

WYMAGANIA EDUKACYJNE

PRZEDMIOT: INFORMATYKA

POZIOM: KLASA 1

ZAKRES: ROZSZERZONY

Wymagania na oceny śródroczne (I półrocze) oraz na oceny roczne obejmują wymagania z działów:

I. Systemy operacyjne w środowisku sieciowym

II. Edytor tekstu i prezentacje

III. Społeczeństwo w Internecie

IV. Strony WWW i grafika komputerowa

Wymagania na oceny śródroczne (I półrocze) obejmują wymagania z działów od I do II włącznie, zaś na oceny roczne obejmują wszystkie wymagania z działów od I do IV włącznie (cały rok szkolny).

1. Ustala się następujące progi procentowe na oceny bieżące:

- | | |
|------------------|------------|
| ▪ niedostateczny | 0% – 39% |
| ▪ dopuszczający | 40% – 50% |
| ▪ dostateczny | 51% – 70% |
| ▪ dobry | 71% – 85% |
| ▪ bardzo dobry | 86% – 95% |
| ▪ celujący | 96% – 100% |

2. Ocenie podlegają następujące obszary aktywności uczniów:

- praca na lekcji,
- prace pisemne (sprawdziany, kartkówki, zadanie domowe),
- wypowiedzi ustne (materiał bieżący),
- praca indywidualna i grupowa,
- projekt edukacyjny,
- prezentacje multimedialne,
- działania pozalekcyjne.

3. Zakłada się stosowanie następujących form sprawdzania wiadomości i umiejętności uczniów:

- sprawdzian,
- test,
- kartkówka (zapowiedziana, niezapowiedziana),
- odpowiedź ustna,
- praca na lekcji, praca w grupie,
- zadanie domowe,
- aktywność na lekcji.

4. Informacje o sprawdzaniu wiadomości i umiejętności z materiału bieżącego:

- materiał bieżący obejmuje trzy ostatnie lekcje,
- wiadomości i umiejętności sprawdzane są w następujący sposób:
 - a. odpowiedź ustna,
 - b. odpowiedź pisemna, zadanie praktyczne,
 - c. kartkówka – zapowiedziana i niezapowiedziana,
- można korzystać z „numerków szczęścia”,
- z „numerków szczęścia” nie korzystają uczniowie, którzy posiadają godziny nieusprawiedliwione w poprzednim miesiącu,
- „numerki szczęścia” nie obowiązują na zapowiedzianej kartkówce,
- osoby nieobecne podczas kartkówki zapowiedzianej są zobowiązane do jej nadrobienia – termin ustalony z nauczycielem,
- w przypadku stwierdzenia niesamodzielnego rozwiązywania zadań podczas kartkówki nauczyciel ma prawo unieważnić pracę, co jest równoważne z wystawieniem oceny niedostatecznej.

5. Informacje o sprawdzianach:

- sprawdzian może być poprzedzony jest lekcją powtórzeniową,
- sprawdzian jest zapowiadany co najmniej tydzień przed terminem, a informacja o nim jest odnotowana w dzienniku lekcyjnym,
- nie przekłada się sprawdzianów,
- osoby nieobecne podczas sprawdzianu są zobowiązane do jego uzupełnienia w terminie ustalonym z nauczycielem (wyjątek: osoby, które były przez dłuższy czas nieobecne w szkole [np. 2 tygodnie] i nie zdążyły nadrobić materiału, a uzyskały zgodę nauczyciela uczącego na pisanie w innym terminie),
- prace pisemne (sprawdziany, testy itp.) oddawane są w terminie do 21 dni,
- każda ocena ze sprawdzianu może być poprawiana w ustalonym terminie,
- prace pisemne są przechowywane przez nauczyciela; uczeń i jego rodzice mają możliwość wglądu do prac pisemnych,
- kartkówki nie podlegają poprawie,

- uczeń jest zobowiązany przygotować się do lekcji z 3 ostatnich tematów,
 - uczeń może dwa razy na semestr skorzystać z „nieprzygotowania” i nie być brany pod uwagę przy wyborze do odpowiedzi ustnej,
 - uczeń może uzyskiwać za aktywność na lekcji „plusy”. Po zebraniu odpowiedniej liczby plusów uczeń otrzymuje ocenę celującą z aktywności,
 - w przypadku stwierdzenia niesamodzielnego rozwiązywania zadań podczas sprawdzianu nauczyciel ma prawo unieważnić pracę, co jest równoważne z wystawieniem oceny niedostatecznej.
6. O podwyższenie przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych może ubiegać się uczeń, który:
- a. Przystępował do wszystkich przewidzianych przez nauczyciela sprawdzianów i prac pisemnych
 - b. Skorzystał ze wszystkich oferowanych przez nauczyciela form poprawy

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki w klasie pierwszej

Dopuszczający – 2	Dostateczny – 3	Dobry - 4	Bardzo dobry - 5	Celujący - 6
Systemy operacyjne w środowisku sieciowym				
Uczeń: - wymienia urządzenia mobilne zaliczane do systemów komputerowych, - wymienia elementy budowy systemu operacyjnego, - rozumie pojęcie „ścieżka dostępu” w kontekście systemów plików, - sprawdza i wymienia atrybuty pliku, - opisuje, jak uruchomić system BIOS na komputerze, - wyjaśnia konieczność tworzenia bezpiecznych haseł, - wymienia metody zabezpieczania danych na komputerze, - uruchamia Menedżera zadań w systemie Windows, - wymienia problemy, jakie można napotkać podczas korzystania z komputera, - wyjaśnia pojęcie sztucznej inteligencji, - opisuje, czym jest chmura obliczeniowa, - wymienia zastosowania automatów i robotów, - podaje przykłady wykorzystania druku 3D - zna i opisuje zagrożenia wynikające z rozwoju technologii,	Uczeń: - wymienia urządzenia wchodzące w skład sieci komputerowej, - identyfikuje wersję systemu operacyjnego swojego urządzenia (komputera), - wyjaśnia różnicę pomiędzy bezwzględną i względną ścieżką dostępu, - określa różnicę pomiędzy BIOS a UEFI, - rozumie pojęcie serwera, - opisuje zasady bezpiecznego korzystania z systemu operacyjnego, - wyjaśnia, jak założyć konto użytkownika w używanym przez siebie systemie operacyjnym, - konstruuje bezpieczne hasła, - kopiuje dane, aby wykonać kopię zapasową na zewnętrznym nośniku, - uruchamia komputer w trybie awaryjnym, - sprawdza obciążenie procesora, - wyjaśnia pojęcia fragmentacji i defragmentacji dysku, - wyjaśnia różnicę pomiędzy systemami plików FAT32 oraz NTFS - definiuje pojęcie systemu operacyjnego,	Uczeń: - opisuje, czym jest model warstwowy systemu komputerowego, - wymienia i wyjaśnia zadania systemu operacyjnego, - instaluje i aktualizuje oprogramowanie, - podczas zamykania aplikacji umiejętnie korzysta z Menedżera zadań w systemie Windows, - korzysta z narzędzi oczyszczania dysku, - opisuje procedurę wykonywania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego w szkolnej pracowni, - opisuje zastosowania rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej - dobiera kryteria wyboru elementów zestawu komputerowego w zależności od jego przeznaczenia, - wymienia i opisuje urządzenia sieciowe, - opisuje sieci komputerowe ze względu na zasięg ich działania, - wyjaśnia budowę adresów MAC i sprawdza je na komputerze z systemem Windows, - wyjaśnia pojęcia: adres IP, maska podsieci,	Uczeń: - opisuje każdą z warstw modelu systemu komputerowego, - charakteryzuje poszczególne elementy systemu operacyjnego, - opisuje działanie systemu operacyjnego, - modyfikuje uprawnienia konta użytkownika systemu operacyjnego, - wykonuje defragmentację dysku, - wymienia i opisuje zastosowania sieci Internet, - wyjaśnia pojęcie i budowę ramki jako porcji informacji w transmisji danych, - opisuje sposób adresowania urządzeń w sieci Internet, - wyjaśnia sposób komunikacji między urządzeniami tej samej oraz różnych sieci, - omawia procesy enkapsulacji i dekapulacji danych w transmisji sieciowej, - opisuje protokoły wykorzystywane podczas transmisji danych w sieci, - podłącza i konfiguruje urządzenia sieciowe, - projektuje domową sieć komputerową, - opisuje sposób tworzenia i budowę domeny internetowej,	Uczeń: - obsługuje różne systemy operacyjne, - korzysta z poleceń trybu tekstowego Windows, - kopiuje pliki w trybie tekstowym Windows za pomocą ścieżek względnych i bezwzględnych, - dokonuje istotnych zmian w BIOS, - wyjaśnia zasadę działania sztucznego neuronu i sieci neuronowej, - projektuje modele warstwowe skomplikowanych procesów życia codziennego,

