

Informatyka poziom podstawowy kl. 1Ap, 1Bp, 1Cp

1. Wymagania szczegółowe na poszczególne oceny

Ocena niedostateczna : uczeń nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą. Nie przestrzega regulaminu pracowni komputerowej.			
Na ocenę dopuszczającą uczeń:	Na ocenę dostateczną uczeń:	Na ocenę dobrą uczeń:	Na ocenę bardzo dobrą uczeń:
Komputer i urządzenia peryferyjne			
Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>środki TI, ROM, RAM, BIOS, karta rozszerzenia, partycja dyskowa, formatowanie dysku, napęd optyczny, piksel, rozdzielczość</i>	Klasyfikuje środki technologii informacyjnej ze względu na przeznaczenie. Wie, czym jest RAM i BIOS i określa ich funkcje.	Świadomie posługuje się komputerem i zna podstawowe elementy komputera układy umieszczone na płycie głównej, monitor, mysz, klawiaturę, dysk twardy, ich wzajemne współdziałanie i wartości podstawowych parametrów.	Omawia dodatkowe urządzenia pamięci masowej, m.in.: napędy optyczne, pamięci flash, pamięci taśmowe (streamery). Omawia funkcje, przeznaczenie, działanie i podstawowe parametry urządzeń peryferyjnych.
Systemy operacyjne i inne oprogramowanie			
Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>narzędzia TI, system operacyjny, nazwa pliku, rozszerzenie nazwy pliku, format pliku.</i>	Objaśnia ogólną strukturę systemu operacyjnego. Zna i omawia funkcje systemu operacyjnego.	Wymienia cechy wybranych systemów operacyjnych, m.in.: Windows, Linux, Mac OS, systemów operacyjnych dla urządzeń mobilnych.	Dzieli oprogramowania ze względu na zastosowanie: systemy operacyjne, programy użytkowe, narzędziowe i języki programowania.
Edycja tekstu			
Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>akapit, redagowanie tekstu, formatowanie tekstu, spacja nierozdzielająca, wcięcie, tabulator, style tekstu, sekcja, odwołanie w dokumencie, szablon.</i>	Dbą o poprawność redakcyjną tekstu, stosuje spacje nierozdzielające, korzysta z wbudowanych słowników, szuka i zastępuje znaki i ciągi znaków, w tym	Formatuje tekst, m.in.: odpowiednio stosuje parametry czcionek, stosuje wcięcia i tabulatory. Wykonuje konwersję tekstu na	Pracuje nad dokumentem w trybie recenzji: potrafi śledzić zmiany, wstawiać komentarze oraz porównuje dokumenty. Korzysta z szablonów dokumentów.

	znaki specjalne, koryguje błędy redakcyjne.	tabełę i odwrotnie. Numeruje i wypunktowuje listy jednopoziomowe i wielopoziomowe. Edytuje wzory i wyrażenia matematyczne z wykorzystaniem edytora równań. Zna i stosuje metody opracowywania dokumentu wielostronicowego: nagłówek i stopka dokumentu, konspekt dokumentu, style tekstu, odwołania w dokumencie tekstowym (spis treści, spis ilustracji, przypisy), podziały dokumentu (na strony i sekcje), rozmieszczanie tekstu w kolumnach.	
Opracowywanie grafiki rastrowej			
Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>grafika rastrowa, grafika wektorowa, grafika 2D, grafika 3D, formaty plików graficznych.</i> Rozróżnia rodzaje grafiki komputerowej (rastrowa i wektorowa). Dzieli grafikę ze względu na sposób reprezentowania danych obrazu (grafika 2D i 3D).	Opracowuje grafikę rastrową: rysuje figury geometryczne, stosuje warstwy i wybrane narzędzia selekcji do tworzenia fotomontaży. Zna formaty plików graficznych oraz podaje zalety, wady i zastosowanie wybranych plików	Zna wybrane możliwości edycji zdjęć, m.in zmienia kontrast i nasycenie kolorów, kadruje i skaluje obrazy.	Uzyskuje efekty specjalne dzięki zastosowaniu tzw. filtrów.

