

## Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny „Lubię to!” klasa 7 (rok szkolny 2023- 2024)

Prezentowane wymagania edukacyjne są zintegrowane z planem wynikowym i podręcznikiem „Lubię to!” w klasie 7. Wymagania dostosowano do sześciostopniowej skali ocen.

Przyjęto do realizacji: 30. 08.2023 r.

Nauczyciele informatyki: Anna Kamińska, Sebastian Szaferki, Sylwia Lemańska, Roman Kurowiecki

Tytuł w podręczniku	Numer i 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:	Dostosowania dla uczniów z Ukrainy
<b>1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h</b>							<p>Możliwość korzystania z translatora podczas lekcji,</p> <p>Ustawienie języka ukraińskiego w opcjach programów oraz przeglądarki internetowej.</p> <p>Dodatkowe instrukcje od nauczyciela w formie ustnej lub pisemnej.</p>
<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</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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy</li> </ul>	

				złośliwego oprogramowania •wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie	•wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików		
<b>1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	<b>3. Budowa i działanie sieci komputerowej</b>	•wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa	•wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych •wyjaśnia, czym jest internet	•omawia podział sieci ze względu na wielkość •opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej •opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej	•sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows	•zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows	
<b>1.3. Sposoby wykorzystania internetu</b>	<b>4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu</b>	•wymienia dwie usługi dostępne w internecie •otwiera strony internetowe w przeglądarce	•wymienia cztery usługi dostępne w internecie •wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa •wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwarki prostego •szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	•wymienia sześć usług dostępnych w internecie •umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej •wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwarki zaawansowanego •opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości •dba o swoje bezpieczeństwo podczas	•wymienia osiem usług dostępnych w internecie •współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową •opisuje licencje na zasoby w internecie	•publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons	

				korzystania z internetu •przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet			
2. STRONY WWW 3 h							
2.1. Zasady tworzenia stron internetowych	6. Zasady tworzenia stron internetowych	•wyjaśnia, czym jest strona internetowa •opisuje budowę witryny internetowej	•omawia budowę znacznika HTML •wymienia podstawowe znaczniki HTML •tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku	•wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej •korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	•wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej •otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	•do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji	
2.2. Tworzymy własną stronę WWW	7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW	•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	
3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h							
3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów w	•tworzy rysunek za pomocą podstawowych	•omawia znaczenie	•używa narzędzi zaznaczania	•łączy warstwy w obrazach	•tworząc rysunki w programie, wykorzystuje	

	<b>programie Gimp, Photoshop lub Tinkercad (grafika 3D)</b>	<p>narzędzi programu i zapisuje go w pliku</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•zaznacza fragmenty obrazu</li> <li>•wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu</li> </ul>	<p>warstw obrazu w programie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•tworzy i usuwa warstwy w programie</li> <li>•umieszcza napisy na obrazie w programie</li> <li>•zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych</li> </ul>	<p>dostępnych w programie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•zmienia kolejność warstw obrazu w programie</li> <li>•opisuje podstawowe formaty graficzne</li> <li>•wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie</li> <li>•rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie</li> </ul>	<p>tworzonych w programie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•wykorzystuje filtry programu do poprawiania jakości zdjęć</li> <li>•tworzy fotomontaże i kolaże w programie</li> </ul>	<p>narzędzia nieomówione na lekcji</p>	
<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</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>	

				materiałów do projektu			
<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 tekstowe, wykorzystując szablony 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</b>	<b>18. i 19. Wstawianie obrazów i innych</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia położenie obrazu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zmienia kolejność elementów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• osadza obraz w dokumencie tekstowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wstawia do dokumentu tekstowego inne,</li> </ul>	

obiektów do dokumentu	obiektów do dokumentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wstawia tabele do dokumentu tekstowego</li> </ul>	względem tekstu <ul style="list-style-type: none"> <li>•formatuje tabele w dokumencie tekstowym</li> <li>•wstawia symbole do dokumentu tekstowego</li> </ul>	graficznych w dokumencie tekstowym <ul style="list-style-type: none"> <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>•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>	poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny	
4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym	20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym	<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>	
4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	<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							
5.1. Praca nad prezentacją multimedialną	25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje prezentację multimedialną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•wyrównuje elementy na slajdzie w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•przygotowuje prezentacje multimedialne,</li> </ul>	

		i zapisuje ją w pliku •zapisuje prezentację jako pokaz slajdów	•umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści •uruchamia pokaz slajdów	przyjętymi zasadami dobrych prezentacji •dodaje do slajdów obrazy, grafiki <b>SmartArt</b> •dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry •przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów •nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji	pionie i w poziomie oraz względem innych elementów •dodaje do slajdów dźwięki i filmy •dodaje do slajdów efekty przejścia •dodaje do slajdów hiperłącza i przyciski akcji	wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji	
<b>5.2. Tworzenie i obróbka filmów</b>	<b>27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów</b>	•nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystanie m smartfona •tworzy projekt filmu w programie Shotcut	•przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo •dodaje nowe klipy do projektu filmu	•wymienia rodzaje formatów plików filmowych •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo	•dodaje napisy do filmu •dodaje filtry do scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	•przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystanie m różnych możliwości programu Shotcut	