# WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI
# KLASA VII

## OCENA ŚRÓDROCZNA

| Stopień dopuszczający<br>Uczeń: | Stopień dostateczny<br>Uczeń: | Stopień dobry<br>Uczeń: | Stopień bardzo dobry/celujący<br>Uczeń: | Stopień celujący<br>Uczeń: |
|---|---|---|---|---|
| • wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery<br>• identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego<br>• wyjaśnia, czym jest program komputerowy<br>• wyjaśnia, czym jest system operacyjny<br>• uruchamia programy komputerowe<br>• kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek<br>• wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie<br>• otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty<br>• wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych<br>• tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP<br>• stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP<br>• zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP<br>• tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP<br>• wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet | • wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery<br>• opisuje najczęściej spotykanie rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)<br>• nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie<br>• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze<br>• wymienia rodzaje programów komputerowych<br>• wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów<br>• kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”<br>• wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych<br>• wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania<br>• wymienia rodzaje grafiki komputerowej<br>• opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego<br>• zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP<br>• wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu<br>• wymienia operacje dotyczące | • wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,<br>• opisuje rodzaje pamięci masowej<br>• omawia jednostki pamięci masowej<br>• wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII<br>• przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii<br>• wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych<br>• przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem<br>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji<br>• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego<br>• sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery<br>• zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy<br>• wymienia trzy formaty plików graficznych<br>• tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych<br>• ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu<br>• wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,<br>• korzysta z podglądu wydruku | • wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery<br>• wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce<br>• samodzielnie instaluje programy komputerowe<br>• wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie<br>• stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach<br>• zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy<br>• charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej<br>• zapisuje obrazy w różnych formatach<br>wyjaśnia, czym jest plik<br>• wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku<br>• wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu<br>• charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu<br>• poprawia jakość zdjęcia<br>• wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy<br>• wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek<br>• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP | • wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery<br>• wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce<br>• samodzielnie instaluje programy komputerowe<br>• wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie<br>• stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach<br>• zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy<br>• charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej<br>• zapisuje obrazy w różnych formatach<br>wyjaśnia, czym jest plik<br>• wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku<br>• wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu<br>• charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu<br>• poprawia jakość zdjęcia<br>• wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| • przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu<br>• przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej<br>• tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną<br>• wyjaśnia, czym jest algorytm<br>• wyjaśnia, czym jest programowanie<br>• wyjaśnia, czym jest program komputerowy<br>• buduje proste skrypty w języku Scratch<br>• używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków<br>• wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy<br>• pisze tekst w edytorze tekstu<br>• włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu<br>• wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego<br>• wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu<br>• zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.<br>• wstawia obraz do dokumentu tekstowego<br>• wykonuje operacje na fragmentach tekstu<br>• wstawia proste równania do dokumentu tekstowego<br>• wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego<br>• korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu | koloru możliwe do wykonania w programie GIMP<br>• zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP<br>• drukuje dokument komputerowy<br>• wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem<br>• omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP<br>• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP<br>• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP<br>• stosuje podstawowe narzędzia Selekcji<br>• tworzy proste animacje w programie GIMP<br>• używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży<br>• sprawnie posługuje się przeglądarką internetową<br>• wymienia rodzaje sieci komputerowych<br>• omawia budowę prostej sieci komputerowej<br>• wyszukuje informacje w internecie<br>• przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu<br>• pobiera różnego rodzaju pliki z internetu<br>• dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych<br>• przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu<br>• unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową<br>• wymienia etapy rozwiązywania problemów | dokumentu<br>• używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowana i wklejania fragmentów obrazu<br>• wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym<br>• charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP<br>• używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP<br>• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP<br>• kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych<br>• zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki<br>• korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi<br>• wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu<br>• opisuje algorytm w postaci schematu blokowego<br>• wymienia przykładowe środowiska programistyczne<br>• stosuje podprogramy w budowanych algorytmach<br>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach<br>• używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch<br>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch<br>• konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch<br>• używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch<br>• korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch | • wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP<br>• pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP<br>• korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP<br>• wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych<br>• dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb<br>• korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych<br>• samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów<br>• konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach<br>• konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch<br>• dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch<br>• tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich<br>• zmienia domyślną postać w programie Logomocja<br>• ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami<br>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego<br>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu<br>• rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym | • wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek<br>• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP<br>• wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP<br>• pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP<br>• korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP<br>• wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych<br>• dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb<br>• korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych<br>• samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów<br>• konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach<br>• konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch<br>• dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch<br>• tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich<br>• zmienia domyślną postać w programie Logomocja |

| OCENA ROCZNA | OCENA ROCZNA | OCENA ROCZNA | OCENA ROCZNA | OCENA ROCZNA |
|---|---|---|---|---|
| • drukuje dokument tekstowy<br>• wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę<br>• wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną<br>• wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego<br>• wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym<br>• wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym<br>• dzieli cały tekst na kolumny<br>• odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu | • algorytm w postaci listy kroków<br>• omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym<br>• tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne<br>• tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach<br>• przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego<br>• omawia budowę okna programu Scratch<br>• wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch<br>• stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach<br>• dodaje nowe duszki w programie Scratch<br>• dodaje nowe tła w programie Scratch<br>• omawia budowę okna programu Logomocja<br>• wyjaśnia pojęcia: *akapit, wcięcie, margines*<br>• tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym<br>• wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego<br>• wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu<br>• stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem<br>• obiekty w dokumencie tekstowym osadza obraz w dokumencie tekstowym<br>• modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym<br>• stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym<br>• stosuje indeksy dolny i górny | • wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch<br>• wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo<br>• używa zmiennych w języku Logo<br>• otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu<br>• zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie<br>• kopiuje parametry formatowania tekstu<br>• wymienia kroje pisma wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego<br>• wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu<br>• stosuje zasady redagowania tekstu<br>• przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie<br>• zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu<br>• wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE<br>• wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym<br>• wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego<br>• zna rodzaje tabulatorów specjalnych<br>• wymienia zalety stosowania tabulatorów<br>• formatuje komórki tabeli<br>• zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli<br>• modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego | • zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu<br>• grupuje obiekty w edytorze tekstu<br>• wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki<br>• wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe<br>• formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego<br>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności<br>• zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających<br>• stosuje tabulatory specjalne<br>• tworzy listy wielopoziomowe<br>• stosuje w listach ręczny podział wiersza<br>• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym<br>• różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego<br>• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje<br>• zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF | • ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami<br>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego<br>• wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu<br>• rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym<br>• zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu<br>• grupuje obiekty w edytorze tekstu<br>• wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki<br>• wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe<br>• formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego<br>• wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności<br>• zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | w dokumencie tekstowym<br>• stosuje style tabeli w edytorze tekstu<br>• stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu<br>• wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego<br>• dzieli fragmenty tekstu na kolumny | • modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny<br>• opracowuje projekt graficzny e-gazetki<br>• łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych<br>• współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego | | • stosuje tabulatory specjalne<br>• tworzy listy wielopoziomowe<br>• stosuje w listach ręczny podział wiersza<br>• wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym<br>• różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego<br>• wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje<br>• zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF |

Nauczyciel: Elżbieta Dymowska