**ZAWĘŻONA PODSTAWA PROGRAMOWA 2024**

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy 7 sporządzono na podstawie materiałów zawartych w programie nauczania informatyki w szkole podstawowej „Informatyka dla szkoły podstawowej”, MIGRA

Dnia 1 września 2024. Nauczyciele prowadzący: Małgorzata Paczka, Michał Bilczewski.

1. Komputer i grafika komputerowa

|  |
| --- |
| **Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| podaje kilka zastosowań komputera;wymienia części składowe zestawu komputerowego;posługuje się komputerem i urządzeniami TI w podstawowym zakresie;podaje kilka przykładów urządzeń współpracujących z komputerem;wie, że nadmierna ilość czasu spędzonego przy komputerze zagraża zdrowiu psychicznemu i fizycznemu;zdaje sobie sprawę, że można uzależnić się od komputera; zna i stosuje sposoby zapobiegania uzależnieniu się od komputerazna podstawowe zasady pracy z programem komputerowym (uruchamianie, wybór opcji menu, kończenie pracy z programem)wie, jaka jest rola systemu operacyjnegowie, że należy posiadać licencję na używany program komputerowy;wie, na czym polega piractwo komputerowe i jakie grożą sankcje za nielegalne uzyskanie programu komputerowego w celu osiągnięcia korzyści majątkowych | wskazuje kilka przykładów zastosowania komputera, np. w szkole, zakładach pracy i życiu społecznym;definiuje komputer jako zestaw urządzeń elektronicznych i określa ich przeznaczenie;zna pojęcia: *program* *komputerowy*, *pamięć*, *system dwójkowy*;zna jednostki pojemności pamięci;wymienia i omawia różne typy komputerówomawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów programów użytkowych, podając przykłady konkretnych programów; wie, na czym polega uruchamianie i instalowanie programów;podaje przykłady nośników pamięcizna podstawowe funkcje systemu operacyjnegowie, czym jest licencja na program, i wymienia jej rodzaje;wymienia przykłady przestępczości komputerowej | omawia zastosowanie komputera w różnych dziedzinach życia, nauki i gospodarki;zna pojęcia: *bit*, *bajt*, *RAM*;omawia podstawowe układy mieszczące się na płycie głównej;zna sposoby reprezentowania danych (wartości logicznych, liczb, znaków) w komputerze;wymienia i omawia budowę i działanie wybranych urządzeń peryferyjnych oraz urządzeń techniki użytkowej, np. drukarki, skanera;omawia wybrane urządzenia mobilneumieszcza skrót programu na pulpicie;wybiórczo korzysta z **Pomocy** do programu;wyjaśnia rolę pamięci operacyjnej w czasie uruchamiania programu;wie, jak odinstalować program komputerowypodaje przykłady systemów operacyjnychzna pojęcie: *prawo autorskie*; omawia przykładowe rodzaje darmowych licencji;omawia przejawy przestępczości komputerowej | omawia schemat działania komputera, m.in. przekształcanie informacji w dane, przetwarzanie danych oraz wyjaśnia funkcje procesora odpowiedzialnego za te procesy; wyjaśnia, czym jest BIOS;oblicza wartość dziesiętną liczby zapisanej w systemie dwójkowym;wie, co to są kody ASCII i potrafi wstawić do dokumentu tekstowego wybrany znak, korzystając z tego kodu;podaje przykłady kart rozszerzeń, które można zainstalować w komputerze;omawia różne typy komputerów oraz budowę i działanie urządzeń peryferyjnych oraz urządzeń techniki użytkowej, np. tablicy interaktywnej, kamery cyfrowej i internetowejpotrafi skorzystać w razie potrzeby z **Pomocy** do programu;wyjaśnia procesy zachodzące w czasie uruchamiania i instalowania programu; potrafi zainstalować i odinstalować prosty program, np. edukacyjny, grę; potrafi pobrać program, np. darmowy, z Internetu i zainstalować goomawia cechy wybranych systemów operacyjnych, m.in.: Windows, Linux, Mac OS, wybrane systemy dla urządzeń mobilnychwyjaśnia różnice między różnymi rodzajami licencji;rozumie zasady licencji na używany program | potrafi określić podstawowe parametry części składowych komputera i urządzeń peryferyjnych oraz urządzeń techniki użytkowej;opisuje wybrane zastosowania informatyki, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i rozwój ekonomiczny;samodzielnie wyszukuje w Internecie informacje o nowych urządzeniach peryferyjnych oraz urządzeniach mobilnych;korzysta z dokumentacji urządzeń elektronicznychokreśla pojemność pamięci, ilość wolnego i zajętego miejsca na dysku;wyszukuje w Internecie lub innych źródłach informacje na temat nowych programów użytkowych i nośników pamięciporównuje wybrane systemy operacyjne, podając różnicekorzystając z Internetu lub innych źródeł, odszukuje więcej informacji na temat darmowych licencji |

