

KRYTERIA OCEN Z INFORMATYKI

opracował: Wojciech Dębski

GIMNAZJUM NR 1 W MORDACH

Zasady oceniania uczniów

Bieżąca kontrola postępów ucznia z informatyki odbywa się w następującej formie:

obserwacji bieżącej pracy przy komputerze

odpowiedzi pisemnej (jeden sprawdzian w semestrze)

oceny z ćwiczenia praktycznego

oceny pracy grupowej,

przy czym każdy uczeń oceniany jest w każdej formie przynajmniej raz w semestrze.

Za wyżej wymienione formy kontroli wiedzy uczniowie oceniani są w skali od 1 do 6.

Różne dodatkowe formy aktywności ucznia (udział w lekcji, przygotowanie materiałów do lekcji, wykonanie dodatkowych zadań itp.) nagradzane są "plusami"

. / trzy plusy ocena bardzo dobra/

Ocena semestralna jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen zdobytych przez ucznia w danym semestrze.

Powyżej 4,51 ocena bardzo dobra

3,51 - 4,5 ocena dobra

Od 2,51 - 3,5 ocena dostateczna

Od 1,51 - 2,5 ocena dopuszczająca

Poniżej 1,5 ocena niedostateczna.

Uczeń, który uzyskał średnią, co najmniej 5,3, wykazał się wiedzą znacznie wykraczającą poza program szkolny, potwierdzoną wysokim wynikiem w szkolnych i międzyszkolnych konkursach wiedzy, może otrzymać ocenę celującą.

Uczniowie mający trudności w nauce i osiągający słabe wyniki zobowiązani są do rozwiązywania zadań i problemów przygotowanych przez nauczyciela.

Wypowiedzi ustne pod względem rzeczowości, operowania terminologią komputerowo-informatyczną, umiejętność formułowania wypowiedzi.

- Przy wypowiedzi ustnej obowiązuje znajomość wiadomości z trzech ostatnich lekcji i zagadnień z nią związanych.
- W przypadku lekcji powtórzeniowej obowiązuje materiał z całego działu i zagadnienia z nią związane.

Ćwiczenia obejmujące materiał z trzech ostatnich lekcji i zagadnienia z nimi związane (nie muszą być zapowiadane i poprawiane)..

Aktywność na lekcji:

- Za krótkie poprawne wypowiedzi ustne, prawidłowo rozwiązane zadanie, formułowanie wniosków nauczyciel stawia w dzienniku „+”
- Za trzy „+” ocena bardzo dobra, za dwa „+” ocena dobra, za jeden „+” ocena dostateczna.

Inne formy pracy dodatkowej: przygotowanie pokazów multimedialnych, pomoc w tworzeniu witryny szkolnej, udział w projekcie: *Wirtualna Gazetka Gimnazjalna*. Osiągnięcia w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.

- ćwiczenia praktyczne (praca z komputerem i jego oprogramowaniem)
- poszukiwanie materiałów do pracy w sieci
- dłuższe projekty grupowe lub indywidualne
- praca i aktywność na lekcji
- Wyszukiwanie i stosowanie informacji.
- Wskazywanie i opisywanie faktów, związków i zależności.
- Łączenie wiedzy teoretycznej z umiejętnościami praktycznymi podczas rozwiązywania problemów.
- Współpraca i komunikowanie się w grupie (przekazywanie informacji poprzez sieć LAN) .

