Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VII

Temat	Umiejętności podstawowe		Umiejętności ponadpodstawowe		
	Ocena dopuszczająca	**Ocena dostateczna**	**Ocena dobra**	**Ocena bardzo dobra**	**Ocena celująca**
Komputer					
Komputer i urządzenia cyfrowe	– wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery – identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego	– wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery – opisuje najczęściej spotykanie rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) – nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie – przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze	– wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, – opisuje rodzaje pamięci masowej – omawia jednostki pamięci masowej – wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII	– wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery – wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce	
Program komputerowy i przepisy prawa	– wyjaśnia, czym jest program komputerowy – wyjaśnia, czym jest system operacyjny – uruchamia programy komputerowe	– wymienia rodzaje programów komputerowych – wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów	– przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii – wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych – przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem	– samodzielnie instaluje programy komputerowe – wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie	
Porządkowanie i ochrona dokumentów	– kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek – wyjaśnia, czym jest	– kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, – wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”	– kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu	– stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach – zabezpiecza komputer	- stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych

	złośliwe oprogramowanie – otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty	– wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania	operacyjnego – sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery – zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy	przed zagrożeniami innymi niż wirusy	
Grafika komputerowa					
Dokument komputerowy w edytorze grafiki	– wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych	– wymienia rodzaje grafiki komputerowej – opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego	– wymienia trzy formaty plików graficznych	– charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej – zapisuje obrazy w różnych formatach – wyjaśnia, czym jest plik – wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku – wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu	
Kompozycje graficzne w programie GIMP	– tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP – stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP – zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP	– zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP – wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu – wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP – zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP – drukuje dokument komputerowy – wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem – omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP – tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP	- tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych – ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu – wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru, – korzysta z podglądu wydruku dokumentu – używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowana i wklejania fragmentów obrazu – wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym – charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP – używa narzędzi Selekcji	– charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu – poprawia jakość zdjęcia – wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy – wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek – łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP – wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP – pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP – korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP	- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań

		– umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP – stosuje podstawowe narzędzia Selekcji – tworzy proste animacje w programie GIMP – używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży	dostępnych w programie GIMP – zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP		
Internet					
Internet jako źródło informacji	– wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet – przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu	– sprawnie posługuje się przeglądarką internetową – wymienia rodzaje sieci komputerowych – omawia budowę prostej sieci komputerowej – wyszukuje informacje w internecie – przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu	– kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych – zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki	– wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych – dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb	- stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych
Sposoby komunikowania się i wymiany informacji za pomocą internetu	– przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej – tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną	– pobiera różnego rodzaju pliki z internetu – dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych – przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową	– korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi – wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu	– korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych	- stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych
Algorytmika i programowanie					
Sposoby przedstawiania algorytmów	– wyjaśnia, czym jest algorytm	– wymienia etapy rozwiązywania problemów – opisuje algorytm w postaci	– opisuje algorytm w postaci schematu blokowego	– samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych	

		listy kroków		algorytmów	
Programowanie i techniki algorytmiczne	– wyjaśnia, czym jest programowanie – wyjaśnia, czym jest program komputerowy	– omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym – tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne – tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach – przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego	– wymienia przykładowe środowiska programistyczne – stosuje podprogramy w budowanych algorytmach – wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach	– konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach	- stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych
Programowanie w języku Scratch. Tworzenie gry - projekt	– buduje proste skrypty w języku Scratch	– omawia budowę okna programu Scratch – wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch – stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach – dodaje nowe duszki w programie Scratch – dodaje nowe tła w programie Scratch	– używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch – wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch – konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch – używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch – korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch – wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch	– konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch – dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch	- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
Programowanie w języku Logo	– używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków	– omawia budowę okna programu Logomocja – tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia	– wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo – używa zmiennych w języku Logo	– tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich – zmienia domyślną postać	- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy

		Powtórz		w programie Logomocja	
Praca z dokumentem tekstowym					
Tworzenie dokumentu tekstowego	– wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy – pisze tekst w edytorze tekstu	– wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *margines* – tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym – stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu – korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu – korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu	– otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu – zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie	– ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami	-
Opracowywanie tekstu	– włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu – wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego – wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu – zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.	– wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego – wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu	– kopiuje parametry formatowania tekstu – wymienia kroje pisma – wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego – wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu – stosuje zasady redagowania tekstu	– wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego – wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu – rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym	- stosuje znane wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych
Więcej o wstawianiu obrazów i innych obiektów do tekstu	– wstawia obraz do dokumentu tekstowego – wykonuje operacje na fragmentach tekstu – wstawia proste równania do dokumentu tekstowego – wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego	– stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem – korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego – przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym – osadza obraz w dokumencie tekstowym – modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym – stawia i modyfikuje obraz	– przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego – formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie – zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu – wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE – wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym	– zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu – grupuje obiekty w edytorze tekstu – wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki – wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich	

		jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym	– wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego	aplikacje źródłowe – formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego	
Więcej o opracowaniu tekstu	– korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu – drukuje dokument tekstowy – wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę – wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną	– stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym – wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności – wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu, – stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu – stosuje style tabeli w edytorze tekstu – stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu	– zna rodzaje tabulatorów specjalnych – wymienia zalety stosowania tabulatorów – formatuje komórki tabeli – zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli	– wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności – zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających – stosuje tabulatory specjalne – tworzy listy wielopoziomowe – stosuje w listach ręczny podział wiersza – wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym	- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań
Praca z dokumentem wielostronicowym	– wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego – wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym – wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym – dzieli cały tekst na kolumny – odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu	wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego – zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu – dzieli fragmenty tekstu na kolumny – przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu – przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu	– modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego – modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny – opracowuje projekt graficzny e-gazetki – łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych – współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego	– różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego – wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje – zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF	