

WYMAGANIA EDUKACYJNE I KRYTERIA OCENIANIA

Z PRZEDMIOTU **INFORMATYKA ROZSZERZONA**Technik informatyk Klasa:**3TB**Program: **TECHNIK GRAFIKI I POLIGRAFII CYFROWEJ 311943**

Wymiar: 2 h tygodniowo

Podręcznik: brak

Kwalifikacja:

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI UCZNIĄ	Oceny z przedmiotu				
	dop	dst	db	bdb	cel
BHP i organizacja zajęć informatyki. Rozważania o informacji.	X	X	X	X	X
Systemy zapisu liczb dodatnich (całkowitych i ułamkowych).	X	X	X	X	X
Zaawansowane sposoby zapisu liczb (liczby ujemne, zapis stała i zmiennopozycyjny).	X	X	X	X	X
Bramki logiczne i przerzutniki.		X	X	X	X
Budowa komputera. Podstawowe parametry wybranych podzespołów i urządzeń.				X	X
Budowa komputera. Podstawowe parametry wybranych podzespołów i urządzeń.		X	X	X	X
Urządzenia techniki komputerowej – sprawdzian wiedzy i umiejętności.	X	X	X	X	X
Urządzenia techniki komputerowej – sprawdzian wiedzy i umiejętności.	X	X	X	X	X
Etyka w informatyce – wybrane zagadnienia.	X	X	X	X	X
Etyka w informatyce – wybrane zagadnienia.		X	X	X	X
Grafika – przetwarzanie map bitowych. Elementy grafiki wektorowej.	X	X	X	X	X
Projekty graficzne z wykorzystaniem warstw.				X	X
Tworzenie grafiki metodą modelowania sceny.	X	X	X	X	X
Przetwarzanie dźwięku i ruchomych obrazów.			X	X	X
Projekt multimedialny.	X	X	X	X	X
Tworzenie prezentacji w oparciu o określony schemat.				X	X
Komputer jako stacja robocza w środowisku Linux i Windows			X	X	X
Budowa sieci komputerowej.		X	X	X	X
Warstwowy model sieci komputerowej. Protokoły sieciowe.	X	X	X	X	X
Organizacja sieci komputerowych.	X	X	X	X	X
Wykorzystanie usług sieciowych.		X	X	X	X
Algorytmy, dane, operatory.				X	X
Metody opisowe zapisu algorytmów – lista kroków i pseudokod.	X	X	X	X	X
Zapis algorytmu za pomocą schematów blokowych. Analiza wartości wybranych zmiennych.	X	X	X	X	X
Projektowanie specyfikacji problemowej i zapis przebiegu algorytmów – sprawdzian.				X	X
Środowisko programistyczne Dev-C++. Realizacja bardzo prostych algorytmów.			X	X	X
Tworzenie prostych programów w języku C++.				X	X
Korzystanie z danych zapisanych w plikach tekstowych. Zapis wyników do plików tekstowych.			X	X	X
Przekazywanie parametrów w funkcjach i interpretacja zasięgu zmiennych.			X	X	X

Wybrane przykłady zastosowania wskaźników. Alternatywny sposób odczytu danych z pliku tekstowego.			X	X	X
Programowanie w środowisku graficznym.			X	X	X
Wprowadzenie do algorytmów rekurencyjnych.		X	X	X	X
Obliczanie liczb pierwszych metodą sita Eratostenesa.				X	X
Wybrane zadania dotyczące liczb zapisanych w tablicach.				X	X
Wybrane zadania dotyczące liczb zapisanych w tablicach.				X	X
Analiza i zastosowanie algorytmu Euklidesa i schematu Hornera.				X	X
Analiza i zastosowanie algorytmu Euklidesa i schematu Hornera.				X	X
Obliczanie pierwiastka kwadratowego i miejsca zerowego funkcji.				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.

***dopuszczający**

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

***dostateczny**

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

***dobry**

Średnia ocen ucznia od 3,75 oraz brak ocen niedostatecznych z kartkówek i sprawdzianów lub średnia od 4,0.

***bardzo dobry**

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

***celujący**

Średnia ocen ucznia powyżej 5,50.