Szczegółowe kryteria ocen z informatyki dla klasy I gimnazjum

Dział I - KOMPUTERY I ICH OPROGRAMOWANIE				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia części składowe zestawu komputerowego, - podaje ich parametry i przeznaczenie. - potrafi prawidłowo zalogować się na swoim stanowisku - wie, co to jest system operacyjny i korzysta z jego podstawowych funkcji. - wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach. - uruchamiania podstawowe aplikacje wchodzące w skład systemu Windows - wie do czego służą urządzenia peryferyjne takie jak: skaner, drukarka, kopiarka - wie na czym polega piractwo komputerowe - potrafi w miarę sprawnie posługiwać się myszką i klawiaturą - przenosi pliki do katalogu lub kosza metodą: przeciągnij-upuść 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie do czego służy serwer w szkolnej sieci - potrafi zapisać pracę w określonym miejscu na dysku komputera - potrafi korzystać z zasobów szkolnej sieci LAN - sprawnie przenosi dane za pomocą dyskietki - wie do czego służy system operacyjny i potrafi wymienić nazwy mu znanych systemów - umie przeglądać i porządkować zasoby komputera - wie , jak działa komputer. Wyjaśnia rolę procesora. - rozumie organizację pamięci komputerowych. - potrafi omówić funkcje systemu operacyjnego. - zna zasady ochrony plików. - potrafi nadać podstawowe atrybuty plikom, jak też wyszukać poszczególne pliki. - wie jakie oprogramowanie nazywane jest freeware 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozróżnia rodzaje pamięci komputera, określa ich własności i przeznaczenie - potrafi wymienić rodzaje aktualnie używanych komputerów. - zna metody wyszukiwania plików. - umie rozróżnić plik po rozszerzeniu - sprawnie posługuje się prawym przyciskiem myszy - wie co to jest bit i bajt - rozróżnia elementy wchodzące w skład komputera (karty sieciowe, grafiki, procesor, USB, RAM itp.) - zna typy sieci komputerowych - wie co to jest licencja, oprogramowanie typu trial, demo, shareware - wie na czym polega bezpieczna i higieniczna praca z komputerem - umie skorzystać ze szkolnego skanera 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sprawnie dwoma rękami posługuje się klawiaturą - wie na czym polega kompresja plików - posługują się fachową terminologią komputerową - potrafi omówić topologię sieci LAN i jej najważniejsze elementy składowe - wie jakie znaczenie ma ochrona sieci przed włamaniami z zewnątrz (firewall) - zna zastosowanie takich klawiszy jak: Print Screen, Caps Lock, Insert, Home, End - sprawnie przenosi dane poprzez sieć - wie jak jest kodowana informacja - zna wady i zalety współczesnych systemów komputerowych - zna sposób działania programu antywirusowego 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi odzyskać utracony plik, stosując zaawansowane metody. - potrafi omówić różne systemy operacyjne, wskazać ich najważniejsze funkcje. - samodzielnie wyszukuje informacji na temat kompresji i szyfrowania danych. - posiada zasób wiedzy dotyczący innych alternatywnych systemów operacyjnych - sprawnie posługuje się skrótami klawiszowymi - wie na czym polega ochrona danych i ich odzyskiwanie - potrafi określić znaczenie biosu, pamięci Cache i Ram oraz częstotliwości pracy procesora dla wydajności komputera - zna mechanizmy działania typowych trojanów i ochrony przed nimi

Dział II - PRACA Z EDYTOREM GRAFIKI

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - w stopniu podstawowym posługuje się narzędziami programu graf. PAINT - potrafi zapisać wykonany rysunek na dysku - wymienia programy do tworzenia i obróbki grafiki. - posługuje się jednym z nich w celu tworzenia własnych rysunków. - wykonuje podstawowe operacje na rysunku np. skalowanie, klonowanie - potrafi narysować dowolne figury z wybraniem odpowiedniej grubości linii 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - w obrębie dowolnego rysunku stosuje metodę wycinania i kopiowania - stosuje paletę barw niestandardowych - zapisuje poprawki wprowadzone do rysunku - potrafi wybrać proste fragmenty obrazu i wykonać na nich różne operacje - przenosi elementy wykonanej samodzielnie grafiki do edytora tekstowego - wie co oznacza rozszerzenie gif, tif, jpg oraz bmp - stosuje tricki klawiaturowe np. koło z Shiftem 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi stosować różne narzędzia malarskie i korekcyjne oraz wybrać odpowiedni tryb ich pracy. - orientuje się, co to jest rozdzielczość. Ustala rozdzielczość dla skalowanych i edytowanych obrazów. - potrafi zapisać grafikę w różnym formacie (rozszerzenie) i wybrać najefektywniejsze. - stosuje efekty specjalne np. obrót, pochylenie - potrafi próbować kolory 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odróżnia różnice pomiędzy grafiką wektorową a rastrową - łączy różne elementy prac w jedną całość - dokonuje analizy wielkości pliku w różnym formacie zapisanego - dokonuje kompresji grafiki za pomocą jednego z wielu programów kompresujących - wie w jakim formacie stosuje się grafikę do tworzenia stron WWW - potrafi wykonać plakat reklamowy z wykorzystaniem części innych grafik. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - korzysta z profesjonalnej literatury dotyczącej przetwarzania grafiki - potrafi samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych w zakresie obróbki grafiki - posługuje się bardziej złożonym oprogramowaniem służącym do przetwarzania grafiki - potrafi na podstawie grafiki znalezionej w sieci Internet określić jakie techniki stosowano przy ich montażu - przygotowuje samodzielnie w dowolnej technice własny projekt Logo gimnazjum

