

### Wymagania – informatyka – klasa 7.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	(ocena dopuszczająca) Uczeń:	(ocena dostateczna) Uczeń:	(ocena dobra) Uczeń:	(ocena bardzo dobra) Uczeń:	(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 dziedziny, 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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>omawia podział sieci ze względu na wielkość</li> <li>opisuje działanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyjaśnia, czym jest internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>i budowę domowej sieci komputerowej</li> <li>•opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej</li> </ul>	Windows	Windows
<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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•omawia budowę znacznika HTML</li> <li>•wymienia podstawowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki</li> </ul>

		witryny internetowej	znaczniki HTML •tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku	tworzonej strony internetowej •korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	z narzędzi przeglądarki internetowej •otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	nieomawiane na lekcji
<b>2.2. Tworzymy własną stronę WWW</b>	<b>7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW</b>	•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
<b>3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h</b>						
<b>3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	<b>9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów</b>	•tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku •zaznacza fragmenty obrazu •wykorzystuje 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	•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

				<p>GIMP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP</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> </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>
<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 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>						
<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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad</li> <li>•dostosowuje formę tekstu do jego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego</li> <li>•ustawia różne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z <b>Malarza formatów</b></li> <li>•sprawdza poprawność</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości,</li> </ul>

		tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów	przeznaczenia <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>	rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów <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>	ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego <ul style="list-style-type: none"> <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>	ogłoszenia, podania, listy
<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 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>
<b>4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	<b>20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym</b>	<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>•łączy ze sobą dokumenty tekstowe</li> <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>

<b>4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	<b>22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe</b>	<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>
<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>	<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 nieomówione na lekcji</li> </ul>
<b>5.2. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<b>27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•nagrywa film kamerą cyfrową lub z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przestrzega zasad poprawnego nagrywania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wymienia rodzaje formatów plików filmowych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•dodaje napisy do filmu</li> <li>•dodaje filtry do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje projekt filmowy o przemysłanej</li> </ul>

		wykorzystaniem smartfona •tworzy projekt filmu w programie Shotcut	filmów wideo •dodaje nowe klipy do projektu filmu	•dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo	scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut
--	--	---	--	--	---	---