

Szkoła Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

Wymagania edukacyjne na oceny śródroczne i roczne w roku szkolnym 2025/2026 z informatyki dla klasy: 7a, 7b, 7c

Nauczyciel: mgr inż. Jacek Korab

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
Ocena śródroczna	Ocena śródroczna	Ocena śródroczna	Ocena śródroczna	Ocena śródroczna
- 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, - tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku, - zaznacza fragmenty obrazu, - wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu, - wyjaśnia, czym jest animacja, - współpracuje w grupie, przygotowując plakat,	- 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,	- omawia podstawowe jednostki pamięci masowej, - 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	- 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,	- Samodzielnie i bezbłędnie wykonuje wszystkie zadania obowiązkowe oraz dodatkowe, trudniejsze zadania zaproponowane przez nauczyciela. - Wykazuje się aktywnością, systematycznością i inicjatywą na lekcjach oraz poza nimi (np. udział w konkursach informatycznych, przygotowywanie materiałów pomocniczych, pomoc kolegom i nauczycielom innych przedmiotów w zakresie wykorzystania technologii informatycznych). - Posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza program nauczania klasy 7 w zakresie dotychczas realizowanych treści – samodzielnie poszukuje, odkrywa i wykorzystuje nowe funkcje, narzędzia i technologie informatyczne. - Rozwiązuje nietypowe, złożone i trudne problemy informatyczne, stosując przyswojone informacje i umiejętności w nowych sytuacjach oraz projektach. - Samodzielnie realizuje projekty informatyczne o podwyższonym stopniu trudności w zakresie materiału zrealizowanego do

Szkoła Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

	• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP, • zapisuje rysunki w różnych formatach	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	• umieszcza na stronie obrazy i tabele, • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP, • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć, • tworzy fotomontaże w programie GIMP, • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP, wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	połowy roku szkolnego (np. zaawansowane formatowanie tekstu, złożone grafiki, rozbudowane prezentacje multimedialne, programowanie w Scratch).
Ocena roczna	Ocena roczna	Ocena roczna	Ocena roczna	Ocena roczna
• 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	• redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad, • dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia, • korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach, • ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce, • zmienia położenie obrazu względem tekstu, • formatuje tabele w dokumencie	• wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego, • ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów, • sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów, • zmienia kolejność elementów	• 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, • osadza obraz w dokumencie	• Samodzielnie i twórczo wykonuje zadania o najwyższym stopniu trudności, także wykraczające poza program klasy 7. • Realizuje samodzielne projekty informatyczne o charakterze interdyscyplinarnym lub innowacyjnym, np.: • Tworzy zaawansowane strony internetowe z użyciem HTML i CSS, z elementami JavaScript. • Projektuje i wykonuje złożone grafiki komputerowe lub animacje, wykorzystując zaawansowane techniki edycji. • Píše własne programy w wybranych językach programowania (np. Python,

Szkola Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

multimedialną i zapisuje ją w pliku, • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów, tworzy projekt filmu w programie Shotcut.	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.	graficznych w dokumencie tekstowym, • wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego, • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie, • tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych, • dzieli dokument na logiczne części, • 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	tekstowym, • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego, • rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi, • wstawia równania 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.	Scratch), wykorzystując pętle, warunki, zmienne, funkcje oraz elementy spoza podstawy programowej. • Opracowuje prezentacje multimedialne i dokumenty tekstowe z wykorzystaniem zaawansowanych narzędzi (np. automatyzacja, makra, spis treści, odwołania). • Wykorzystuje chmurę obliczeniową do pracy zespołowej i synchronizacji danych, świadomie zarządza uprawnieniami i bezpieczeństwem danych. • Potrafi krytycznie ocenić i poprawić własne oraz cudze prace, wskazując mocne i słabe strony zastosowanych rozwiązań. • Samodzielnie przygotowuje portfolio informatyczne prezentujące własne projekty i osiągnięcia, dokumentując proces twórczy i zastosowane technologie. • Pomaga innym uczniom w nauce i rozwiązywaniu problemów informatycznych, dzieląc się wiedzą i doświadczeniem. • Bierze udział w konkursach informatycznych na poziomie co najmniej powiatowym lub uzyskuje wyróżnienia. • Samodzielnie poszukuje rozwiązań problemów, korzystając z różnych źródeł informacji, także w języku angielskim.
--	---	--	--	---

Szkoła Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

	graficznych, • dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP, • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,	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, • wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu, • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu,	• tworzy fotomontaże w programie GIMP, • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP, • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu,
--	--	---	---

Szkoła Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

Szkola Podstawowa im. gen. Stanisława Maczka w Boguchwale

		nagranie w prezentacji, - wymienia rodzaje formatów plików filmowych, - dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu, - usuwa fragmenty filmu, - zapisuje film w różnych formatach wideo.	- Samodzielnie i bezbłędnie wykonuje wszystkie zadania obowiązkowe oraz dodatkowe, trudniejsze zadania zaproponowane przez nauczyciela. - Wykazuje się aktywnością, systematycznością i inicjatywą na lekcjach oraz poza nimi (np. udział w konkursach informatycznych, przygotowywanie materiałów pomocniczych, pomoc kolegom i nauczycielom innych przedmiotów w zakresie wykorzystania technologii informatycznych). - Posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza program nauczania klasy 7 w zakresie dotychczas realizowanych treści – samodzielnie poszukuje, odkrywa i wykorzystuje nowe funkcje, narzędzia i technologie informatyczne. - Rozwiązuje nietypowe, złożone i trudne problemy informatyczne, stosując przyswojone informacje i umiejętności w nowych sytuacjach oraz projektach. - Samodzielnie realizuje projekty informatyczne o podwyższonym stopniu trudności w zakresie materiału zrealizowanego do połowy roku szkolnego (np. zaawansowane formatowanie tekstu, złożone grafiki, rozbudowane prezentacje multimedialne, programowanie w Scratch).
--	--	--	--