

SZKOŁA PODSTAWOWA IM. JAKUBA KOPACZA W NOWEJ SUCHEJ

WYMAGANIA NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

PRZEDMIOT	Informatyka	NAUCZYCIEL	Grzegorz Krupa
-----------	-------------	------------	----------------

KLASA	7	ROK SZKOLNY	2023/ 2024
-------	---	-------------	------------

L. P.	ZAKRES OCENY	WYMAGANIA NA OCENĘ ŚRÓDROCZNĄ				
		DOPUSZCZAJĄCĄ	DOSTATECZNĄ	DOBRA	BARDZO DOBRĄ	CELUJĄCĄ
1.	Komputer	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer identyfikuje elementy podstawowego zestawu ko wyjaśnia, czym jest program komputerowy □ wyjaśnia, czym jest system operacyjny uruchamia programy komputerowe kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując schowek wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery opisuje cztery najpopularniejsze rodzaje komputerów: komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon nazywa i omawia przeznaczenie popularnych urządzeń peryferyjnych przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wymienia rodzaje programów komputerowych wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” wyjaśnia, dlaczego należy robić kopie bezpieczeństwa 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery opisuje rodzaje pamięci masowej □ omawia jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII □ przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji (np. win rar, win zip) oraz funkcje systemu operacyjnego sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze samodzielnie instaluje programy komputerowe wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie □ stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów □ zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu

			<p>danych</p> <p><input type="checkbox"/> wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania</p>	<p><input type="checkbox"/> zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy</p>		
2.	Grafika komputerowa	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • otwiera dokument ze wskazanego miejsca • zapisuje dokument we wskazanym miejscu • tworzy nowy dokument w programie GIMP • wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych • otwiera obraz ze wskazanego pliku • zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie • stosuje filtry w programie GIMP • tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku • zaznacza fragmenty obrazu • wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu • zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu • tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia rodzaje grafiki komputerowej • opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego <input type="checkbox"/> zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP • wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu • wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP • zapisuje obraz w wybranym formacie • drukuje obraz z pliku <input type="checkbox"/> wyjaśnia różnice między kopiowaniem a wycinaniem fragmentu obrazu • omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • stosuje podstawowe narzędzia selekcji • tworzy proste animacje w programie GIMP • używa narzędzia inteligentne nożyce • programu GIMP podczas tworzenia fotomontaży 	<p>Uczeń: <input type="checkbox"/> wymienia trzy formaty plików graficznych</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych • sprawdza rozmiar pliku • ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu • wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru <input type="checkbox"/> korzysta z podglądu wydruku dokumentu • wyjaśnia, czym jest i do czego służy schowek • używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu • używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP <input type="checkbox"/> zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP <input type="checkbox"/> wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym • charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP • używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej • zapisuje obrazy w różnych formatach • wyjaśnia, czym jest plik • wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku <input type="checkbox"/> wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu • charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu • poprawia jakość zdjęcia <input type="checkbox"/> wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy • łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie GIMP <input type="checkbox"/> wskazuje różnice między warstwą tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP • pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP • korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa • charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi • samodzielnie wyszukuje różne narzędzia i poznaje możliwości programu graficznego • samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków • tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu • korzysta z możliwości dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia

3.	Internet	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i Internet • przestrzega przepisów prawa, korzystając z Internetu □ przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i Internet 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie posługuje się przeglądarką internetową • wymienia rodzaje sieci komputerowych □ omawia budowę prostej sieci komputerowej • wyszukuje informacje w Internecie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kopiuje teksty znalezione w Internecie i wkleja do innych programów komputerowych • zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach) • korzysta z komunikatorów 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych • dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb • korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut) • samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej
----	-----------------	---	--	--	--	---

		<p>□ odbiera i wysyła pocztę elektroniczną</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i Internetu □ pobiera pliki różnego rodzaju z Internetu • dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych • przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z Internetu • unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową 	<p>internetowych do porozumiewania się ze znajomymi</p> <p>□ wkleja pobrane z Internetu obrazy do edytora tekstu</p>		
--	--	--	--	--	--	--

WYMAGANIA NA OCENĘ ROCZNĄ

4.	<p style="text-align: center;">Algorytmika i programowanie</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest algorytm • wyjaśnia, czym jest programowanie □ wyjaśnia, czym jest program komputerowy • buduje proste skrypty w języku Scratch • używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia prostych rysunków 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwiązywania problemów • opisuje algorytm w postaci listy kroków • 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 □ 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 • omawia budowę okna programu Logomocja • tworzy pętlę w języku Logo, używając polecenia Powtórz 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje algorytm w postaci schematu blokowego • wymienia przykładowe środowiska programistyczne • stosuje podprogramy w budowanych algorytmach • wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach • używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch • wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach 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 • wykonuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch • wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo □ używa zmiennych w języku Logo 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów • buduje złożone schematy blokowe służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów • konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach • konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch □ dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy • tworzy procedury z parametrami i bez parametrów w języku Logo □ zmienia domyślną postać w programie Logomocja 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo algorytmiczne) • zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania • tworzy skomplikowane skrypty do rozwiązywania określonych problemów • buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad • steruje więcej niż jedną postacią w programie Logomocja
5.	<p style="text-align: center;">Praca z dokumentem tekstowym</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy • pisze tekst w edytorze tekstu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>marginies</i> • tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu • zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ustala interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami • wymienia i stosuje wszystkie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu • przy rozwiązywaniu zadań

		<ul style="list-style-type: none"> • 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 • wstawia obraz do dokumentu tekstowego • wykonuje operacje na fragmentach tekstu □ wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego • wstawia proste równania do dokumentu tekstowego • wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego • korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu • drukuje dokument tekstowy • wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę □ wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną • wstawia nagłówek do dokumentu tekstowego □ wstawia 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 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu • korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu • korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstów • wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu • stosuje różne sposoby otaczania obrazów 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 • wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym • wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym • wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności • wymienia zastosowania tabulatorów • stosuje spację nierozdzielającą • stosuje style tabeli □ stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach • wstawia numer strony w stopce dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje parametry formatowania tekstu • wymienia kroje pisma • wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu • stosuje zasady redagowania tekstu • przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego • formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie • zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu □ wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE • wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym • wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego □ zna rodzaje tabulatorów specjalnych • wymienia zalety stosowania tabulatorów • formatuje komórki tabeli □ zmienia szerokość kolumn i wierszy • modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego □ modyfikuje stopkę dokumentu tekstowego • modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny • opracowuje projekt graficzny egazetki • łączy ze sobą kilka dokumentów □ współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego 	<p>omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu • rozumie różne zastosowania krojów pisma • 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 aplikacje źródłowe • formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego • wstawia równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego • zna zasady stosowania spacji nierozdzielających w tekście • stosuje tabulatory specjalne • tworzy listy wielopoziomowe • stosuje ręczny podział wiersza w listach • wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym • różnicuje treść nagłówka i stopki dla stron parzystych i nieparzystych dokumentu tekstowego • wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje • zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf 	<p>samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> • dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad • przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu • samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu • samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań • samodzielnie modyfikuje ustawienia tabulatorów specjalnych • samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności • samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach • samodzielnie wstawia dodatkowe obiekty w nagłówku i stopce dokumentu tekstowego • samodzielnie stosuje znaki podziału w celu porządkowania tekstu w dokumencie • samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym
--	--	--	--	--	---	--

dokumentu

tekstowego

- zmienia wyszukane słowa za

		<input type="checkbox"/> pisze tekst w edytorze tekstu	<p>• pomocą opcji zamień</p> <ul style="list-style-type: none">• dzieli fragmenty tekstu na kolumny• przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu• przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu			
--	--	--	---	--	--	--

DATA		PODPIS NAUCZYCIELA	
------	--	--------------------	--