Wymagania edukacyjne dla klasy 7
zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania na ocenę dopuszczającą Uczeń:	Wymagania na ocenę dostateczną Uczeń:	Wymagania na ocenę dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę bardzo dobrą Uczeń:	Wymagania na ocenę celującą Uczeń:
1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE 5 h						
1.1. Komputer w życiu człowieka	**1. i 2. Komputer w życiu człowieka**	● wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer ● wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne	● wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery ● wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne ● przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ● kompresuje i dekompresuje pliki i foldery	● wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery ● wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne ● omawia podstawowe jednostki pamięci masowej ● wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII ● zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania ● wymienia i opisuje rodzaje	● wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery ● wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne ● wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze ● wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików	● zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy

				licencji na oprogramowanie		
1.2. Budowa i działanie sieci komputerowej	**3. Budowa i działanie sieci komputerowej**	• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa	• wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych • wyjaśnia, czym jest internet	• omawia podział sieci ze względu na wielkość • opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej • opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej	• sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows	• zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
1.3. Sposoby wykorzystania internetu	**4. i 5. Sposoby wykorzystania internetu**	• wymienia dwie usługi dostępne w internecie • otwiera strony internetowe w przeglądarce	• wymienia cztery usługi dostępne w internecie • wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego • szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	• wymienia sześć usług dostępnych w internecie • umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego • opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości • dba o swoje bezpieczeństwo podczas	• wymienia osiem usług dostępnych w internecie • współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową • opisuje licencje na zasoby w internecie	• publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

				korzystania z internetu ● przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet		
2. STRONY WWW 3 h						
2.1. Zasady tworzenia stron internetowych	**6. Zasady tworzenia stron internetowych**	● wyjaśnia, czym jest strona internetowa ● opisuje budowę witryny internetowej	● omawia budowę znacznika HTML ● wymienia podstawowe znaczniki HTML ● tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku	● wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej ● korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję	● wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej ● otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu	● do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji
2.2. Tworzymy własną stronę WWW	**7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW**	● tworzy stronę internetową w języku HTML	● planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	● umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane	● umieszcza na tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych ● tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy	● tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 7 h						
3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	**9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów**	● tworzy rysunek za pomocą podstawowych	● omawia znaczenie warstw obrazu	● używa narzędzi zaznaczania	● łączy warstwy w obrazach	● tworząc rysunki w programie

		narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku ● zaznacza fragmenty obrazu ● wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu	w programie GIMP ● tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP ● umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP ● zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych	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	tworzonych w programie GIMP ● wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć ● tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP	GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
3.2. Animacje w programie GIMP	**11. i 12. Animacje w programie GIMP**	● wyjaśnia, czym jest animacja	● dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP	● dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei	● tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP	● przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
3.3. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	**13.–15. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe**	● współpracuje w grupie,	● planuje pracę w grupie poprzez	● wyszukuje, zbiera i samodzielnie	● wykorzystuje chmurę obliczeniową do	● planuje pracę w grupie i współpracuje z jej

		przygotowując plakat	przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu ● przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	członkami, przygotowując dowolny projekt
4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h						
4.1. Opracowywanie tekstu	**16. i 17. Opracowywanie tekstu**	● tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach ● otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe ● tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów	● 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	● 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**	● 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**	● przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy

4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu	**18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu**	• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego • wstawia tabele do dokumentu tekstowego	• zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym • wstawia symbole do dokumentu tekstowego	• zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki **SmartArt** do dokumentu tekstowego • umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie	• osadza obraz w dokumencie tekstowym • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego • rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi • wstawia równania do dokumentu tekstowego	• wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny
4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym	**20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym**	• wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu	• wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu	• tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych • dzieli dokument na logiczne części	• łączy ze sobą dokumenty tekstowe • tworzy przypisy dolne i końcowe	• przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	**22–24. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe**	• współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę	• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki • przestrzega praw autorskich podczas zbierania	• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	• planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt

				materiałów do projektu		
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h						
5.1. Praca nad prezentacją multimedialną	**25. i 26. Praca nad prezentacją multimedialną**	• przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku • zapisuje prezentację jako pokaz slajdów	• planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści • uruchamia pokaz slajdów	• 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	• 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	• przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
5.2. Tworzenie i obróbka filmów	**27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów**	• nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona • tworzy projekt filmu w programie Shotcut	• przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo • dodaje nowe klipy do projektu filmu	• wymienia rodzaje formatów plików filmowych • dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu • usuwa fragmenty filmu	• dodaje napisy do filmu • dodaje filtry do scen w filmie • dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	• przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut

				• zapisuje film w różnych formatach wideo		