

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

OCENA	TREŚCI
Dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna zasady korzystania z pracowni komputerowej</li> <li>• opisuje budowę komputera i system operacyjny</li> <li>• posługuje się pojęciami bit i bajt</li> <li>• potrafi opisać znaczenie adresów IP urządzeń włączonych do sieci</li> <li>• potrafi wymienić wady i zalety pracy w chmurze</li> <li>• włącza się do pracy ze wspólnymi dokumentami</li> <li>• pracuje nad tworzeniem prezentacji multimedialnej</li> <li>• tworzy nowy projekt w Scratchu</li> <li>• wstawia tło z pliku</li> <li>• dodaje dodatkowe duszki</li> <li>• tworzy nowe duszki z plików zewnętrznych</li> <li>• przygotowuje ilustrację w edytorze grafiki lub znajduje w internecie</li> <li>• wstawia plik na scenę jako tło</li> <li>• poprawnie opisuje algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem</li> <li>• z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo</li> <li>• przedstawia na prostym przykładzie algorytm sortowania przez wybieranie</li> <li>• opisuje algorytm Euklidesa zresztą</li> <li>• zapisuje plik</li> <li>• stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami – wstawianie, wypełnianie treścią</li> <li>• potrafi wykonać proste zdjęcie aparatem lub smartfonem</li> <li>• potrafi zmienić skorygować jasność i kontrast obrazu</li> <li>• potrafi zapisać przetworzony obraz</li> <li>• z pomocą nauczyciela opracowuje założenia i wytyczne dotyczące montażu filmu</li> </ul>
Dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dopuszczającej</li> <li>• wykorzystuje ustawienia systemu Windows do określenia parametrów komputera</li> <li>• wykorzystuje Kalkulator do konwersji liczb między systemami dziesiętnym i dwójkowym</li> <li>• potrafi sprawdzić adres IP komputera</li> <li>• potrafi opisać rolę urządzeń sieciowych (serwery, routery, komputery klienckie)</li> <li>• potrafi wysłać pliki na Dysk Google</li> <li>• potrafi pobrać pliki z Dysku Google</li> <li>• opisuje kompetencje informatyczne przydatne w różnych zawodach</li> <li>• przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki</li> <li>• programuje sterowanie duszkiem</li> <li>• oprogramowuje warunki początkowe duszków skarbów i przeszkody</li> <li>• z pomocą podręcznika planuje przeniesienie gry na komputer</li> <li>• stosuje zmienne</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z pomocą nauczyciela tworzy pomoc do gry</li> <li>• wyjaśnia pojęcia algorytmu i schematu blokowego</li> <li>• sprawdza parzystość i pierwszość liczby</li> <li>• przedstawia wybrany zapis algorytmu sortowania przez wybieranie</li> <li>• przedstawia wybrany sposób zapisu algorytmu</li> <li>• otwiera plik do edycji</li> <li>• ręcznie poprawia błędy</li> <li>• stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu</li> <li>• stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu</li> <li>• stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie</li> <li>• rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem</li> <li>• opisuje budowę i parametry aparatów fotograficznych</li> <li>• potrafi skorygować poziom nasycenia koloru, cieni i światła</li> <li>• z pomocą nauczyciela w programie GIMP tworzy plansze oddzielające sekwencje filmu</li> </ul>
Dobra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dostatecznej</li> <li>• klasyfikuje programy komputerowe pod względem przeznaczenia</li> <li>• zna sposoby zamiany liczby dziesiętnej na dwójkowe i odwrotnie i posługuje się nimi</li> <li>• potrafi wyjaśnić znaczenie protokołów http, HTTPS, FTP, SMTP</li> <li>• tworzy foldery na Dysku Google.</li> <li>• usuwa pliki i foldery z Dysku Google</li> <li>• potrafi zainicjować pracę nad wspólnym dokumentem</li> <li>• wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie</li> <li>• potrafi doskonalić i ocenić prezentację</li> <li>• wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka po labiryncie</li> <li>• oprogramowuje zmiany wartości punktów w grze</li> <li>• wykorzystuje komunikaty</li> <li>• projektuje i realizuje zliczanie punktów w grze</li> <li>• zapisuje algorytm Euklidesa w postaci planu działań lub pseudokodu</li> <li>• do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje instrukcję warunkową</li> <li>• z pomocą nauczyciela realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu</li> <li>• z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly</li> <li>• rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu</li> <li>• z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly</li> <li>• rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu</li> <li>• wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu</li> <li>• starannie przepisuje tekst</li> <li>• poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze</li> <li>• przygotowuje tekst do wydruku</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę – stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę</li> <li>• korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej</li> <li>• wykonuje różne zdjęcia oraz filmy aparatem lub smartfonem</li> <li>• potrafi wybrać właściwy kadr obrazu</li> <li>• zna i rozumie pojęcie rozdzielczość obrazu</li> <li>• z pomocą nauczyciela wprowadza elementy składowe filmu w programie OpenShot Video Editor</li> </ul>
Bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny dobrej</li> <li>• porównuje i ocenia parametry komputerów, stosuje odpowiednie jednostki</li> <li>• sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie</li> <li>• zna szesnastkowy sposób zapisu liczb</li> <li>• wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE)</li> <li>• potrafi opisać przeznaczenie i działanie serwerów DNS</li> <li>• potrafi sprawdzić, jakie jest opóźnienie w przesyłaniu danych między komputerami (polecenie PING)</li> <li>• zna inne usługi dostępne w ramach konta Google</li> <li>• kieruje pracą nad wspólnym dokumentem</li> <li>• udostępnia dokument i przyznaje uprawnienia użytkownikom</li> <li>• sprawnie posługuje się terminami związanymi z pracą w sieci</li> <li>• organizuje pracę zespołową nad wspólną prezentacją</li> <li>• sprawnie przygotowuje się do prowadzenia prezentacji</li> <li>• definiuje nowy blok, który uwzględni dojście duszka do końca labiryntu</li> <li>• oprogramowuje interakcję duszka ze skarbami i przeszkodą</li> <li>• wykorzystuje zdarzenia</li> <li>• wykorzystuje losowość</li> <li>• projektuje i realizuje dodanie planszy tytułowej</li> <li>• realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu</li> <li>• do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż</li> <li>• znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu</li> <li>• samodzielnie realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu</li> <li>• samodzielnie realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly</li> <li>• analizuje zapis algorytmu w tekstowym języku programowania</li> <li>• samodzielnie stosuje podstawowe zasady pracy z edytorem tekstu i wprowadzone dotychczas sposoby formatowania tekstu</li> <li>• potrafi korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi</li> <li>• samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia</li> <li>• stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu</li> <li>• używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania</li> <li>• potrafi ocenić rozwój języka informatycznego</li> <li>• dobiera ustawienia aparatu do różnych rodzajów ujęć</li> <li>• analizuje zdjęcia i rozróżnia formaty ich zapisu</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie zmienia wygląd interfejsu programu GIMP</li> <li>• zna jednostki określania rozdzielczości obrazu</li> <li>• w programie GIMP wykonuje obramowanie z efektem 3D</li> <li>• z pomocą nauczyciela w programie OpenShot Video Editor wykonuje efekty przejść między sekwencjami</li> </ul>
Celująca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spełnia kryteria oceny bardzo dobrej</li> <li>• opisuje i wykorzystuje inne systemy operacyjne (Mac OS, Android, Linux)</li> <li>• sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych</li> <li>• potrafi przeprowadzić test prędkości łącza internetowego</li> <li>• potrafi opisać etapy powstawania internetu</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• swobodnie korzysta z usług w ramach konta Google, używając urządzeń mobilnych</li> <li>• wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem</li> <li>• tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów</li> <li>• umiejętnie prowadzi wspólną prezentację</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu</li> <li>• analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch</li> <li>• eksperymentuje, dobierając kolejne dodatki do projektu</li> <li>• analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch</li> <li>• eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu</li> <li>• analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch</li> <li>• testuje działanie gry</li> <li>• dopracowuje szczegóły gry</li> <li>• analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch</li> <li>• analizuje realizację algorytmu Euklidesa i dostrzega jego niedostatki</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu</li> <li>• analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch</li> <li>• wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania</li> <li>• porównuje i ocenia różne algorytmy sortowania</li> <li>• realizuje algorytm w tekstowym języku programowania</li> <li>• samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania</li> <li>• samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami</li> <li>• posługuje się zaawansowanym informatycznym słownictwem</li> <li>• prowadzi własną galerię zdjęć lub serwis filmowy</li> <li>• wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku</li> <li>• swobodnie korzysta z narzędzi programu GIMP dla osiągnięcia najlepszego efektu</li> <li>• wszystkie czynności w programie GIMP wykonuje samodzielnie</li> </ul>