**Wymagania na poszczególne oceny Informatyka „Lubię to! ”klasa 7**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach złożonych i nietypowych.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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:** |
| **1. KOMPUTER** | | | | |
| * wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer * identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego | * 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 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 do zapisywania danych w komputerze | * zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie |
| * 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 | * wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne |
| * kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując schowek * wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie | * kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” * wyjaśnia, dlaczego należy robić kopie bezpieczeństwa danych * wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania | * kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji (np. winrar, winzip) oraz funkcje systemu operacyjnego * sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery * zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy | * stosuje skróty klawiszowe do kopiowania, przenoszenia oraz usuwania plików i folderów * zabezpiecza komputer zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe | * ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu. |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **2. GRAFIKA KOMPUTEROWA** | | | | | | | | |
| * otwiera dokument ze wskazanego miejsca * zapisuje dokument we wskazanym miejscu * tworzy nowy dokument w programie GIMP. | * wymienia rodzaje grafiki komputerowej * opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego * zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP. | | | * wymienia trzy formaty plików graficznych * tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych * sprawdza rozmiar pliku. | | | * charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej * zapisuje obrazy w różnych formatach * wyjaśnia, czym jest plik * wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku. | * samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa * charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi. |
| * tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programy GIMP i zapisuje ten rysunek w pliku * zaznacza fragmenty obrazu * wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu. | * 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. | | | * 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 * zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP. | | | * wyjaśnia różnice pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy * łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP * wskazuje różnice między warstwą tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP. | * samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków. |
| * zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu * tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie GIMP. | * stosuje podstawowe narzędzia selekcji * tworzy proste animacje   w programie GIMP   * używa narzędzia   inteligentne nożyce  programu GIMP podczas tworzenia fotomontaży. | | | * wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym * charakteryzuje narzędzia selekcji dostępne w programie GIMP * używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w programie GIMP. | | | * pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP * korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP. | * tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu * korzysta z możliwości dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia. |
|  | **3. INTERNET** | | | | | | | | |
|  | * wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet * przestrzega przepisów prawa, korzystając 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 interneciei wkleja do innych programów komputerowych * zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki (w Ulubionych lub w Zakładkach). | | * wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych * dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb. | * wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut). |
| * przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet * odbiera i wysyła pocztę elektroniczną. | | * 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. | | | * korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi * wkleja pobrane z internetu obrazy do edytora tekstu. | | * korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych. | * samodzielnie konfiguruje program do obsługi poczty elektronicznej. |
| • potrafi wyszukać z różnych źródeł życzenia świąteczne | | • kopiuje życzenia świąteczne  • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | | | • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu  • kopiuje tekst ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu | | • wkleja ilustracje do dokumentu i dokonuje jej obróbki  • formatuje skopiowany tekst ze strony internetowej | • tworzy samodzielnie grafikę oraz życzenia do kartki okolicznościowej z wykorzystaniem zasobów internetu |
|  | **4. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE** | | | | | | | | |
|  | * 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. | | * buduje złożone schematy blokowego służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów * konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach. | * zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania. |
| * używa podstawowych poleceń języka. | | | * omawia budowę okna programu Baltie | | * wykorzystuje sytuacje warunkowe * używa zmiennych w Baltie. | | * tworzy procedury z parametrami i bez parametrów | * steruje obiektem w programie |
| * 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. | | * używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch * wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach w języku Scratch * konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch. | | * konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch. | * tworzy skomplikowane skrypty do rozwiązywania określonych problemów. |
| * buduje proste skrypty w języku Scratch. | | | * dodaje nowe duszki w programie Scratch * dodaje nowe tła w programie 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 | | * dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe (trudniejsze) poziomy. | * buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad. |
|  | **5. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM** | | | | | | | | |
|  | * 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. | | | * otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu * zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie * kopiuje parametry formatowania tekstu. | * ustala interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami. | * formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu. |
| * 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. | | | * 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. | | | * 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. | * przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu * dokładnie redaguje i formatuje tekst według przyjętych zasad. |
| * wstawia obraz do dokumentu tekstowego * wykonuje operacje na fragmentach tekstu. | | | * stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem * korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego * przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym. | | | * przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego * formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowanie * zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu. | * zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu * grupuje obiekty w edytorze tekstu. | * przy rozwiązywaniu zadań samodzielnie   wyszukuje dodatkowe opcje narzędzi edytora tekstu. |
|  | * wstawia w dowolny sposób obraz do dokumentu tekstowego. | | | * osadza obraz w dokumencie tekstowym * modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym * wstawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym. | | | * wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE * wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym. | * 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. | * samodzielnie wstawia różne obiekty do dokumentu tekstowego i je modyfikuje, uwzględniając przeznaczenie dokumentu. |
| * wstawia proste równania do dokumentu tekstowego * wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego. | | | * wstawia indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym * wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności | | | * wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego | * formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego * wstawia równania o wyższym stopniu trudności do dokumentu tekstowego | * samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań. |
|  | * drukuje dokument tekstowy * wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę * wstawia do dokumentu tekstowego listę numerowaną lub wypunktowaną. | | | * stosuje style tabeli * stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach. | | | * formatuje komórki tabeli * zmienia szerokość kolumn i wierszy. | * tworzy listy wielopoziomowe * stosuje ręczny podział wiersza w listach. | * samodzielnie modyfikuje parametry list według wytycznych o dowolnym stopniu trudności * samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach. |
| * pisze tekst w edytorze tekstu. | | | * przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu * przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu. | | | * opracowuje projekt graficzny e-gazetki * łączy ze sobą kilka dokumentów * współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego. | * zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf. | * samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym. |