

**WYMAGANIA EDUKACYJNE I KRYTERIA OCENIANIA Z PRZEDMIOTU  
INFORMATYKA ROZSZERZONA**

Technik informatyk Klasa:2

Program: „Informatyka nie tylko dla uczniów”. Zakres rozszerzony. Szkoła ponadgimnazjalna.

Autor programu: Zbigniew Talaga

Wymiar: 2 h tygodniowo

Wiedza i umiejętności ucznia	Oceny z przedmiotu				
	dop	dst	db	bdb	cel
<b>1. Posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej.</b>					
przedstawia sposoby reprezentowania różnych form informacji w komputerze: liczb, znaków, obrazów, animacji, dźwięków;		x	x	x	x
wyjaśnia funkcje systemu operacyjnego i korzysta z nich; opisuje różne systemy operacyjne;		x	x	x	x
przedstawia warstwowy model sieci komputerowych, prawidłowo posługuje się terminologią sieciową, korzysta z usług w sieci komputerowej, lokalnej i globalnej, związanych z dostępem do informacji, wymianą informacji i komunikacją;			x	x	x
<b>2. Wyszukiwanie, gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji, współtworzenie zasobów w sieci, korzystanie z różnych źródeł i sposobów zdobywania informacji.</b>					
znajduje odpowiednie informacje niezbędne do realizacji projektów z różnych dziedzin;	x	x	x	x	x
opisuje mechanizmy związane z bezpieczeństwem danych: szyfrowanie, klucz, certyfikat, zapora ogniowa.			x	x	x
przygotowuje projekt witryny internetowej	x	x	x	x	x
zna i posługuje się podstawowymi znacznikami html5					
tworzy prostą witrynę internetową za pomocą html5		x	x	x	x
tworzy witrynę internetową za pomocą html5 oraz stylizują ją za pomocą css2/3			x	x	x
<b>3. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.</b>					
wykorzystuje zasoby i usługi sieci komputerowych w komunikacji z innymi użytkownikami, w tym do przesyłania i udostępniania danych;	x	x	x	x	x
bierze udział w dyskusjach w sieci (forum internetowe, czat).			x	x	x
współtworzy zdalnie projekt zespołowo		x	x	x	x
<b>4. Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów.</b>					
opisuje podstawowe modele barw i ich zastosowanie;	x	x	x	x	x
określa własności grafiki rastrowej i wektorowej oraz charakteryzuje podstawowe formaty plików graficznych		x	x	x	x
tworzy i edytuje proste projekty rastrowe i wektorowe z uwzględnieniem warstw i przekształceń;	x	x	x	x	x
tworzy i edytuje zaawansowane projekty rastrowe i wektorowe z uwzględnieniem ścieżek, masek				x	x
przetwarza obrazy i filmy, np.: zmienia rozdzielczość, rozmiar, model barw, stosuje filtry;		x	x	x	x
zna urządzenia multimedialne, wymienia przykładowe nazwy, określa ogólnie przeznaczenie urządzeń multimedialnych.	x	x	x	x	x
potrafi tworzyć przykładowe fotomontaże.			x	x	x
wie, czym są krzywe Béziera i rysuje je.				x	x

uczestniczy w konkursach dotyczących grafiki komputerowej.					X
wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obrazowania zależności funkcyjnych i do zapisywania algorytmów.			X	X	X
zna i stosuje zasady adresowania względnego i bezwzględnego	X	X	X	X	X
zapisuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm liniowy i z warunkami	X	X	X	X	X
zapisuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm z warunkami zagnieżdżonymi.			X	X	X
dobiera odpowiedni typ wykresu do prezentowanych danych.		X	X	X	X
rysuje wykres wielomianu, wybranej funkcji trygonometrycznej i funkcji logarytmicznej.				X	X
tworzy prezentację składającą się z kilku slajdów. Wstawia teksty i obrazy, stosuje animacje.	X	X	X	X	X
wyjaśnia, na czym polega dostosowanie treści i formy do rodzaju prezentacji.			X	X	X
zna i stosuje poprawne zasady tworzenia prezentacji wspomagającej wystąpienie prelegenta.		X	X	X	X
dodaje do prezentacji materiały ze skanera, aparatu cyfrowego i kamery cyfrowej.				X	X
<b>6. Uczeń wykorzystuje komputer oraz programy i gry edukacyjne do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin:</b>					
opracowuje indywidualne i zespołowe projekty przedmiotowe i międzyprzedmiotowe z wykorzystaniem metod i narzędzi informatyki;			X	X	X
korzysta z zasobów edukacyjnych udostępnianych na portalach przeznaczonych do kształcenia na odległość.	X	X	X	X	X
<b>7. Uczeń wykorzystuje komputer i technologie informacyjno-komunikacyjne do rozwijania zainteresowań, opisuje zastosowania informatyki, ocenia zagrożenia i ograniczenia</b>					
opisuje najważniejsze elementy procesu rozwoju informatyki i technologii informacyjno-komunikacyjnych;			X	X	X
wyjaśnia szanse i zagrożenia dla rozwoju społecznego i gospodarczego oraz dla obywateli, związane z rozwojem informatyki i technologii			X	X	X
stosuje normy etyczne i prawne związane z rozpowszechnianiem programów komputerowych, bezpieczeństwem i ochroną danych oraz informacji w komputerze i w sieciach komputerowych;	X	X	X	X	X
omawia zagadnienia przestępczości komputerowej, w tym piractwo komputerowe, nielegalne transakcje w sieci;		X	X	X	X
tworzy projekt strony www	X	X	X	X	X
posługuje się i rozróżnia znaczniki HTML5	X	X	X	X	X
tworzy strony www na interesujący do temat				X	X
stylizuje strony za pomocą arkuszy CSS				X	X

**\*niedostateczny**

Przeważająca większość ocen to niedostateczne.

Średnia ocen ucznia poniżej 1,75 lub powyżej 1,75 -2,0 gdzie brak ocen minimum 2- ze sprawdzianów i kartkówek.

Brak zeszytu przedmiotowego.

Uczeń nie opanował materiału nauczania.

**\*dostateczny**

Średnia ocen ucznia od 1,75 oraz brak ocen niedostatecznych z kartkówek i sprawdzianów lub średnia od 2,0. Uzupełnia na bieżąco zeszyt przedmiotowy.

**\*dobry**

Średnia ocen ucznia od 2,75 oraz brak ocen niedostatecznych z kartkówki i sprawdzianów lub średnia od 3,0.

**\*bardzo dobry**

Średnia ocen ucznia od 4,75 oraz brak ocen niedostatecznych z kartkówki i sprawdzianów lub średnia od 5,0.

**\*celujący**

Średnia ocen ucznia powyżej 5,50.

Opracowanie: Olga Konarzewska