**I. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
	* wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
	* opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
	* wymienia formaty plików graficznych,
	* tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
	* wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
	* tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
	* sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
	* wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
	* wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
	* opisuje budowę znaczników języka HTML,
	* omawia strukturę pliku HTML,
	* tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,
	* formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML,
	* dodaje obrazy, hiperłącza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
	* tworzy podstrony dla utworzonej przez siebie strony internetowej,
	* pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
	* umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
	* łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
	* dzieli tekst na kolumny,
	* wstawia do tekstu tabele,
	* wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
	* dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
	* wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
	* drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów,
	* wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
	* opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
	* przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
	* dodaje do prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
	* wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,
	* montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiana kolejności scen, dodawanie tekstów i ścieżki dźwiękowej, zapisywanie w określonym formacie.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
	* korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
	* wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
	* omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
	* wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
	* sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
	* prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
	* wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
	* współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
	* określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
	* komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
	* wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
	* selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
	* przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
	* wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
	* przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
	* przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
	* dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
	* przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
	* wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

**Wymagania ocena dopuszczająca**

**Uczeń:**

* wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer
* wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne
* wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa
* wymienia dwie usługi dostępne w internecie
* otwiera strony internetowe w przeglądarce
* wyjaśnia, czym jest strona internetowa
* opisuje budowę witryny internetowej
* tworzy stronę internetową w języku HTML
* tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku
* zaznacza fragmenty obrazu
* wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
* wyjaśnia, czym jest animacja
* współpracuje w grupie, przygotowując plakat
* tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach
* otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe
* tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów
* wstawia obrazy do dokumentu tekstowego
* wstawia tabele do dokumentu tekstowego
* wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu
* współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę
* przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku
* zapisuje prezentację jako pokaz slajdów
* nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona
* tworzy projekt filmu w programie Shotcut

**Wymagania ocena dostateczna**

**Uczeń:**

* wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
* wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne
* przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
* kompresuje i dekompresuje pliki i foldery
* wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych
* wyjaśnia, czym jest internet
* wymienia cztery usługi dostępne w internecie
* wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa
* wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego
* szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu
* omawia budowę znacznika HTML
* wymienia podstawowe znaczniki HTML
* tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku
* planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej
* 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 w programie GIMP
* zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych
* dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP
* planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom
* redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad
* dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia
* korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach
* ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce
* zmienia położenie obrazu względem tekstu
* formatuje tabele w dokumencie tekstowym
* wstawia symbole do dokumentu tekstowego
* wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu
* planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom
* planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ
* umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści
* uruchamia pokaz slajdów
* przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo
* dodaje nowe klipy do projektu filmu

**Wymagania ocena dobra**

**Uczeń:**

* wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
* wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne
* omawia podstawowe jednostki pamięci masowej
* wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII
* zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania
* wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie
* omawia podział sieci ze względu na wielkość
* opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej
* opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej
* wymienia sześć usług dostępnych w internecie
* umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej
* wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego
* opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości
* dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu
* przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet
* wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej
* korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję
* umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane
* używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP
* zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP
* opisuje podstawowe formaty graficzne
* wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP
* rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP
* dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei
* wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu
* przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu
* wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego
* ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów
* sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą **Statystyki wyrazów**
* zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym
* wstawia grafiki **SmartArt** do dokumentu tekstowego
* umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie
* tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych
* dzieli dokument na logiczne części
* wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki
* przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu
* projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji
* dodaje do slajdów obrazy, grafiki **SmartArt**
* dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry
* przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów
* nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji
* wymienia rodzaje formatów plików filmowych
* dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu
* usuwa fragmenty filmu
* zapisuje film w różnych formatach wideo

**Wymagania ocena bardzo dobra**

**Uczeń:**

* wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
* wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne
* wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze
* wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików
* sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows
* wymienia osiem usług dostępnych w internecie
* współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową
* opisuje licencje na zasoby w internecie
* wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej
* otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu
* umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych
* tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy
* łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
* wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć
* tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP
* tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP
* wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu
* kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z **Malarza formatów**
* sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego
* wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów
* zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji **Znajdź i zamień**
* osadza obraz w dokumencie tekstowym
* wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego
* rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi
* wstawia równania do dokumentu tekstowego
* łączy ze sobą dokumenty tekstowe
* tworzy przypisy dolne i końcowe
* wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania
e-gazetki
* wyrównuje elementy na slajdzie w 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
* dodaje napisy do filmu
* dodaje filtry do scen w filmie
* dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu

**Wymagania ocena celująca**

**Uczeń:**

* zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
* zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
* publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
* do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
* tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
* tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
* przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
* planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
* wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny
* przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
* planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
* przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
* przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut