

**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne z przedmiotu informatyka poziom rozszerzony klasa 1
Dla klas I Liceum Ogólnokształcącego im. Generała Józefa Bema w Ostrołęce**

Klasa 1

Ocena śródroczna

Urządzenia komputerowe w sieci

| Ocena dopuszczająca [1] | Ocena dostateczna [1+2] | Ocena dobra [1+2+3] | Ocena bardzo dobra [1+2+3+4] | Ocena celująca [1+2+3+4 + 5] |
|--|--|--|--|--|
| <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 | <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, | <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, tworzy modele 3D z prostych brył 3D i ich przekształceń, instaluje i aktualizuje oprogramowanie, podczas | <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, | <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, |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| <p>konieczność tworzenia bezpiecznych haseł,</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 | <ul style="list-style-type: none"> 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>zamykania aplikacji umiejętnie korzysta z Menedżera zadań w systemie Windows,</p> <ul style="list-style-type: none"> korzysta z narzędzi oczyszczania dysku, opisuje procedurę wykonywania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego w szkolnej pracowni, opisuje zastosowania rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej, podaje cechy różnych rodzajów licencji oprogramowania, stosuje symbole i wyrażenia w wyszukiwarkach internetowych, | <ul style="list-style-type: none"> wymienia i opisuje zastosowania sieci internet, projektuje rozbudowę zestawu komputerowego zależnie od jego przeznaczenia i możliwości finansowych, charakteryzuje różne topologie sieci komputerowych, 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 | <ul style="list-style-type: none"> projektuje modele warstwowe skomplikowanych procesów życia codziennego, korzysta z różnych narzędzi (w tym mobilnych) podczas prezentacji, |
|---|--|--|---|---|

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| <p>wynikające z rozwoju technologii,</p> <ul style="list-style-type: none"> • określa przeznaczenie projektowanego zestawu komputerowego, • wyjaśnia pojęcia: „sieci komputerowe” i „urządzenia sieciowe”, • opisuje przeznaczenie warstwowych modeli sieci, • wyjaśnia przeznaczenie protokołu IP, • wyjaśnia pojęcie cyfrowej tożsamości, • wymienia sposoby uwierzytelniania użytkowników e-usług, • wskazuje miejsca występowania e-zasobów, | | <ul style="list-style-type: none"> • 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, • opisuje modele klient-serwer oraz peer-to-peer, | <p>sieciowej,</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje protokoły wykorzystywane podczas transmisji danych w sieci, • podłącza i konfiguruje urządzenia sieciowe, • projektuje domową sieć komputerową, • 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, | |
|---|--|--|--|--|

Edytor tekstu i prezentacje

| Ocena dopuszczająca [1] | Ocena dostateczna [1+2] | Ocena dobra [1+2+3] | Ocena bardzo dobra [1+2+3+4] | Ocena celująca [1+2+3+4 + 5] |
|--|---|---|---|---|
| <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z szablonów w edytorze tekstów, • poprawnie stosuje style nagłówekowe, • 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 | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy i modyfikuje własne szablony oraz style tekstowe, • dzieli tekst na kolumny, • pracuje z wielostronicowym dokumentem w widoku konspektu, • wymienia cechy dobrej prezentacji, • tworzy ciekawe przejścia między slajdami, | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, |

| | | | | |
|--|----------------------|--|---|--|
| | cyfrowej tożsamości, | | <ul style="list-style-type: none"> • stosuje efekty na slajdach prezentacji, • umieszcza filmy i ścieżki audio w prezentacji, • prezentuje kompletny projekt na forum klasy, | |
|--|----------------------|--|---|--|

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował 80% wymagań na ocenę dopuszczającą.

Ocena roczna

Spółeczeństwo w Internecie, strony WWW i grafika komputerowa

| Ocena dopuszczająca [1] | Ocena dostateczna [1+2] | Ocena dobra [1+2+3] | Ocena bardzo dobra [1+2+3+4] | Ocena celująca [1+2+3+4 + 5] |
|--|--|---|---|--|
| <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: wykluczenie i włączenie cyfrowe, • podaje przykłady negatywnych zachowań w sieci internet, • wyjaśnia znaczenie kryptografii dla bezpieczeństwa danych, | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady komunikacji w sieci internet (netykieta), • wymienia zagrożenia wynikające ze złej komunikacji w sieci, • opisuje wpływ rozwoju technologii na zmiany w | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje i opisuje zależności funkcyjne w sytuacjach praktycznych – przedstawia daną funkcję na różne sposoby w trudniejszych przypadkach | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci poprzez stosowanie różnych technik, • omawia kryptoanalizę na wybranym przez siebie przykładzie, | <p>Uczeń:</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 |

| | | | | |
|---|--|--|--|-----------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje plik, nadając mu rozszerzenie .html, • 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 | <p>społeczeństwie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, dostosowując go do zadanego rozmiaru, • wymienia podstawowe narzędzia programu Inkscape, • tworzy dwuwymiarowe animacje, | | <ul style="list-style-type: none"> • 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 infografiki według wzoru, • tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju, | <p>publikuje ją w internecie,</p> |
|---|--|--|--|-----------------------------------|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| uruchomić środowisko do grafiki 3D online, | | | <ul style="list-style-type: none"> • tworzy trójwymiarowe animacje, | |
|--|--|--|--|--|

Arkusz kalkulacyjny

| Ocena dopuszczająca [1] | Ocena dostateczna [1+2] | Ocena dobra [1+2+3] | Ocena bardzo dobra [1+2+3+4] | Ocena celująca [1+2+3+4 + 5] |
|---|---|---|--|---|
| <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane różnego typu do arkusza kalkulacyjnego, | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pobiera dane do arkusza kalkulacyjnego ze źródeł zewnętrznych, • filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym, • tworzy różne wykresy w arkuszu kalkulacyjnym w zależności od rodzaju danych, • bierze udział w projektach informatycznych jako członek zespołu. | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przeprowadza analizę danych zgromadzonych w arkuszu kalkulacyjnym, • omawia błąd zaokrąglenia i błąd przybliżenia w obliczeniach komputerowych, • dobiera środowisko informatyczne do rodzaju rozwiązywanego problemu, | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje zaawansowane formuły, opracowując dane w arkuszu kalkulacyjnym, • stosuje funkcje zaokrąglające liczby, • korzysta z możliwości obliczeń walutowych, | <p>Uczeń:</p> <p>– wykorzystuje zaawansowane formuły do nietypowych rozwiązań.</p> |

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował 80% wymagań na ocenę dopuszczającą.