Dział III - PREZENTACJA MULTIMEDIALNA

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie na czym polega prezentacja - wymienia przynajmniej jeden program do tworzenia prezentacji - wymienia zastosowania programów do prezentacji do celów pokazowych, marketingowych - umie uruchomić program do prezentacji - potrafi umieścić elementy graficzne na slajdzie - uruchamia samodzielnie wykonaną prezentację - zapisuje pracę na dysku - 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zbiera materiały dotyczące jego rodzinnej miejscowości - odszukuje w Internecie dodatkowe informacje - potrafi wstawić grafikę do tekstu - właściwie rozplanowuje układ prezentacji - umie przygotować w domu scenariusz pokazu - umie zeskanować przyniesione z domu fotografie - umie zamieniać i sortować slajdy - rozróżnia format zapisu ppt od pps 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi estetycznie rozmieścić tekst i grafikę w obrębie slajdu - stosuje dodatkowe efekty takie jak: dźwięk i animacje - dobiera czas przejścia do każdego slajdu - potrafi oblać grafikę tekstem - umie dobrać właściwy kolor i krój czcionki tak by całość była czytelna - potrafi umiejętnie zaprezentować pozostałej grupie całość 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - próbkuje kolory w celu korekcji fotografii - potrafi zastosować efekty specjalne - zbiera zdjęcia i przeprowadza wywiad z rodzicami na temat swojej miejscowości - potrafi nadać zdjęciom odpowiednią wielkość - umie uruchomić prezentację na komputerze nie posiadającym tego programu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wykonać prezentację za pomocą innego bardziej złożonego oprogramowania np. w technice Flash lub w języku HTML - samodzielnie przygotowuje animowaną grafikę do pokazu - wykonuje własne zdjęcia za pomocą aparatu cyfrowego lub kamery - przeprowadza wywiady z ludźmi związanymi z historią miejscowości - pokazuje ciekawe miejsca warte odwiedzenia

Dział IV - INTERNET

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uruchomić przeglądarkę stron WWW - wie w jakim celu stosuje się wyszukiwarki - potrafi rozszyfrować słowa: poczta e-mail, chat, ftp, serwer pocztowy, - przemieszcza się po stronie korzystając z możliwości przeglądarki - potrafi wymienić podstawowe zagrożenia wynikające z korzystania z internetu oraz jego pożyteczne strony 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna adresy popularnych wyszukiwarek internetowych - potrafi na podstawie zadanego słowa odnaleźć interesującą go informację w sieci - potrafi ściągnąć plik z sieci - wie o zagrożeniach płynących z bez troskiego korzystania z poczty elektronicznej - wie na czym polega działanie poczty elektronicznej - umie skorzystać z chatu z witryny www 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wysyła i odbiera listy poprzez program pocztowy - potrafi założyć konto pocztowe i korzystać z niego poprzez usługę Webmail - zna zasady Netykiety - zna takie pojęcia jak: IRC, mirror, - znajduje informacje w sieci na podstawie złożonych zapytań zadanych do wyszukiwarki - wie co to jest chat i na czym polega 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie na czym polega usługa ftp - prawidłowo konfiguruje program pocztowy np. Outlook Express, Opera - potrafi skonfigurować program do chatowania np. GG, Microsoft Chat, Tlen - dołącza pliki do listów jako załączniki - zna inne rodzaje przeglądarek stron np. Opera, Netscape, Mozilla. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie jakie zagrożenia i korzyści niesie ze sobą Internet - wie co oznacza protokół http - wie jaki jest mechanizm rozsyłania się pocztą robaków internetowych typu MBlast, Sasser i innych - potrafi wyjaśnić takie pojęcia jak: pliki cookies, serwer Proxy - opisuje strukturę sieci lokalnej i globalnej oraz schemat przepływu w niej informacji - pomaga w redagowaniu witryny gimnazjum

Szczegółowe kryteria ocen z informatyki dla klasy II gimnazjum

Dział I – DOS				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uruchomić komputer w trybie DOS - potrafi określić w jakim trybie pracy działa ten system 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna pobieżnie historię naderodzin tego systemu - potrafi przechodzić z napędu na napęd, katalog - wie, na czym polega struktura systemu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zakłada katalog - przegląda zawartość katalogów i dysków - edytuje pliki tekstowe - uruchamia edytor tekstowy - dokonuje takich operacji jak kopiowanie i wklejanie tekstu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zapisać w określonym katalogu - usuwa komendą Del plik lub pusty katalog - kopiuje pliki na dyskietkę komendą Copy - zna zalety tego systemu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jakim rewolucyjnym systemem był DOS w latach 80 - rozumie potrzebę znajomości podstawowych komend - potrafi szybko i sprawnie poruszać się po strukturze katalogowej - kopiuje pliki w dowolne miejsce na dysku

Dział II - PRACA W SIECI LAN				
ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe zagrożenia występujące w sieci - umie korzystać z zasobów szkolnej sieci - wie jakie są podstawowe zalety sieci LAN 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi opisać i pokazać typowe elementy sieci - wie jakie zadanie spełnia serwer - 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie co to są uprawnienia nadawane plikom - na czym polega udostępnianie plików i katalogów - wie że komputery w sieci mają odmienne nr IP i należą do tej samej grupy roboczej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nadaje uprawnienia udostępnionemu katalogowi - wie dlaczego komputery „widzą” się w sieci - potrafi podać przykładowy nr IP 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie jakie metody zabezpieczają sieć przed atakami z zewnątrz - potrafi samodzielnie skonfigurować komputer do pracy w sieci - potrafi zbudować prostą sieć w oparciu o dwie karty sieciowe i skrzynkę

Dział III - EDYTOR GRAFIKI

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi edytować zdjęcia za pomocą Painta - dokonuje drobnych korekcji na wybranym zdjęciu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje wizytówkę, logo firmy lub plakat reklamowy - importuje fotografie z Painta w formacie jpg 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pracuje z wykorzystaniem dwóch fotografii - dokonuje zmian na zdjęciu i zapisuje jako format jpg 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje prosty fotomontaż - potrafi w sposób praktyczny wykorzystać zrzut ekranu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystując zrzuty ekranowe potrafi wykonać opis wizualny dowolnej niewielkiej aplikacji

Dział IV - ARKUSZ KALKULACYJNY

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi określić adres dowolnej komórki - sprawnie wpisuje dane do arkusza - potrafi wykonywać proste działania takie jak dodawanie, mnożenie - formatuje arkusz - pogrubia czcionkę, zmienia kolor i rozszerza kolumny - zna podstawowe własności arkusza 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi formatować dowolnie komórki arkusza - zapisuje proste formuły matematyczne - wykonuje proste działania na komórkach (sumowanie, średnia ocen) - wykonuje prosty wykres obrazujący np. stan głosowania na przewodniczącego klasowego 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie estetycznie i przejrzysto rozmieścić dane w arkuszu - rozróżnia adresowanie względne od bezwzględnego - samodzielnie decyduje się na właściwy wykres - z pomocą nauczyciela sporządza kosztorys użytkownika samochodu - potrafi wyszukać w sieci potrzebne dane statystyczne 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi napisać formułę obliczającą podatek VAT jako zmienny i stały - wykorzystując funkcję JEZELI tworzy proste aplikacje - sprawnie posługuje się narzędziami arkusza - umie zobrazować wybrane dane za pomocą wykresu - potrafi formatować wykres - 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie projektuje arkusz do zobrazowania dziennika wychowawcy - potrafi zbudować arkusz porównujący ze sobą dwie liczby, ułamki - wykorzystuje adresowanie bezwzględne do zbudowania programu przeliczającego jednostki fizyczne

