

Wymagania edukacyjne – Informatyka, klasa 7 („Lubię to!”, rozkład MEN 2025)

Dział	Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	Celująca
1. Komputer i sieci komputerowe	Zna podstawowe zastosowania komputera; wie, że internet służy do komunikacji i wyszukiwania informacji.	Potrafi wskazać elementy budowy sieci komputerowej; zna przykłady wykorzystania internetu.	Rozumie zasady działania sieci lokalnej i internetu; potrafi świadomie korzystać z wybranych usług online.	Wyjaśnia zagrożenia i korzyści płynące z internetu; potrafi porównać różne sposoby wykorzystania sieci.	Krytycznie ocenia wpływ internetu na życie człowieka; potrafi wskazać nowe trendy (np. chmura, IoT) i ich znaczenie.
2. Strony WWW	Wie, że istnieją strony internetowe i przeglądarki; potrafi wpisać adres URL.	Zna podstawowe zasady budowy strony; tworzy prostą stronę wg instrukcji.	Samodzielnie przygotowuje stronę internetową z tekstem i grafiką; stosuje proste formatowanie.	Tworzy stronę z elementami multimedialnymi i linkami; dba o czytelność i estetykę.	Projektuje oryginalną stronę WWW z własnym układem i dodatkowymi elementami (np. tabele, formularze).
3. Grafika komputerowa	Potrafi wykonać prostą modyfikację obrazu (np. zmiana koloru, kadrowanie).	Używa kilku narzędzi do edycji obrazu; tworzy prostą animację wg instrukcji.	Samodzielnie edytuje obrazy, stosuje warstwy i filtry; tworzy projekt graficzny o zadany temat.	Przygotowuje złożone projekty (np. plakat) z wykorzystaniem wielu technik; tworzy animacje w GIMP.	Projektuje własne prace graficzne o wysokim poziomie artystycznym i technicznym; stosuje różne narzędzia i techniki twórczo.
4. Praca z dokumentami tekstowym	Potrafi wpisać i sformatować prosty tekst; zapisuje dokument.	Formatuje akapity, wstawia obrazy i tabele do dokumentu; numeruje strony.	Samodzielnie opracowuje dokument wielostronicowy; stosuje różne elementy graficzne i układu strony.	Tworzy dokumenty projektowe (np. gazetkę) o estetycznym i logicznym układzie; wykorzystuje różnorodne narzędzia edytora.	Przygotowuje rozbudowane dokumenty z własną inicjatywą; stosuje zaawansowane funkcje edytora; dba o wysoki

					poziom merytoryczny i estetyczny.
5. Prezentacje multimedialne i filmy	Potrafi otworzyć program do prezentacji i wstawić slajd z tekstem; umie odtworzyć film.	Tworzy prostą prezentację z tekstem i grafiką; wykonuje podstawowe cięcia w filmie.	Samodzielnie przygotowuje prezentację z animacjami i multimedialnymi dodatkami; montuje prosty film z kilku ujęć.	Tworzy dopracowaną prezentację lub film z efektami, ścieżką dźwiękową i spójną narracją	

Wymagania ogólne na lekcjach informatyki

1. Aktywność i samodzielność

- a. Uczeń bierze czynny udział w lekcji, wykonuje powierzone zadania, stara się samodzielnie rozwiązywać problemy.

2. Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa

- a. Przestrzega zasad BHP przy pracy z komputerem (ergonomia, higiena pracy).
- b. Stosuje zasady bezpieczeństwa w sieci (ochrona danych osobowych, korzystanie z legalnych źródeł).

3. Dokładność i staranność

- a. Uczeń dba o estetykę i poprawność wykonywanych prac (dokumentów, prezentacji, projektów graficznych i programów).

4. Współpraca i komunikacja

- a. Potrafi współpracować w grupie, dzielić się pomysłami, pomagać innym i korzystać z dyskusji w sposób kulturalny.

5. Korzystanie z narzędzi cyfrowych

- a. Uczeń potrafi obsługiwać programy i urządzenia komputerowe zgodnie z ich przeznaczeniem, korzysta z podręcznika i instrukcji w celu samodzielnego wykonywania zadań.

6. Odpowiedzialność za pracę własną i cudzą

- a. Nie korzysta z materiałów niedozwolonych (plagiat, piractwo), szanuje prawa autorskie i własność intelektualną.

Zasady pracy na lekcji informatyki

1. Zajęcia zaczynamy od przygotowania stanowiska komputerowego i sprawdzenia sprzętu.
2. Pracujemy w skupieniu, nie przeszkadzając innym uczniom.
3. Przestrzegamy kolejności wykonywania zadań i instrukcji nauczyciela.
4. Każde zadanie kończymy zapisaniem pracy i zgłaszamy nauczycielowi jej gotowość.
5. W trakcie lekcji zachowujemy kulturę komunikacji – nie używamy komputera do gier, czatu lub mediów społecznościowych bez zgody nauczyciela.
6. Pomagamy sobie nawzajem, ale samodzielnie rozwiązujemy zadania programowe i projektowe.
7. Po zakończeniu zajęć porządkujemy stanowisko i wylogowujemy się z komputerów.

Formy sprawdzania wiedzy

1. **Obserwacja pracy na lekcji** – udział w zajęciach, aktywność, samodzielność w wykonywaniu zadań.
2. **Sprawdziany praktyczne** – wykonanie zadania w programie komputerowym lub projektowego.
3. **Prezentacje uczniowskie** – przedstawienie wyników projektów, animacji, prezentacji multimedialnych.
4. **Testy i quizy online lub papierowe** – krótkie sprawdzenie wiedzy teoretycznej i praktycznej.
5. **Portfolio ucznia** – zbiór prac wykonanych w ciągu semestru (dokumenty, grafiki, programy, arkusze, projekty).
6. **Zadania domowe** – w ograniczonym zakresie, głównie utrwalające umiejętności praktyczne.