• wyjaśnia pojęcia: „sieci komputerowe” i „urządzenia sieciowe”, • opisuje przeznaczenie warstwowych modeli sieci, • wyjaśnia przeznaczenie protokołu IP, • wyjaśnia pojęcie sztucznej inteligencji, • opisuje, czym jest chmura obliczeniowa, • wymienia zastosowania automatów i robotów,	• wyjaśnia różnicę pomiędzy wirtualną a rozszerzoną rzeczywistością • nazywa różne porty urządzeń sieciowych, • wymienia korzyści wynikające z korzystania z warstwowych modeli sieci, • opisuje budowę adresu IPv4 w wersjach dziesiętnej i binarnej, • rozróżnia typy domen (krajowe, funkcjonalne), • wyjaśnia pojęcie systemu DNS, • opisuje budowę adresu URL, • wyjaśnia, czym są e-usługi,	• schematycznie przedstawia i omawia model warstwowy TCP/IP, • określa relacje między podmiotami rynku e-usług, • korzysta z wybranych e-usług,	• konfiguruje urządzenie do pracy w Internecie i omawia ten proces, • wymienia i omawia protokoły usług internetowych, • diagnozuje stan połączeń internetowych,	
Edytor tekstu i prezentacje				
• korzysta w podstawowym zakresie z formatowania tekstów w edytorze tekstowym, • wymienia etapy pracy nad dobrym wystąpieniem publicznym, • wymienia programy komputerowe do tworzenia prezentacji, • wyjaśnia pojęcia: wykluczenie i włączenie cyfrowe,	• korzysta z szablonów w edytorze tekstów, • poprawnie stosuje style nagłówkowe, • generuje losowe bloki tekstowe, • ustawia marginesy w dokumencie	• dzieli tekst na kolumny, • wymienia cechy dobrej prezentacji, • tworzy ciekawe przejścia między slajdami,	• korzysta z automatycznej numeracji tytułów oraz tworzy spis treści, • tworzy spisy ilustracji i tabel, • pracuje z dokumentem wspólnie z innymi osobami, korzystając z narzędzi pracy grupowej, • wykorzystuje opcje recenzji dokumentu, • wygłasza prelekcję na wybrany temat zgodnie z zasadami dobrego wystąpienia, • tworzy dokładny plan wystąpienia na dowolny temat, • stosuje efekty na slajdach prezentacji, • umieszcza filmy i ścieżki audio w prezentacji, • prezentuje kompletny projekt na forum klasy,	• korzysta z różnych narzędzi (w tym mobilnych) podczas prezentacji, • bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu, • wypełnia wszystkie zadania wynikające z roli powierzonej mu w projekcie,
Społeczeństwo w Internecie				
• wyjaśnia pojęcie cyfrowej tożsamości,	• wyjaśnia pojęcia: prawo autorskie, licencja,	• podaje cechy różnych rodzajów licencji oprogramowania,	• wyjaśnia zasady stosowania prawa autorskiego,	• wyjaśnia, czym są: steganografia, kryptologia, kryptografia, kryptogram, kryptoanaliza

