

Wymagania edukacyjne z przedmiotu INFORMATYKA dla klas VII

INFORMACJE OGÓLNE

1. Ocenie podlegają:
 - a) Wiedza i umiejętności obejmujące:
 - znajomość pojęć informatycznych, ilustrowanie wiedzy informatycznej przykładami w formie wypowiedzi ustnej lub pisemnej
 - wykazywanie różnic i podobieństw w obsłudze różnych programów komputerowych,
 - obrona i argumentacja własnego punktu widzenia przy zastosowaniu posiadanej wiedzy,
 - prezentacja informacji z różnych źródeł.
 - b) Umiejętności praktyczne w formie:
 - praktycznych zadań bieżących (indywidualnych i w formie projektów grupowych),
 - prac przygotowanych przez ucznia na temat podany przez nauczyciela (forma pracy ustalana z uczniem indywidualnie i zależy od dostępnych dla niego aplikacji i urządzeń oraz predyspozycji).
 - c) Dobrowolne zadania dodatkowe podlegające ocenie:
 - udział w konkursach przedmiotowych i tematycznych związanych z naukami informatycznymi
 - udział w projektach szkolnych, międzyszkolnych, ogólnopolskich dotyczących informatyki i technologii informacyjnej.
2. Wszystkie prace ucznia zapisywane będą w e-Zeszytach na platformie e-learningowej; uczniowie logują się do zeszytu za pomocą następujących danych:
 - adres platformy e-learningowej, na której umieszczone zostały e-Zeszyty: new.e-sp74.pl
 - użytkownik (indywidualny login): mail ucznia w domenie sp74.pl
 - hasło: SP74moodl€ (uczeń, który zmienił hasło, zobowiązany jest zapamiętać nowe hasło, aby sprawnie pracować na lekcji)
3. Przygotowanie ucznia w podstawowym zakresie:
 - a. Uczeń posiada dane dostępowe do wszystkich kont wykorzystywanych w czasie lekcji stworzonych z wykorzystaniem szkolnego adresu mailowego (szkolna platforma Copernicus, mobiDziennik, office 365, Canva, Khan Academy, Tinkercad lub inny zalecany do projektowania 3D).
 - b. Uczeń sprawdza przed lekcją, czy wszystkie powyższe dane dostępowe są aktualne, a w przypadku konieczności zmiany i/lub odzyskania hasła, stosuje odpowiednie procedury przed lekcją, żeby móc pracować z grupą bez zakłóceń i opóźnień.
4. Formami sprawdzania postępów ucznia są prace praktyczne zaplanowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych. Wiedza teoretyczna sprawdzana jest pisemnie i/lub w formie interaktywnych quizów.
5. W usprawiedliwionych przypadkach uczeń wykonuje prace w innym niż klasa terminie, uzgodnionym z nauczycielem. Zaległości należy uzupełnić, a uzyskane oceny można poprawić w nieprzekraczalnym terminie dwóch tygodni od wpisu ocen lub oznaczeniu braku w mobiDzienniku.
6. Uczeń nieobecny może dołączyć do lekcji w formie online za pomocą komunikatora Teams. Chęć połączenia należy zgłosić nauczycielowi dzień wcześniej w wiadomości przez mobiDziennik.

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej.

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - 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, w tym projekty 3D,
- przygotowuje modele 3D do wydruku,
- poddaje obróbce zdjęcia i 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, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
- umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
- dzieli tekst na kolumny,
- wstawia do tekstu tabele,
- wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
- dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
- 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,
- wyszukuje w Internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy),
- 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 SZCZEGÓŁOWE na poszczególne oceny

OCENA	WYMAGANE TREŚCI
DOPUSZCZAJĄCY	• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, • 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, • wymienia podstawowe formaty plików graficznych, • sprawdza rozmiar plików, • tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku, • wyjaśnia, czym jest animacja, • tworzy prosty model z gotowych brył w programie Tinkercad, • współpracuje w grupie, przygotowując plakat, • tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach, • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe, • 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, • tworzy projekt filmu w programie Shotcut.
DOSTATECZNY	• wymienia sposoby reprezentowania danych w 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, • 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, • dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP, • modyfikuje model, wykorzystując narzędzia programu Tinkercad, • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom, • redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad, • dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia, • 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, • dodaje nowe klipy do projektu filmu.
DOBRY	• 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, • wymienia sześć usług dostępnych w Internecie, • umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej, • 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 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, • grupuje i wyrównuje elementy projektu w programie Tinkercad, • 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, • sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów, • zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym, • wstawia grafiki SmartArt oraz rzuty ekranu do dokumentu tekstowego, • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie, • tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych, • dzieli dokument na sekcje, • dzieli tekst na kolumny, • 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.

BARDZO DOBRY	• 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 stronie obrazy i tabele, • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP, • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć, • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP, • dodaje napisy do projektów 3D, • zapisuje projekt w formacie dostępnym dla drukarek 3D, • przygotowuje model do wydruku, korzystając z programu typu slicer, • 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, • wstawia równania i wzory do dokumentu tekstowego, • 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.
CELUJĄCY	• sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych • potrafi opisać etapy powstawania Internetu • planuje samodzielnie pracę zespołową i wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem • tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów • umiejętnie prowadzi wspólną prezentację • samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania • samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami • poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym • wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku • wszystkie czynności w wykorzystywanych programach wykonuje samodzielnie