



SZKOŁA PODSTAWOWA W MYŚLACHOWICACH

WYMAGANIA NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

PRZEDMIOT	Informatyka	NAUCZYCIEL	Iwona Leś- Kubik	KLASA	7	ROK SZKOLNY	2025/2026
------------------	--------------------	-------------------	-------------------------	--------------	----------	--------------------	------------------

Dział	Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Komputer i sieć komputerowa	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa • wymienia dwie usługi dostępne w Internecie • otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kompresuje i dekompresuje pliki i foldery • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy • zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows • publikuje własne treści w Internecie przydzielając im licencje typu Creative Commons

			komunikując się przez Internet		
Strony WWW	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest strona internetowa • opisuje budowę witryny internetowej • tworzy stronę internetową np. w języku HTML 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia budowę znacznika HTML • wymienia podstawowe znaczniki HTML • tworzy prostą stronę internetową np. w języku HTML i zapisuje ją w pliku • planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji • tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
Grafika komputerowa	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworząc rysunki w programie GIMP i wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt

<p>Praca z dokumentem tekstowym</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego • wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 tekstowym • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego • wstawia równania do dokumentu tekstowego • tworzy przypisy dolne i końcowe • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny • przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
<p>Prezentacje multimedialne i filmy</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści • uruchamia pokaz slajdów 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji • dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyrównuje elementy na slajdzie w pionie i w poziomie oraz względem innych elementów • dodaje do slajdów dźwięki i filmy 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji

	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy projekt filmu np. w programie Shotcut 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry • przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów • wymienia rodzaje formatów plików filmowych • dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu • usuwa fragmenty filmu • zapisuje film w różnych formatach wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	
--	--	---	--	---	--

Wymagania edukacyjne zgodne z nową podstawą programową obowiązującą od 01.09.2024 r.

DATA	01.09.2025 r.	PODPIS NAUCZYCIELA	Iwona Leś-Kubik
------	---------------	--------------------	-----------------