	graficznych. Zapisuje pliki graficzne w różnych formatach.		
Tworzenie prezentacji multimedialnej			
Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>prezentacja multimedialna.</i>	Omawia typy prezentacji: prezentację wspomagającą prelegenta, prezentację do samodzielnego przeglądania przez odbiorcę, prezentację typu kiosk (samouruchamiającą się). Zna i stosuje zasady tworzenia prezentacji – dokonuje wyboru materiałów (tekstów, grafiki), dobiera wielkość i kolor czcionki, kolor tła, typ animacji.	Potrafi zaplanować prezentację. Projektuje i modyfikuje slajdy: umieszcza na slajdach obiekty, hiperłącza i przyciski akcji, dodaje animacje i przejścia slajdów. Stosuje szablony.	Dodaje narrację, dźwięki i filmy (w tym zawartość ekranu). Drukuje materiały informacyjne. Ustala parametry pokazu i zna zasady prowadzenia pokazu. Zna najczęściej stosowane formaty zapisu prezentacji. Zapisuje prezentację i wie, jak opublikować prezentację w Internecie. Tworzy prezentację na podstawie konspektu zaimportowanego z dokumentu tekstowego.
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera			
Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>algorytm, program komputerowy, język programowania, specyfikacja zadania, lista kroków, schemat blokowy, implementacja, program źródłowy, kod maszynowy, interpretacja, kompilacja.</i>	Zna związki i zależności między problemem, algorytmem i programem komputerowym. Rozwiązuje problemy algorytmiczne: określa sytuacje problemowe, <ul style="list-style-type: none"> określa specyfikację problemu (zadania), projektuje rozwiąza- 	Określa, czy algorytm jest poprawny. Klasyfikuje języki programowania za względu na poziom wykonania programu. Wie, na czym polega programowanie. Wie, czym jest kod źródłowy i kod wynikowy programu. Wyjaśnia, czym jest	Analizuje algorytm na podstawie jego gotowych implementacji.

	<p>nia i wybiera narzędzia do ich realizacji,</p> <ul style="list-style-type: none"> • testuje rozwiązania. <p>Wie, kiedy algorytm jest poprawny.</p>	interpretacja i kompilacja programu.	
Tworzenie programów w wybranym języku programowania			
<p>Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>zintegrowane środowisko programistyczne, preprocesor, komórka pamięci, typ zmiennej, iteracja, pętla, zmienna sterująca</i></p> <p>Poznaje wybrane środowisko programistyczne (C++/Python).</p> <p>W przypadku języka Python rozróżnia tryby: interaktywny i skryptowy.</p> <p>.</p>	<p>Tworzy programy w tekstowym języku programowania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • deklaruje zmienne (w przypadku języka C++), • stosuje podstawowe typy zmiennych: całkowite i rzeczywiste, • nadaje zmiennym wartości, stosuje instrukcję przypisania, • stosuje instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, • wykonuje obliczenia na zmiennych, • wyprowadza komunikaty i wyniki na ekran, • wyprowadza wyniki obli- 	<p>Potrafi zaprogramować proste algorytmy, m.in. z warunkami i iteracyjne.</p> <p>Zna podstawowe operatory arytmetyczne i logiczne.</p>	<p>Uruchamia programy, odnajduje błędy w programie i potrafi je poprawić. Testuje programy komputerowe.</p>

	czeń na ekran,		
Internet i wyszukiwanie informacji w Internecie			
<p>Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>: Internet, strona WWW, witryna internetowa, adres IP, serwer HTTP, URL, hiepertekst, hiperłącze.</i></p>	<p>Omawia historię powstania i rozwój Internetu. Zna organizację informacji w WWW. Wie, na czym polega przeglądanie strony WWW. Wyszukuje informacje w Internecie. Korzysta z wyszukiwarki internetowej. Zna i stosuje metody wyszukiwania informacji, m.in.: dobiera słowa kluczowe w haśle, szuka stron internetowych zawierające frazę, szuka stron internetowych zapisanych w innych językach, wyszukuje informacji zapisanych w plikach określonego formatu, wyszukuje informacje w encyklopediach i słownikach.</p>	<p>Korzysta z map internetowych</p>	<p>Planuje podróż i szuka połączeń komunikacji miejskiej, korzystając z odpowiednich wyszukiwarek.</p>