Dział V – TWORZENIE STRON INTERNETOWYCH

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna poszczególne elementy strony - wie do czego służy hiperłącze - uruchamia prosty program do tworzenia stron w trybie graficznym np. Front Page Express - wykonuje stronę tytułową - formatuje tekst na stronie - wstawia kolorowe tło do strony ze zdefiniowanej palety barw - umieszcza powitalny neon - wstawia pod tekstem animowanego gifa i wyśrodkowuje go - 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia przykładowe programy do projektowania i tworzenia stron internetowych. - zapisuje stronę w katalogu www wraz z elementami graficznymi - potrafi wymienić podstawowe elementy , z których składa się strona WWW. - w stopniu podstawowym posługuje się wybranym programem do tworzenia stron. Tworzy nieskomplikowaną stronę, np. o sobie samym. - wstawia tytuł, formatuje tekst, umieszcza obraz - wykonuje podstronę i hiperłącze do niej - potrafi wstawić własne tło do strony 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, co to jest język HTML, i potrafi omówić strukturę pliku w tym języku. - zna podstawy języka znaczników HTML i potrafi wykonać prostą stronę na zadany przez nauczyciela temat. - z pomocą nauczyciela projektuje wygląd strony. - planuje jej zawartość (teksty, rysunki, dźwięki, animacje) i umieszcza na niej ww. elementy. - wie co to jest właściwe kodowanie strony - wie na jakiej zasadzie wyszukiwarka odnajduje adres strony - potrafi umieścić na stronie prosty skrypt powitalny - wie co to jest domena i jak ją uzyskać - wie jaki jest najbardziej odpowiedni format grafiki umieszczanej na stronie - umie udostępniać pliki na stronie (spakowane Zipem) 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi samodzielnie zaprojektować wygląd strony. - zna reguły poprawnego projektowania układu strony, m.in. dba o jej czytelność i przejrzystość, o poprawność merytoryczną oraz poprawną umieszczanych na niej tekstów i materiałów. - zna zaawansowane możliwości języka HTML: tabele, ramki i style. - zna sposoby publikowania stron w Internecie oraz wady i zalety tych sposobów. - wykorzystuje ramki zwykle i ramki wbudowane - włącza licznik odwiedzin na stronie. Dodaje inne typowe elementy: forum, księgę gości, sondę. - wie jak wygląda proces umieszczania strony na serwerze - wie jakie nazwy powinny posiadać pliki wysyłane na serwer - umie wykonać galerię zdjęć 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie korzysta z wybranego programu do tworzenia stron. - wie jak się tworzy arkusz stylów css – potrafi wykonać prosty arkusz - potrafi wykorzystać nowo poznane funkcje języka HTML. Wykorzystuje je do udoskonalenia istniejących już, swoich własnych stron. - zna podstawy języka JavaScript. Używa go dla osiągnięcia nieskomplikowanych efektów wizualnych na stronie. - potrafi opublikować stronę w Internecie. - wie na czym polega dynamiczne tworzenie stron - potrafi za pomocą animacji Flash wykonać baner na stronie - pomaga współtworzyć witrynę gimnazjum - potrafi wykorzystać gotowe lub własne skrypty serwerowe:PHP

Szczegółowe kryteria ocen z informatyki dla klasy III gimnazjum

Dział I - EDYTOR TEKSTU

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wymienić znane mu edytory tekstowe - pisze dwoma palcami rąk - umie kopiować i wklejać tekst ze strony www - potrafi napisać prosty tekst zaproszenia oraz poprawnie sformatować go - potrafi wstawić grafikę do tekstu - umie wydrukować wcześniej zapisaną pracę 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wstawić tabelę do tekstu np. plan lekcji - potrafi napisać i poprawnie sformatować tekst podania - potrafi skorzystać z gotowych szablonów - wie na czym polega wyjustowanie tekstu - łączy różne obiekty w jednym dokumencie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sprawnie posługuje się interfejsem pakietu Works, Office, Open Office - podczas pracy używa skrótów klawiszowych - sprawnie posługuje się klawiaturą - w sposób twórczy planuje pracę nad wykonaniem plakatu - umie wykorzystać takie elementy jak dodatki (obramowania, tło, grafika) 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kopiuje dowolne okno aktywne wykorzystując ALT+PRINTSCREEN - potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać plakat, zaproszenie, wizytówkę - umie utworzyć tabelę niestandardową - stosuje w tekście przypisy i indeksy górne i dolne - potrafi podzielić tekst na kolumny - „oblewa” grafikę tekstem 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - współpracuje z redakcją szkolnej gazetki (nadzór techniczny) - pomaga samorządowi szkolnemu w wykonaniu zaproszeń na dyskoteki, zabawy oraz projektuje bilety na te imprezy - potrafi samodzielnie wykonać skład techniczny gazetki szkolnej - projektuje dyplomy z okazji różnych imprez szkolnych

