selekcji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu</li> <li>– poprawia jakość zdjęcia</li> <li>– wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy</li> <li>– wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek</li> <li>– łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP</li> <li>– wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP</li> <li>– pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP</li> <li>– korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP</li> <li>– stosuje podstawowe narzędzia Selekcji</li> <li>– tworzy proste animacje w programie GIMP</li> <li>– używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dostępnych w programie GIMP</li> <li>– zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP</li> </ul>		
<b>Internet</b>					
Internet jako źródło informacji	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet</li> <li>– przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– sprawnie posługuje się przeglądarką internetową</li> <li>– wymienia rodzaje sieci komputerowych</li> <li>– omawia budowę prostej sieci komputerowej</li> <li>– wyszukuje informacje w internecie</li> <li>– przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych</li> <li>– zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych</li> <li>– dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych</li> </ul>
Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą internetu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej</li> <li>– tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pobiera różnego rodzaju pliki z internetu</li> <li>– dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych</li> <li>– przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu</li> <li>– unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi</li> <li>– wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych</li> </ul>
<b>Algorytmika i programowanie</b>					
Sposoby przedstawiania algorytmów	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia, czym jest algorytm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia etapy rozwiązywania problemów</li> <li>– opisuje algorytm w postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– opisuje algorytm w postaci schematu blokowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych</li> </ul>	

		listy kroków		algorytmów	
Programowanie i techniki algorytmiczne	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia, czym jest programowanie</li> <li>– wyjaśnia, czym jest program komputerowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym</li> <li>– tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne</li> <li>– tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach</li> <li>– przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia przykładowe środowiska programistyczne</li> <li>– stosuje podprogramy w budowanych algorytmach</li> <li>– wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych</li> </ul>
Programowanie w języku Scratch. Tworzenie gry - projekt	<ul style="list-style-type: none"> <li>– buduje proste skrypty w języku Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– omawia budowę okna programu Scratch</li> <li>– wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch</li> <li>– stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach</li> <li>– dodaje nowe duszki w programie Scratch</li> <li>– dodaje nowe tła w programie Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>– wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>– konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch</li> <li>– używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>– korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch</li> <li>– wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch</li> <li>– dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy</li> </ul>
Programowanie w języku Logo	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– omawia budowę okna programu Logomocja</li> <li>– tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo</li> <li>– używa zmiennych w języku Logo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich</li> <li>– zmienia domyślną postać</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy</li> </ul>

		Powtórz		w programie Logomocja	
<b>Praca z dokumentem tekstowym</b>					
Tworzenie dokumentu tekstowego	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy</li> <li>– pisze tekst w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie, margines</i></li> <li>– tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym</li> <li>– stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu</li> <li>– korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu</li> <li>– korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu</li> <li>– zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami</li> </ul>	-
Opracowywanie tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu</li> <li>– wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>– wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>– zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>– wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– kopiuje parametry formatowania tekstu</li> <li>– wymienia kroje pisma</li> <li>– wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>– wymienia cztery zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>– stosuje zasady redagowania tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego</li> <li>– wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu</li> <li>– rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym</li> </ul>	- stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych
Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia obraz do dokumentu tekstowego</li> <li>– wykonuje operacje na fragmentach tekstu</li> <li>– wstawia proste równania do dokumentu tekstowego</li> <li>– wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem</li> <li>– korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego</li> <li>– przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym</li> <li>– osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>– modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym</li> <li>– stawia i modyfikuje obraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego</li> <li>– formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie</li> <li>– zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu</li> <li>– wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE</li> <li>– wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu</li> <li>– grupuje obiekty w edytorze tekstu</li> <li>– wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki</li> <li>– wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich</li> </ul>	

		jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym	– wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego	aplikacje źródłowe – formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego	
Więcej o opracowaniu tekstu	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu</li> <li>– drukuje dokument tekstowy</li> <li>– wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę</li> <li>– wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym</li> <li>– wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności</li> <li>– wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,</li> <li>– stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu</li> <li>– stosuje style tabeli w edytorze tekstu</li> <li>– stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zna rodzaje tabulatorów specjalnych</li> <li>– wymienia zalety stosowania tabulatorów</li> <li>– formatuje komórki tabeli</li> <li>– zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności</li> <li>– zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających</li> <li>– stosuje tabulatory specjalne</li> <li>– tworzy listy wielopoziomowe</li> <li>– stosuje w listach ręczny podział wiersza</li> <li>– wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym</li> </ul>	- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań
Praca z dokumentem wielostronicowym	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego</li> <li>– wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym</li> <li>– wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym</li> <li>– dzieli cały tekst na kolumny</li> <li>– odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego</li> <li>– zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu</li> <li>– dzieli fragmenty tekstu na kolumny</li> <li>– przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu</li> <li>– przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego</li> <li>– modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny</li> <li>– opracowuje projekt graficzny e-gazetki</li> <li>– łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych</li> <li>– współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego</li> <li>– wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje</li> <li>– zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF</li> </ul>	