

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 7 Szkoła Podstawowa nr 58 im. Kazimierza Sołtysika w Gdańsku

- **Podręcznik:** „Lubię to!” (Wydawnictwo Nowa Era) – wersja dla klasy 7
- **Rok szkolny:** 2026/2027
- **Opracował:** nauczyciel informatyki Mateusz Sojc

Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów

Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela poziomu i postępów w zdobywaniu wiedzy i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych. Sprawdzanie osiągnięć odbywa się na bieżąco podczas zajęć z wykorzystaniem różnorodnych technik adekwatnych do specyfiki przedmiotu, zgodnie z zasadami określonymi w Statucie Szkoły. Do podstawowych form sprawdzania osiągnięć należą:

- **Zadania praktyczne (ćwiczenia przy komputerze)** – samodzielne wykonywanie prac.
- **Projekty** – planowanie i realizacja bardziej złożonych zadań.
- **Aktywność i praca na lekcji** – zaangażowanie w realizację tematów, systematyczność, dbałość o stanowisko komputerowe oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa (BHP).
- **Sprawdziany wiedzy i kartkówki** – weryfikacja znajomości pojęć i terminologii informatycznej (w formie tradycyjnej lub testów elektronicznych).

Ogólne kryteria oceniania

celujący (6)

Uczeń w pełni opanował program klasy 7, pracuje wzorowo, bardzo pomysłowo i w 100% samodzielnie:

- **Komputer i sieci komputerowe:** Wyjaśnia zaawansowane sposoby reprezentowania danych w komputerze, szczegółowo omawia działanie usług internetowych i bezpiecznie zarządza plikami w chmurze obliczeniowej.
- **Strony WWW:** Projektuje rozbudowane struktury stron w języku **HTML**, dba o semantykę kodu i samodzielnie naprawia błędy w znacznikach.
- **Grafika komputerowa:** Tworzy zaawansowane kompozycje graficzne na warstwach i maskach (**GIMP**) oraz samodzielnie projektuje autorskie, skomplikowane obiekty 3D w programie **Tinkercad** (gotowe do druku 3D).
- **Praca z dokumentem tekstowym:** Tworzy bezbłędne, zaawansowane dokumenty (podział na kolumny, style, automatyczny spis treści).
- **Prezentacje multimedialne i filmy:** Samodzielnie montuje dynamiczne materiały wideo z filtrami i efektami (**Shotcut**) oraz przygotowuje profesjonalne prezentacje. Wzorowo przestrzega praw autorskich i licencji.

bardzo dobry (5)

Uczeń w stopniu bardzo dobrym opanował zagadnienia z programu i pracuje systematycznie:

- **Komputer i sieci komputerowe:** Wyjaśnia rolę sieci, prawidłowo nazywa i omawia funkcje programów, sprawdza rozmiary plików oraz sprawnie korzysta z chmury.
- **Strony WWW:** Buduje pełną strukturę pliku **HTML**, poprawnie formatuje tekst, dodaje listy wypunktowane, obrazy oraz tabele.
- **Grafika komputerowa:** Tworzy estetyczne kompozycje, sprawnie obrabia i retuszuje zdjęcia oraz buduje złożone modele 3D w **Tinkercad** z zachowaniem wymiarów.
- **Praca z dokumentem tekstowym:** Samodzielnie formatuje dłuższe teksty, dodaje tabele, symbole oraz automatyczny spis treści.
- **Prezentacje multimedialne i filmy:** Dobrze montuje filmy (przycina sceny, dodaje napisy i ścieżkę dźwiękową) oraz tworzy prezentacje z ciekawymi przejściami i animacjami. Stosuje zasady ochrony praw autorskich.

dobry (4)

Uczeń samodzielnie i obowiązkowo rozwiązuje typowe, umiarkowanie złożone zadania szkolne:

- **Komputer i sieci komputerowe:** Wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa, odróżnia klienta od serwera i bezpiecznie zarządza swoimi plikami.
- **Strony WWW:** Samodzielnie tworzy prostą stronę internetową w języku **HTML** z podziałem na akapity i poprawnie opisuje budowę znaczników.
- **Grafika komputerowa:** Wykonuje podstawową obróbkę grafiki (kadrowanie, jasność) oraz potrafi stworzyć model 3D w **Tinkercad** poprzez grupowanie brył.
- **Praca z dokumentem tekstowym:** Sprawnie formatuje dokument (zmienia marginesy, czcionki, interlinię i wstawia grafikę).
- **Prezentacje multimedialne i filmy:** Potrafi zaimportować, przyciąć i ułożyć sceny filmowe na osi czasu oraz tworzy poprawną, czytelną prezentację multimedialną.

dostateczny (3)

Uczeń opanował podstawowe pojęcia i wykonuje proste zadania z pomocą wskazówek nauczyciela:

- **Komputer i sieci komputerowe:** Wie, czym jest Internet i serwer, potrafi wyszukać informacje w sieci i wysłać pocztę elektroniczną.
- **Strony WWW:** Omawia ogólną strukturę pliku **HTML** i potrafi przygotować podstawowy szkielet strony (html, head, body).
- **Grafika komputerowa:** Uruchamia program graficzny, potrafi użyć podstawowych narzędzi (pędzel, tekst) oraz modyfikuje gotowe obiekty 3D w **Tinkercad**.
- **Praca z dokumentem tekstowym:** Przepisuje tekst w edytorze, potrafi go pogrubić, pochylić oraz wstawić prostą tabelę.
- **Prezentacje multimedialne i filmy:** Z pomocą instrukcji potrafi uruchomić program do montażu, ułożyć klipy i zapisać film, a w prezentacji dodaje proste slajdy z tekstem. Zna zasady netykiety.

dopuszczający (2)

Uczeń wykazuje duże braki w wiedzy, ale przy stałej pomocy nauczyciela potrafi:

- **Komputer i sieci komputerowe:** Włącza komputer, korzysta z urządzeń peryferyjnych (mysz, klawiatura) i z pomocą nauczyciela loguje się do sieci.
- **Strony WWW:** Poprawnie przepisuje proste, wskazane linijki kodu **HTML** oraz otwiera plik jako stronę w przeglądarce.
- **Grafika komputerowa:** Uruchamia edytor grafiki oraz środowisko **Tinkercad**, potrafi połączyć podstawowe bryły geometryczne.
- **Praca z dokumentem tekstowym:** Wpisuje podany tekst w edytorze dokumentów oraz wykonuje podstawowe operacje na plikach (zapisz, zamknij).
- **Prezentacje multimedialne i filmy:** Potrafi otworzyć i zamknąć plik wideo lub uruchomić program do prezentacji. Przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze.

niedostateczny (1)

Uczeń nie opanował minimalnych treści zawartych w programie klasy 7:

- **Komputer i sieci komputerowe:** Nie wie, do czego służy sieć komputerowa i Internet, nie potrafi bezpiecznie posługiwać się sprzętem komputerowym na lekcji.
- **Strony WWW:** Nie odróżnia kodu źródłowego strony od jej widoku w przeglądarce i nie potrafi napisać najprostszego znacznika **HTML**.
- **Grafika komputerowa:** Nie potrafi uruchomić programów graficznych ani wykonać w nich żadnych czynności (nie potrafi wstawić bryły w **Tinkercad**).
- **Praca z dokumentem tekstowym:** Nie potrafi napisać ani sformatować najprostszego tekstu.
- **Prezentacje multimedialne i filmy:** Mimo pomocy nauczyciela nie potrafi uruchomić programów multimedialnych, nie wykazuje żadnych postępów w wyznaczonym terminie.

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny z informatyki

Szkoła Podstawowa nr 58 im. Kazimierza Sołtysika w Gdańsku

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						
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 internetowe w przeglądarce	- wymienia cztery usługi dostępne w internecie - wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa - wyszukuje informacje w internecie - szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	- 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	- 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
2. STRONY WWW						
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
3. GRAFIKA KOMPUTEROWA						
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 – projektowanie i drukowanie	13.–15. Modele 3D – projektowanie i drukowanie	• tworzy prosty model z gotowych brył w programie Tinkercad	• modyfikuje model, wykorzystując narzędzia programu Tinkercad	• grupuje i wyrównuje elementy projektu w programie Tinkercad	• dodaje napisy do projektów 3D • zapisuje projekt w formacie dostępnym dla drukarek 3D • przygotowuje model do wydruku, korzystając z programu typu Slicer	• projektuje i drukuje rozbudowany model 3D
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						
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, wykorzystując suwaki na linijce	• wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego • 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 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 rzuty 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, rzuty 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
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						
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 prezentację multimedialną, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
5.2. Podstawy montażu filmu	30. i 31. Podstawy montażu filmu	• tworzy projekt filmu w programie Shotcut	• dodaje nowe klipy do projektu filmu	• wymienia rodzaje formatów plików filmowych • dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu • usuwa fragmenty filmu • zapisuje film w różnych formatach wideo	• 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

**Kursywą wyróżniono temat dodatkowy i związane z nim wymagania na poszczególne oceny.*