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie obrazów w edytorze grafiki** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy rysunek, używając podstawowych narzędzi graficznych;potrafi zapisać dokument komputerowy w pliku w określonym miejscu (dysku, folderze); otwiera rysunek zapisany w pliku, wprowadza zmiany i zapisuje ponownie plik | zna i omawia zasady tworzenia dokumentu komputerowego na przykładzie tworzenia rysunku w programie graficznym; rozumie, dlaczego należy zapisać dokument na wybranym nośniku pamięci masowej;przy użyciu wybranego edytora grafiki tworzy rysunki, stosując operacje na obrazie i jego fragmentach, przekształca obrazy; umieszcza napisy na obrazie; tworzy proste modele 3D;tworzy proste animacje komputerowe | zna podstawowe formaty plików graficznych; posługuje się narzędziami malarskimi wybranych programów graficznych do tworzenia kompozycji z figur i kształtów 3D; wykonuje operacje na obrazie i modelu 3D i jego fragmentach, m.in.: zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty rysunku i zdjęcia, stosując wybrane programy graficzne;poddaje zdjęcie obróbce: zmienia jasność i kontrast, stosuje filtry;wie, czym są warstwy obrazu; tworzy obraz z wykorzystaniem pracy z warstwami;korzysta z różnych narzędzi selekcji; tworzy animacje komputerowe;drukuje obrazy | przekształca formaty plików graficznych; umieszcza napisy na obrazie (modelu 3D), porównując możliwości dwóch wybranych programów graficznych;wykonuje fotomontaż, korzystając z możliwości pracy z warstwami obrazu; opracowuje obrazy zgodnie z przeznaczeniem;tworzy animacje, korzystając z możliwości z warstwami i z przekształceń fragmentów obrazu;drukuje obraz (model 3D), ustalając samodzielnie wybrane parametry wydruku;tworzy animacje komputerowe, stosując wybrany program graficzny;skanuje zdjęcia, zapisuje w pliku i poddaje je obróbce | samodzielnie wyszukuje możliwości wybranego programu graficznego;samodzielnie tworzy ciekawe kompozycje graficzne, w tym projekty 3D;samodzielnie przygotowuje model 3D do druku i ustala parametry wydruku;uczestniczy w konkursach graficznych;przygotowuje animacje według własnego pomysłu, korzystając z różnych możliwości wybranego programu do tworzenia animacji |

|  |
| --- |
| **Posługiwanie się komputerem – porządkowanie i ochrona dokumentów** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| kopiuje, przenosi i usuwa pliki wybraną przez siebie metodą;rozumie, jakie szkody może wyrządzić wirus komputerowy | rozumie, dlaczego należy wykonywać kopie dokumentów; potrafi kopiować, przenosić i usuwać pliki i foldery metodą przez **Schowek** oraz metodą **przeciągnij i upuść**;stosuje podstawowe zasady ochrony przed wirusami komputerowymi | pakuje i rozpakowuje pliki lub foldery;omawia ogólne zasady działania wirusów komputerowych;zna zasady ochrony przed złośliwymi programami;posługuje się programem antywirusowym w celu wykrycia wirusów | omawia inne rodzaje zagrożeń (konie trojańskie, programy szpiegujące);wie, jak ochronić się przed włamaniem do komputera; wyjaśnia, czym jest firewall | utrzymuje na bieżąco porządek w zasobach komputerowych; pamięta o tworzeniu kopii ważniejszych plików na innym nośniku;korzystając z dodatkowych źródeł, wyszukuje informacje na temat programów szpiegujących określanych jako *adware* i *spyware* |

### 2. Praca z dokumentem tekstowym

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| tworzy prosty dokument tekstowy; stosuje wyróżnienia w tekście, korzystając możliwości zmiany parametrów czcionki;wykonuje podstawowe operacje na fragmentach tekstu – kopiowanie, wycinanie, wklejanie;ozdabia tekst gotowymi rysunkami, obiektami z galerii obrazów, stosując wybraną przez siebie metodę;zapisuje dokument w pliku;uczestniczy w projekcie grupowym, wykonując proste zadania | zna i stosuje podstawowe zasady formatowania i redagowania tekstu;formatuje tekst: ustala atrybuty tekstu (pogrubienie, podkreślenie, przekreślenie, kursywę), sposób wyrównywania tekstu między marginesami, parametry czcionki; formatuje rysunek (obiekt) wstawiony do tekstu; zmienia jego rozmiary, oblewa tekstem lub stosuje inny układ rysunku względem tekstu;gromadzi materiały do wykonania zadania w ramach projektu grupowego i opracowuje zlecone zadania | zna ogólne możliwości edytorów tekstu i zasady pracy z dokumentem tekstowym;zna i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu; dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia;stosuje tabulacje, wcięcia, interlinie;wykorzystuje edytor równań do pisania prostych wzorów;zna i stosuje różne sposoby wycinania fragmentu ekranu (np. zdjęcie ekranu, Narzędzie Wycinanie) i stosuje je, aby wyciąć i wkleić do dokumentu tekstowego fragment ekranu;przygotowuje dokumenty do wykonania zadania w ramach projektu grupowego | zna i stosuje metody usprawniające pracę nad tekstem (m.in. stosowanie gotowych szablonów, wbudowanych słowników);stosuje różne typy tabulatorów, potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście; wstawia dowolne wzory, wykorzystując edytor równań;osadza obraz w dokumencie tekstowym, wstawia obraz do dokumentu tekstowego;wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe podczas realizacji projektu grupowego; wykonuje kolaż ze zdjęć | samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania dowolnego problemu;przygotowuje profesjonalny tekst – pismo, sprawozdanie, z zachowaniem poznanych zasad redagowania i formatowania tekstów;pełni funkcje koordynatora podczas realizacji projektu grupowego;potrafi wykorzystać chmurę do wymiany informacji w pracy zespołowej |

### 3. Algorytmika i programowanie

|  |
| --- |
| **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów algorytmicznych** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| przedstawia prosty algorytm w języku naturalnym;zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków; | wyjaśnia pojęcie algorytmu;określa dane do zadania oraz wyniki i zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków;określa sytuacje warunkowe, tj. takie, które wyprowadzają różne wyniki – zależnie od spełnienia narzuconych warunków;analizuje listę kroków algorytmu z rozgałęzieniami | omawia etapy rozwiązywania problemu (zadania);wie, na czym polega iteracja;analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia i określa, od czego zależy liczba powtórzeń;pisze listę kroków algorytmu z warunkiem prostym | wyjaśnia pojęcie *specyfikacja problemu*;prezentuje algorytmy iteracyjne za pomocą list kroków | potrafi samodzielnie napisać specyfikację określonego zadania;pisze listę kroków algorytmu, w którym wystąpią złożone sytuacje warunkowe; określa, kiedy może nastąpić zapętlenie w algorytmie iteracyjnym i potrafi rozwiązać ten problem;pisze listę kroków algorytmu iteracyjnego |

|  |
| --- |
| **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie programów komputerowych** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| tworzy proste programy w wybranych języku wizualnym, używając (wskazanego przez nauczyciela) dydaktycznego środowiska programowania (np. Scratch, Baltie) | tworzy programy, używając podstawowych poleceń, korzystając z wybranego środowiska programowania, zapisuje powtarzające się polecenia, stosując odpowiednie instrukcje;wykonuje proste zadania szczegółowe w projekcie grupowym | wyjaśnia, na czym polega prezentacja algorytmu w postaci programu;wyjaśnia pojęcia *program źródłowy* i *program wynikowy*;tworzy zmienne i wykonuje na nich proste obliczenia;realizuje prostą sytuację warunkową i iterację, korzystając z wybranych środowisk programowania (jednego lub kilku);definiuje i stosuje procedury bez parametrów | zna pojęcia: *translacja*, *kompilacja*, *interpretacja*; wie, jak są pamiętane wartości zmiennych;zapisuje algorytmy iteracyjne (w tym pętlę w pętli) i z warunkami (w tym złożonymi), korzystając z wybranych środowisk programowania (jednego lub kilku);definiuje i stosuje procedury z parametrami;wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe w projekcie grupowym i łączy wykonane zadania szczegółowe w jeden program | wyjaśnia zasady programowania i kompilowania; odróżnia kompilację od interpretacji;korzystając z wybranego środowiska programowania, pisze trudniejsze programy z zastosowaniem procedur z parametrami;bierze udział w konkursach informatycznych z programowania;pełnifunkcję koordynatora w projekcie grupowym |

### 4. Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| zna zastosowania arkusza kalkulacyjnego i omawia budowę dokumentu arkusza;pisze formułę wykonującą jedno z czterech podstawowych działań arytmetycznych (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie);potrafi zastosować kopiowanie i wklejanie formuł | zna i stosuje zasadę adresowania względnego;potrafi tworzyć formuły wykonujące bardziej zaawansowane obliczenia;stosuje funkcje arkusza kalkulacyjnego, tj.: SUMA, ŚREDNIA; modyfikuje tabele w celu usprawnienia obliczeń, m.in.: wstawia i usuwa wiersze (kolumny); zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli; wie, jak wprowadzić do komórek długie teksty i duże liczby | potrafi prawidłowo zaprojektować tabelę arkusza kalkulacyjnego (m.in.: wprowadza opisy do tabeli, formatuje komórki arkusza; ustala format danych, dostosowując go do wprowadzanych informacji);rozróżnia zasady adresowania względnego i bezwzględnego;stosuje arkusz do kalkulacji wydatków i innych obliczeń; dostosowuje odpowiednio rodzaj adresowania | potrafi układać rozbudowane formuły z zastosowaniem funkcji JEŻELI; potrafi samodzielnie zastosować adres bezwzględny, aby ułatwić obliczenia | zna działanie i zastosowanie wielu funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym;samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania określonego problemu;projektuje samodzielnie tabelę arkusza z zachowaniem poznanych zasad wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym |

### 5. Internet

|  |
| --- |
| **Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji i komunikowania się z wykorzystaniem Internetu** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| wymienia kilka zastosowań Internetu;otwiera stronę o podanym adresie;wyszukuje w Internecie informacje według prostego hasła;porusza się po stronie WWWredaguje i wysyła list elektroniczny, korzystając z podstawowych zasad netykiety;potrafi skorzystać z wybranych form komunikacji, np. z komunikatora, stosując zasady netykietyzna zagrożenia i ostrzeżenia dotyczące korzystania z komunikacji za pomocą Internetu; zdaje sobie sprawę z anonimowości kontaktów w Sieci | zna podstawowe zasady pracy w szkolnej (lokalnej) sieci komputerowej;zna pojęcia: *Internet*, *strona* *internetowa*, *WWW*; omawia wybrane usługi internetowe;potrafi wyszukiwać informacje w Internecie: korzysta z wyszukiwarekdołącza załączniki do listu; korzysta z książki adresowej; zna i stosuje zasady netykiety pocztowej;zna sposoby komunikowania się za pomocą Internetu, m.in.: komunikatory i czaty, fora dyskusyjne, portale społecznościowestosuje przepisy prawa związane z pobieraniem materiałów z Internetu; zdaje sobie sprawę z konieczności racjonalnego gospodarowania czasem spędzonym w Sieci | wymienia zalety łączenia komputerów w sieć;zna pojęcia: *witryna*, *strona* *główna*, *serwer internetowy*, *hiperłącze*, *hipertekst*;potrafi wyszukiwać informacje w Internecie: korzysta z katalogów stron WWW; wyszukuje informacje w internetowych zasobach danychdba o formę listu i jego pojemność; ozdabia listy, załączając rysunek, dodaje tło; stosuje podpis automatyczny; zakłada książkę adresową;podaje i omawia przykłady usług internetowych oraz różnych form komunikacji; omawia m.in.: komunikatory i czaty, fora dyskusyjne, portale społecznościowezna podstawowe przepisy dotyczące korzystania z e-usług | opisuje funkcjonowanie sieci komputerowej oraz podstawowe klasy sieci; potrafi udostępniać zasoby, np. foldery;wie, jak uzyskać dostęp do Internetu;potrafi zastosować narzędzia do wyszukiwania informacji;porządkuje najczęściej odwiedzane stronyuczestniczy w dyskusji na wybranym forum dyskusyjnym, stosując zasady netykiety;omawia wybrane usługi internetowe (m.in.: nauka i praca w Internecie, książki, czasopisma, muzea, banki, zakupy i aukcje, podróże, rozrywka), uwzględniając zasady korzystania z tych usługna przykładach uzasadnia zalety i zagrożenia wynikające z pojawienia się Internetu | potrafi formułować własne wnioski i spostrzeżenia dotyczące rozwoju Internetu, jego znaczenia dla różnych dziedzin gospodarki i dla własnego rozwoju;potrafi właściwie zawęzić obszar poszukiwań, aby szybko odszukać informacjekorzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje o najnowszych osiągnięciach w dziedzinie e-usług i różnych form komunikacji i wymiany informacjipotrafi przedstawić własne wnioski z analizy zalet i wad uzależniania różnych dziedzin życia od Internetu |