

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Bolesława Chrobrego w Goleniowie

Wymagania edukacyjne dla klasy 7 szkoły podstawowej zgodne z podręcznikiem „Lubię to!”

Wymagania zamieszczone poniżej 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.

Kursywą oznaczono treści dodatkowe.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	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 I SIECI KOMPUTEROWE 5 h						
1.1. Komputer w życiu człowieka	1. i 2. Komputer w życiu człowieka	przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze	- wymienia sposoby reprezentowania danych w komputerze - kompresuje i dekompresuje pliki i foldery	- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII - zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie	- 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
1.2. Sieci komputerowe	3. Sieci komputerowe	wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa	- wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych - wyjaśnia, czym jest internet	omawia podział sieci ze względu na wielkość	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	- wymienia cztery usługi dostępne w internecie - wyjaśnia, czym	- wymienia sześć usług dostępnych w internecie - umieszcza pliki	- wymienia osiem usług dostępnych w internecie - współpracuje nad	publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Bolesława Chrobrego w Goleniowie

		internetowe w przeglądarce	jest chmura obliczeniowa •wyszukuje informacje w internecie •szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	w chmurze obliczeniowej •opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości •dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu •przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet	dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową •opisuje licencje na zasoby w internecie	Creative Commons
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. Tworzenie własnej strony internetowej	7. i 8. Tworzenie własnej strony internetowej	•tworzy stronę internetową w języku HTML	•planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej	•umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane	•umieszcza na stronie obrazy i tabele	•tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Bolesława Chrobrego w Goleniowie

3. GRAFIKA KOMPUTEROWA 10 h

3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów	- wymienia podstawowe formaty plików graficznych - sprawdza rozmiar plików - tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku	- 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	- 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	- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP - wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć	tworząc rysunki w programie 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. Modele 3D –	13.–15. Modele 3D –	tworzy prosty	modyfikuje model,	grupuje i	dodaje napisy do	projektuje i

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Bolesława Chrobrego w Goleniowie

<i>projektowanie i drukowanie</i>	<i>projektowanie i drukowanie</i>	<i>model z gotowych brył w programie Tinkercad</i>	<i>wykorzystując narzędzia programu Tinkercad</i>	<i>wyrównuje elementy projektu w programie Tinkercad</i>	<i>projektów 3D</i> •zapisuje projekt w formacie dostępnym dla drukarek 3D •przygotowuje model do wydruku, korzystając z programu typu slicer	<i>drukuję rozbudowany model 3D</i>
3.4. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	16.–18. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe	•współpracuje w grupie, przygotowując plakat	•planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom	•wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	•wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu	•planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM 9 h						
4.1. Opracowywanie tekstu	19. i 20. Opracowywanie tekstu	•tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach •otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe	•redaguje przygotowane dokumenty tekstowe, przestrzegając odpowiednich zasad •dostosowuje formę tekstu do jego przeznaczenia •ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym,	•wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego •sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za	•kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów •sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego	•przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Bolesława Chrobrego w Goleniowie

			wykorzystując suwaki na linijce	pomocą Statystyki wyrazów	•wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów •zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień	
4.2. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu tekstowego	21. i 22. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu tekstowego	•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 oraz zrzuty ekranu do dokumentu tekstowego •umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie	•wstawia równania i wzory do dokumentu tekstowego	•tworzy rozbudowany dokument zawierający obrazy, tabele, zrzuty ekranu, symbole, pola tekstowe i równania •estetycznie i spójnie formatuje wszystkie elementy dokumentu
4.3. Dokument wielostronicowy	23. i 24. Dokument wielostronicowy	•wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu	•wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu	•tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych •dzieli dokument na sekcje •dzieli tekst na kolumny	•tworzy przypisy dolne i końcowe	•przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Bolesława Chrobrego w Goleniowie

4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe	25.–27. 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 materiałów do projektu	•wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	•planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY 4 h						
5.1. Praca nad prezentacją multimedialną	28. i 29. 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. Podstawy	30. i 31. Podstawy	•tworzy projekt	•dodaje nowe klipy	•wymienia rodzaje	•dodaje napisy do	•przygotowuje

Szkoła Podstawowa nr 4 im. Bolesława Chrobrego w Goleniowie

montażu filmu	montażu filmu	filmu w programie Shotcut	do projektu filmu	formatów plików filmowych •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu •usuwa fragmenty filmu •zapisuje film w różnych formatach wideo	filmu •dodaje filtry do scen w filmie •dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut
---------------	---------------	---------------------------	-------------------	---	--	--