- wymienia sposoby uwierzytelniania użytkowników e-usług, - wskazuje miejsca występowania e-zasobów, - rozdziela wyszukiwarki od przeglądarek internetowych, - podaje przykłady negatywnych zachowań w sieci Internet, - wyjaśnia znaczenie kryptografii dla bezpieczeństwa danych,	- rozdziela i definiuje pojęcia wolnego i otwartego oprogramowania, - wyjaśnia pojęcie licencji Creative Commons, - wymienia wiarygodne źródła informacji w sieci Internet, - wyjaśnia, jak sprawdzić właściciela serwisu internetowego, - omawia pojęcia związane z kryptografią, - opisuje pojęcie cyfrowej tożsamości, - wymienia zasady komunikacji w sieci Internet (netykieta), - wymienia zagrożenia wynikające ze złej komunikacji w sieci, - opisuje wpływ rozwoju technologii na zmiany w społeczeństwie, - wymienia i opisuje rodzaje szkodliwego oprogramowania	- stosuje symbole i wyrażenia w wyszukiwarkach internetowych, - wymienia zasady ochrony danych osobowych, - opisuje zastosowania technologii komputerowej w różnych dziedzinach życia, - opisuje rodzaje ataków sieciowych, - omawia działanie protokołu SSL,	- wykorzystuje narzędzia współpracy zdalnej, - wyjaśnia, jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci poprzez stosowanie różnych technik, - omawia kryptoanalizę na wybranym przez siebie przykładzie,	prezentuje przykład zaawansowanej kryptoanalizy
Strony WWW i grafika komputerowa				
- zapisuje plik, nadając mu rozszerzenie .html, - rozdziela sekcje HEAD i BODY oraz opisuje różnicę między tymi częściami kodu, - wymienia podstawowe znaczniki formatowania tekstu w języku HTML, - opisuje budowę znacznika HTML, - wyjaśnia pojęcie responsywności strony WWW, - uruchamia stronę WWW na smartfonie, - określa różnicę pomiędzy grafiką rastrową a wektorową, - zapisuje wynik swojej pracy w różnych formatach graficznych,	- wyjaśnia, czym są e-zasoby, - tworzy stronę tytułową w dokumencie tekstowym, - wyjaśnia, jak przygotować dobre wystąpienie, - zna narzędzia, dzięki którym można dobrać zestaw pasujących do siebie kolorów, - opisuje podstawową strukturę strony w języku HTML, - tworzy nagłówki w języku HTML, - wstawia komentarze w kodzie HTML, - tworzy listy uporządkowane i nieuporządkowane, - rozumie cel pozycjonowania stron WWW,	- tworzy modele 3D z prostych brył 3D i ich przekształceń, - umieszcza zdjęcia na stronie WWW, - tworzy linki do zasobów zewnętrznych oraz miejsc w obrębie jednej strony, - poprawnie i na różne sposoby korzysta z opisu kolorów w języku HTML, - wyjaśnia działanie hostingu stron internetowych, - wykorzystuje język JavaScript podczas tworzenia stron internetowych - wymienia podstawowe narzędzia programu GIMP,	- korzysta ze ścieżek względnych i bezwzględnych w kodzie HTML, - poprawnie tworzy tabele o dowolnej strukturze, - dołącza style kaskadowe do dokumentu HTML, - tworzy ciekawą stronę WWW i publikuje ją w Internecie, - poprawnie używa narzędzia do rysowania krzywych Béziera, - wycina dowolne elementy z obrazu rastrowego, - tworzy w programach do grafiki wektorowej infografię według wzoru, - tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju,	- tworzy style opisujące wygląd strony WWW, - dodaje do strony elementy odpowiedzialne za jej responsywność, - buduje stronę z wykorzystaniem systemu CMS i publikuje ją w Internecie, - tworzy złożone modele 3D.

• wyjaśnia, jak uruchomić środowisko do grafiki 3D online,	• skaluje i kadruje obraz, dostosowując go do zadanego rozmiaru, • wymienia podstawowe narzędzia programu Inkscape, • tworzy dwuwymiarowe animacje,	• korzysta z warstw podczas pracy z programem GIMP, • pracuje na warstwach w programie do grafiki wektorowej,	• tworzy trójwymiarowe animacje,	
--	---	--	--	--