**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 nożyceprogramu 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.
 |