Usługi internetowe			
<p>Wyjaśnia pojęcia i skróty: <i>certyfikat, centrum certyfikacji.</i></p> <p>Omawia usługi i formy działania oparte na technologii informacyjnej (e-formy), w tym zasady korzystania z tych usług:</p> <ul style="list-style-type: none"> • e-nauczanie, • praca na odległość, • dziennik elektroniczny, • banki elektroniczne, w tym metody zabezpieczeń, • zakupy i aukcje w Internecie, • podpis elektroniczny. 	<p>Dostrzega zalety i wady (lub wątpliwości) dotyczące korzystania z poszczególnych e-form.</p>		
Zadania projektowe			
<p>Zna i stosuje zasady opracowywania projektu.</p> <p>Wymienia i omawia etapy pracy nad projektem.</p>	<p>Uczestniczy w realizacji projektów informatycznych.</p> <p>Pełni odpowiednio przydzielone funkcje podczas realizacji projektu.</p>	<p>Komunikuje się z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, m.in. za pomocą urządzeń mobilnych, chmury.</p>	<p>Wykorzystuje zasoby edukacyjne zamieszczone w Internecie, wymienia informacje z innymi użytkownikami.</p> <p>Zna i stosuje zasady debaty ZA i PRZECIW.</p> <p>Prezentuje projekt przed grupą.</p>

2. Przedmiotowy system oceniania

a) Metody oceniania

nazwa	opis	poprawa/ uzupełnienie	waga
odpowiedź ustna	niezapowiedziana, kilkuminutowa, obejmuje do trzech tematów wstecz, umiejętność prezentowania lub rozwiązania zadań domowych, rozwiązywanie zadań przy tablicy	z bieżących zagadnień, na kolejnych lekcjach	4
prezentacja	zapowiedziana, prezentacja multimedialna, referat,	-	6
sprawdzian	zapowiedziany, całogodzinny obejmuje bieżący dział lub działy w formie papierowej lub elektronicznej	z tych samych zagadnień, na konsultacjach, oceny ndst	10
kartkówka	niezapowiedziana, kilkuminutowa, obejmuje do trzech tematów wstecz w formie papierowej lub elektronicznej	z tych samych zagadnień, na konsultacjach	4
aktywność- krótka odpowiedź	na podstawie aktywności ucznia: krótkich odpowiedzi, dyskusji, wykonywanych na tablicy zadań	z bieżących zagadnień, na kolejnych lekcjach	2
projekt	Zapowiedziana, kilkuminutowa z odpowiedzią na kilka pytań teoretycznych i praktycznych dotyczących projektu	z tych samych zagadnień, na konsultacjach	10
Praca na lekcji	niezapowiedziana, kilkunastominutowa, obejmuje bieżący temat, w formie elektronicznej	z tych samych zagadnień, na konsultacjach	4

b) Oceny śródroczne i końcoworoczne

Ocena	Opis
niedostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń nie spełnił wymagań na ocenę dopuszczającą • Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej nauczania w danym okresie czasu. Nie jest w stanie odtworzyć podanych wiadomości nawet z pomocą nauczyciela. Braki w umiejętnościach i wiadomościach uniemożliwiają mu dalszą skuteczną naukę. • Uczeń nie uzupełnił wszystkich prac pisemnych, nie poprawił wszystkich ocen niedostatecznych ze sprawdzianów i prac projektowych, nie uzyskał średniej ważonej powyżej 2.0
dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń spełnił wymagania na ocenę dopuszczającą • Uczeń ma braki w opanowaniu pewnych treści zawartych w podstawie programowej. Odtwarza wiedzę z pomocą nauczyciela. Deklaruje chęć dalszej nauki, jego umiejętności nie przekreślają szans na dalszą skuteczną naukę.

dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń spełnił wymagania na ocenę dopuszczającą i dostateczną • Uczeń ma podstawową wiedzę na temat omówionych treści zawartych w podstawie programowej. Rozwiązuje bardzo proste, typowe zadania informatyczne.
dobra	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń spełnił wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą • Uczeń w znacznym stopniu opanował treści zawarte w podstawie programowej. Rozwiązuje proste zadania informatyczne wymagające pewnej kreatywności.
bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń spełnił wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą i bardzo dobrą • Uczeń w pełni opanował treści zapisane w podstawie programowej, wykazuje się swobodą w operowaniu posiadaną wiedzą i umiejętnościami. Rozwiązuje nietypowe informatyczne.
celująca	<ul style="list-style-type: none"> • Uczeń spełnił wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą i bardzo dobrą • Uczeń wykazuje się wiedzą i umiejętnościami pozwalającymi rozwiązywać trudne nietypowe zadania informatyczne. • Uczeń Samodzielnie rozwija swoje zainteresowania informatyką, osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach.