**Plan wynikowy dla klasy 7 szkoły podstawowej zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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
 | * kompresuje i dekompresuje pliki i foldery
 | * omawia podstawowe jednostki pamięci masowej
* 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. Budowa i działanie sieci komputerowej** | **3. Budowa i działanie sieci komputerowej** | * 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 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. Tworzymy własną stronę WWW** | **7. i 8. Tworzymy własną stronę WWW** | * 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 7 h** |
| **3.1. Tworzenie i modyfikowanie obrazów** | **9. i 10. Tworzenie i modyfikowanie obrazów** | * tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku
* zaznacza fragmenty obrazu
* wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
 | * 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
* tworzy fotomontaże w programie GIMP
 | * 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. Tworzenie plakatu – zadanie projektowe** | **13.–15. 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** | **16. i 17. 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
* korzysta z tabulatora do ustawiania tekstu w kolumnach
* ustawia wcięcia w dokumencie tekstowym, wykorzystując suwaki na linijce
 | * wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego
* ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów
* 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** | **18. i 19. Wstawianie obrazów i innych obiektów do dokumentu** | * 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** do dokumentu tekstowego
* umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie
 | * osadza obraz w dokumencie tekstowym
* wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego
* rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi
* wstawia równania do dokumentu tekstowego
 | * wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny
 |
| **4.3. Praca nad dokumentem wielostronicowym** | **20. i 21. Praca nad dokumentem wielostronicowym** | * wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu
 | * wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu
 | * tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych
* dzieli dokument na logiczne części
 | * tworzy przypisy dolne i końcowe
 | * przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
 |
| **4.4. Przygotowanie e-gazetki – zadanie projektowe** | **22–24. 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** | **25. i 26. 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. Tworzenie i obróbka filmów** | **27. i 28. Tworzenie i obróbka filmów** | * 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
 |