**Wymagania klas 7**

|  |  |
| --- | --- |
| **PODSTAWOWE (dopuszczający, dostateczny)** | **PONADPODSTWAOWE (dobry, bardzo dobry)** |
| * wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery * opisuje najczęściej spotykanie rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) * nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie * przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze * wymienia rodzaje programów komputerowych * wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów * kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” * wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych * wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania * wymienia rodzaje grafiki komputerowej * opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego * zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP * wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu * wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP * zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP * drukuje dokument komputerowy * wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem * omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP * tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP * umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP * stosuje podstawowe narzędzia Selekcji * tworzy proste animacje w programie GIMP * używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży * sprawnie posługuje się przeglądarką internetową * wymienia rodzaje sieci komputerowych * omawia budowę prostej sieci komputerowej * wyszukuje informacje w internecie * przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu * pobiera różnego rodzaju pliki z internetu * dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych * przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu * unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową * wymienia etapy rozwiązywania problemów * opisuje algorytm w postaci listy kroków * omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym * tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne * tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach * przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego * omawia budowę okna programu Scratch * wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch * stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach * dodaje nowe duszki w programie Scratch * dodaje nowe tła w programie Scratch * omawia budowę okna programu Logomocja * tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz * wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *margines* * tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym * stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu * korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu * korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu * wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego * wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu * stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem * korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego * przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowymosadza obraz w dokumencie tekstowym * modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym * stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym * stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym * wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności * wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu, * stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu * stosuje style tabeli w edytorze tekstu * stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu * wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego * zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu * dzieli fragmenty tekstu na kolumny * przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu, przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu | * wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery * wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce * samodzielnie instaluje programy komputerowe * wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie * stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach * zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy * charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej * zapisuje obrazy w różnych formatach wyjaśnia, czym jest plik * wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku * wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu * charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu * poprawia jakość zdjęcia * wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy * wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek * łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP * wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP * pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP * korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP * wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych * dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb * korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych * samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów * konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach * konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch * dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch * tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich * zmienia domyślną postać w programie Logomocja * ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami * wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego * wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu * rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym * zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu * grupuje obiekty w edytorze tekstu * wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki * wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe * formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego * wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności * zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających * stosuje tabulatory specjalne * tworzy listy wielopoziomowe * stosuje w listach ręczny podział wiersza * wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym * różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego * wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje * zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF |