

Wymagania edukacyjne i kryteria oceny z informatyki dla uczniów klasy pierwszej liceum (po szkole podstawowej)

I. Ogólne zasady i wymagania

- Sprawdziany są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem. Prawie każdy sprawdzian wiadomości planowany jest jako praktyczny – uczeń wykonuje zadania korzystając z komputera i odpowiedniego oprogramowania.
- Uczeń, który z przyczyn usprawiedliwionych nie był na sprawdzianie ma obowiązek napisania go w terminie poprawy lub innym uzgodnionym z nauczycielem. Uczeń nieobecny na pracy klasowej bez usprawiedliwienia musi napisać ją na najbliższej lekcji, jeśli nauczyciel uzna to za konieczne, albo w terminie poprawy, albo w innym wskazanym przez nauczyciela terminie.
- Każdą ocenę z pracy pisemnej uczeń może poprawić w terminie uzgodnionym z nauczycielem.
- Na zajęciach uczeń może otrzymywać plusy za aktywność (częste zgłaszanie się na zajęciach i udzielanie poprawnych odpowiedzi, rozwiązywanie na lekcji dodatkowych zadań). Za pięć plusów uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą.
- Uczeń ma prawo dwukrotnie w ciągu okresu zgłosić bez podania przyczyny nieprzygotowanie do zajęć (nie dotyczy to pisania zapowiedzianych wcześniej sprawdzianów). Uczeń ma obowiązek zgłosić nauczycielowi ten fakt na początku lekcji.
- Na lekcji ucznia obowiązuje zakaz korzystania z telefonu komórkowego, dyktafonu i innych urządzeń telekomunikacyjnych bez zgody nauczyciela.
- Ocena śródroczna i roczna ustalana jest na podstawie stopnia opanowania wiedzy i umiejętności określonych w podstawie programowej. Narzędziami pomocniczymi przy ustalaniu oceny są:
 - szczegółowe wymagania edukacyjne,
 - ogólne kryteria ocen,
 - stopień zaangażowania i aktywność ucznia.
- Uczeń, który opuści ponad 50% zajęć może nie być klasyfikowany.
- Ocenę roczną uczeń może poprawić w terminie i trybie podanym w Statucie Szkoły.

II. Ogólne kryteria ocen

celujący- uczeń w bardzo wysokim stopniu opanował treści programowe, rozszerzając swoją wiedzę o wiadomości w znacznym stopniu wykraczające poza program klasy, z powodzeniem bierze udział w konkursach lub olimpiadach informatycznych, wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej, wykonuje prace na rzecz szkoły i pracowni informatycznej

bardzo dobry – uczeń w bardzo wysokim stopniu opanował treści programowe, poprawnie posługuje się terminologią informatyczną, bezpiecznie obsługuje komputer, wnosi twórczy wkład w realizowanie zagadnień, samodzielnie rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych, potrafi określić plan działania przy złożonym problemie

dobry – uczeń opanował treści konieczne, podstawowe i rozszerzające, umie samodzielnie pracować z podręcznikiem oraz materiałem źródłowym, rozwiązuje typowe problemy z wykorzystaniem poznanych metod oraz różnorodnych źródeł informacji, bierze aktywny udział w zajęciach, sprawnie pracuje w grupie, posługuje się terminologią informatyczną, bezpiecznie obsługuje komputer, z pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy wynikłe w trakcie wykonywania zadań programowych

dostateczny – uczeń opanował treści konieczne i podstawowe, z minimalną pomocą nauczyciela rozwiązuje typowe problemy wynikłe w trakcie wykonywania zadań programowych, analizuje podstawowe zależności, zna terminologię informatyczną, ale ma trudności z jej zastosowaniem, bezpiecznie obsługuje komputer

dopuszczający – uczeń opanował treści konieczne, przewidziane w podstawie programowej, ma braki w podstawowych wiadomościach, lecz potrafi je nadrobić z pomocą nauczyciela, współpracuje z nauczycielem w celu nadrobienia zaległości, częściowo zna terminologię informatyczną, ale nie potrafi jej zastosować, bezpiecznie obsługuje komputer, poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje, poprawnie uruchamia komputer i zamyka system

niedostateczny – uczeń nie opanował wiadomości programowych w zakresie koniecznym, nie potrafi wykonać prostych poleceń wymagających zastosowania podstawowych umiejętności, nie zna terminologii informatycznej, nie potrafi wykonać zadań o niskim stopniu trudności, nie włącza się aktywnie w przebieg lekcji, nie odpowiada na pytania nauczyciela, nie potrafi poprawnie uruchomić komputera i zamknąć system

III. Forma kontroli i ocena pracy ucznia

- sprawdziany wiadomości i umiejętności praktycznego wykorzystania zdobytej wiedzy
- kartkówki zapowiedziane z małej partii materiału
- zadania domowe
- odpowiedzi ustne
- aktywność na lekcji
- praca w grupie
- prace długoterminowe
- udział i osiągnięcia w konkursach informatycznych

IV. Procentowy rozkład punktów na poszczególne oceny z prac pisemnych

Celujący - 100% oraz wykonanie zadania dodatkowego (ewentualnie)

Bardzo dobry - od 91% do 99 % punktów

Dobry - od 75% do 90 % punktów

Dostateczny - od 50% do 74 % punktów

Dopuszczający - od 40% do 49 % punktów

Niedostateczny - od 0% do 39 % punktów

V. Wymagania szczegółowe

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">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,	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">wymienia urządzenia wchodzące w skład sieci komputerowej,identyfikuje wersję systemu operacyjnego swojego smartfona (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 celem stworzenia kopii zapasowej na	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">opisuje, czym jest model warstwowy systemu komputerowego,wymienia i wyjaśnia zadania systemu operacyjnego,określa różnicę pomiędzy trybem jądra a trybem użytkownika,z prostych brył 3D i ich przekształceń tworzy modele 3D,instaluje i aktualizuje oprogramowanie,umiejętnie korzysta z Menedżera zadań w systemie Windows podczas zamykania aplikacji,korzysta z narzędzi oczyszczania dysku,opisuje procedurę wykonywania kopii	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">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,charakteryzuje różne topologie sieci komputerowych,wyjaśnia pojęcie i budowę ramki jako porcji informacji w transmisji danych,opisuje sposób adresowania	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">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,korzysta z różnych narzędzi (w tym mobilnych) podczas prezentacji,bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu,wypełnia wszystkie

<ul style="list-style-type: none"> • 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, • wyjaśnia pojęcia: sieci komputerowe i urządzenia sieciowe, • wyjaśnia pojęcie cyfrowej tożsamości, • wymienia sposoby uwierzytelniania użytkowników e-usług, • wskazuje miejsca występowania e-zasobów, • rozróżnia wyszukiwarki od przeglądarek internetowych, • 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, • podaje przykłady negatywnych zachowań w sieci internet, • zapisuje plik, nadając mu rozszerzenie .html, 	<p>zewnętrznym nośniku,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • wyjaśnia różnicę pomiędzy wirtualną a rozszerzoną rzeczywistością, • wyjaśnia pojęcia: prawo autorskie, licencja, • rozróżnia i definiuje pojęcia wolnego i otwartego oprogramowania, • nazywa różne porty urządzeń sieciowych • rozróżnia typy domen (krajowe, funkcjonalne), • wyjaśnia pojęcie systemu DNS, • opisuje budowę adresu URL, • wyjaśnia, czym są e-usługi, • wyjaśnia pojęcie licencji Creative Commons, • wymienia wiarygodne źródła informacji w sieci internet, • wyjaśnia, jak sprawdzić właściciela serwisu internetowego, • korzysta z szablonów w edytorze tekstów, 	<p>zapasowej dla systemu operacyjnego w szkolnej pracowni,</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje zastosowania rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej, • podaje cechy różnych rodzajów licencji oprogramowania, • stosuje symbole i wyrażenia w wyszukiwarkach internetowych, • 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, • opisuje modele klient-serwer oraz peer-to-peer, • określa relacje między podmiotami rynku e-usług, • korzysta z wybranych e-usług, • tworzy i modyfikuje własne szablony oraz style tekstowe, • dzieli tekst na kolumny, • pracuje z wielostronicowym dokumentem w widoku konspektu, • wymienia cechy dobrej 	<p>urządzeń w sieci internet,</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia sposób komunikacji między urządzeniami tej samej oraz różnych sieci, • opisuje sposób tworzenia i budowę domeny internetowej, • konfiguruje urządzenie do pracy w internecie i omawia ten proces, • wymienia i omawia protokoły usług internetowych, • diagnozuje stan połączeń internetowych, • wyjaśnia zasady stosowania prawa autorskiego, • wykorzystuje narzędzia współpracy zdalnej, • 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, 	<p>zadania wynikające z powierzonej mu roli w projekcie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
---	---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • rozróżnia 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, jak uruchomić środowisko do grafiki 3D online. 	<ul style="list-style-type: none"> • poprawnie stosuje style nagłówkowe, • generuje losowe bloki tekstowe, • ustawia marginesy w dokumencie, • 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 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, • 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, • skaluje i kadruje obraz, 	<p>prezentacji,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy ciekawe przejścia między slajdami, • wymienia zasady ochrony danych osobowych, • opisuje zastosowania technologii komputerowej w różnych dziedzinach życia, • opisuje rodzaje ataków sieciowych, • 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, • wymienia podstawowe narzędzia programu GIMP, • korzysta z warstw podczas pracy z programem GIMP, • pracuje na warstwach w programie do grafiki wektorowej 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje efekty na slajdach prezentacji, • umieszcza filmy i ścieżki audio w prezentacji, • prezentuje kompletny projekt na forum klasy, • wyjaśnia, jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci poprzez stosowanie różnych technik, • 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 przedmiotowy • tworzy w programach do grafiki wektorowej infografiki według wzoru, • tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju. 	
---	---	---	---	--

	dostosowując go do zadanego rozmiaru, <ul style="list-style-type: none">• wymienia podstawowe narzędzia programu Inkscape.			
--	--	--	--	--