

## Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 (Lubię to Nowa Era)

Tytuł podręcznika	Lubię to. Podręcznik do informatyki dla kl. 6
Wydawnictwo	Nowa Era
Autor/autorzy	Grażyna Koba
Nr dopuszczenia	847/4/2020/z1

Kryteria oceniania zostały sformułowane według założeń podstawy programowej kształcenia ogólnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r., Dz. U. z dnia 24 lutego 2017 r. r. Poz. 356), Wewnątrzszkolnych Zasad Oceniania oraz zasad oceny kształtującej. Kryteria obejmują zakres ocen 2–6, ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

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

Tytuł w podręczniku	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:
<b>1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h</b>						
<b>1.1. Komputer w życiu człowieka</b>	<b>1. i 2. Komputer w życiu człowieka</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia cztery 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> </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> </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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li> </ul>
<b>1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	<b>3. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	<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> <li>• opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej</li> <li>• opisuje działanie</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>

<b>Tytuł w podręczniku</b>	<b>Temat lekcji</b>	<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>
<b>1.3. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<b>4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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 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 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 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>publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons</li> </ul>
<b>2. STRONY WWW 3 h</b>						
<b>2.1. Zasady tworzenia stron internetowych</b>	<b>6. Zasady tworzenia stron internetowych</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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej</li> <li>korzysta z możliwości</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej</li> <li>otwiera dokument</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji</li> </ul>

Tytuł w podręczniku	Temat lekcji		i zapisuje ją w pliku	kolorywania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	Wymagania wykraczające (ocena celująca). Uczeń:
		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>3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h</b>						
<b>3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	<b>9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku</li> <li>• oznacza fragmenty obrazu</li> <li>• wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</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> </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> </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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji</li> </ul>
<b>3.2. Animacje w programie GIMP</b>	<b>11. i 12. Animacje w programie GIMP</b>	<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> <li>• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odwzorowane jednocześnie oraz odwzorowane 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>
<b>3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	<b>13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpracuje w grupie, przygotowując</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje chmurę obliczeniową do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• planuje pracę w grupie i współpracuje z jej</li> </ul>

		plakat	poszczególным jej członkom	niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	członkami, przygotowując dowolny projekt
<b>4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h</b>						
<b>Tytuł w podręczniku</b>	<b>Temat lekcji</b>	<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>
<b>4.1. Opracowywanie tekstu</b>	<b>16. i 17. Opracowywanie tekstu</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> <li>• tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablonny dokumentów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad</li> <li>• dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia</li> <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>• wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego</li> <li>• ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów</li> <li>• sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą <b>Statystyki wyrazów</b></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 bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów</li> <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>• przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy</li> </ul>
<b>4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<b>18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego</li> <li>• wstawia tabele do dokumentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia położenie obrazu względem tekstu</li> <li>• formatuje tabele w dokumencie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> <li>• wstawia zrzut ekranu do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone,</li> </ul>

		tekstowego	tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego	• wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie	dokumentu tekstowego • rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi • wstawia równania do dokumentu tekstowego	np. arkusz kalkulacyjny
<b>Tytuł w podręczniku</b>	<b>Temat lekcji</b>	<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>
<b>4.3. Praca nad dokumentem wielościeżkowym</b>	<b>20. i 21. Praca nad dokumentem wielościeżkowym</b>	• wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu	• wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu	• tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych • dzieli dokument na logiczne części	• łączy ze sobą dokumenty tekstowe • tworzy przypisy dolne i końcowe	• przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
<b>4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	<b>22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	• współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę	• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	• planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
<b>5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h</b>						
<b>5.1. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	<b>25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną</b>	• przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów	• planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spiskiem treści • uruchamia pokaz slajdów	• projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji • dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt	• wytrwuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów • dodaje do slajdów dźwięki i filmy	• przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji

