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

Wymagania zamieszczone poniżej zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych.
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 internetowe w przeglądarce	• wymienia cztery usługi dostępne w internecie • wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa	• wymienia sześć usług dostępnych w internecie • umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej	• wymienia osiem usług dostępnych w internecie • współpracuje nad dokumentami, wykorzystując	• publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons

			• wyszukuje informacje w internecie • szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu	• opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości • dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet	chmurę obliczeniową • opisuje licencje na zasoby w internecie	
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
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 – projektowanie i	***13.–15. Modele 3D – projektowanie i***	• *tworzy prosty model z gotowych*	• *modyfikuje model, wykorzystując narzędzia*	• *grupuje i wyrównuje elementy projektu*	• *dodaje napisy do projektów 3D*	• *projektuje i drukuje*

drukowanie (dodatkowo)	***drukowanie (dodatkowo)***	*brył w programie Tinkercad*	*programu Tinkercad*	*w programie Tinkercad*	•*zapisuje projekt w formacie dostępnym dla drukarek 3D* •*przygotowuje model do wydruku, korzystając z programu typu slicer*	*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 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, 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,	•przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy

					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
4.4. Przygotowanie e-	**25.–27. Przygotowanie**	•współpracuje w grupie,	•planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie	•wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały	•wykorzystuje chmurę obliczeniową do	•planuje pracę w grupie i współpracuje

gazetki – zadanie projektowe	**e-gazetki – zadanie projektowe**	przygotowując e-gazetkę	zadań poszczególnym jej członkom	niezbędne do wykonania e-gazetki •przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu	zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki	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 •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 montażu filmu	**30. i 31. Podstawy montażu filmu**	•tworzy projekt filmu w programie Shotcut lub innym dostępnym	•dodaje nowe klipy do projektu filmu	•wymienia rodzaje formatów plików filmowych •dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu	•dodaje napisy do filmu •dodaje filtry do scen w filmie	•przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem

				• usuwa fragmenty filmu • zapisuje film w różnych formatach wideo	• dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu	różnych możliwości programu Shotcut lub innym dostępnym