Dział II - EDYTOR GRAFIKI

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie posługiwać się skanerem - potrafi edytować zdjęcia za pomocą Painta - dokonuje drobnych korekcji na wybranym zdjęciu - wie na czym polega animowanie obiektu graficznego 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uruchamia i obsługuje program Gif Animator - importuje fotografie z Painta w formacie jpg - przygotowuje prostą animację składającą się z 3 faz - zapisuje animację w formacie gif 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pracuje z wykorzystaniem dwóch fotografii - dokonuje zmian na zdjęciu i zapisuje jako format jpg - wykonuje animację wykorzystującą gotowe elementy graficzne - ustala szybkość zmian scen dla animacji 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje fotomontaż - potrafi w sposób praktyczny wykorzystać zrzut ekranu - za pomocą programu GIMP tworzy złożoną grafikę - tworzy animowanego gifa wykorzystując zdjęcie i przerabiając je 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystując zrzuty ekranowe potrafi wykonać opis wizualny dowolnej niewielkiej aplikacji - zna i stosuje różne metody do ożywienia grafiki - projektuje i wykonuje ciekawe animacje na potrzeby szkolnej witryny www

Dział III - ARKUSZ KALKULACYJNY

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - - potrafi określić adres dowolnej komórki - sprawnie wpisuje dane do arkusza - potrafi wykonywać proste działania takie jak dodawanie, mnożenie - formatuje arkusz - pogrubia czcionkę, zmienia kolor i rozszerza kolumny - zna podstawowe własności arkusza 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi formatować dowolnie komórki arkusza - zapisuje proste formuły matematyczne - wykonuje proste działania na komórkach (sumowanie, średnia ocen) - zna zastosowania arkusza np. w pracy biurowej - rozwiązuje za pomocą arkusza proste zadania warunkowe 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie estetycznie i przejrzysto rozmieścić dane w arkuszu - rozróżnia adresowanie względne od bezwzględnego - samodzielnie decyduje się na właściwy wykres - z pomocą nauczyciela sporządza wykres funkcji kwadratowej - potrafi wyszukać w sieci potrzebne dane statystyczne 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przygotowuje arkusz modelujący doświadczenie Ohma - wykorzystując funkcję JĘŻELI tworzy proste aplikacje - sprawnie posługuje się narzędziami arkusza - umie zobrazować wybrane dane za pomocą wykresu - potrafi formatować wykres - potrafi analizować zmiany w wykresie po zmianie danych 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie projektuje arkusz do zobrazowania dziennika wychowawcy - potrafi zbudować arkusz przedstawiający zależność prędkości, czasu i przyspieszenia w ruchu j. przyspieszonym. - wykorzystuje adresowanie bezwzględne do zbudowania programu przeliczającego jednostki fizyczne

Dział IV - BAZY DANYCH

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie co to jest baza danych i gdzie ją można zastosować - poprawnie wpisuje dane z pliku tekstowego - formatuje komórki - sortuje dane w kolejności alfabetycznej - zapisuje plik w swoim katalogu - wymienia zalety bazy danych na przykładzie komis samochodowego 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie sprawnie wprowadzić dane - potrafi zmodyfikować bazę danych w zależności od dodatkowych danych - wie co to jest rekord i potrafi go wskazać - umie przygotować formularz - przeszukuje bazę danych komis samochodowego pod kątem określonego zapytania np. marka samochodu - porządkuje informacje w bazie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje obszary zastosowań baz danych – na przykładach z najbliższego otoczenia – szkoły, instytucji naukowych, społecznych i gospodarczych. - podaje przykłady programów do tworzenia baz danych. - potrafi wykonać podstawowe operacje na bazie danych przygotowanej w jednej tabeli (wprowadzanie, redagowanie, sortowanie, wyszukiwanie, prezentacja). - potrafi uporządkować bazę 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie metody przetwarzania danych na przykładzie gotowej bazy danych. - określa podstawowe pojęcia (rekord, pole, typ pola). - samodzielnie tworzy w jednej tabeli bazę danych, składającą się z kilku pól różnych typów. - projektuje przykładowy formularz i raport. - potrafi wykonać operacje przetwarzania danych w bazie składającej się z kilku rekordów. - zna zasady przygotowania korespondencji seryjnej. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - projektuje relacyjną bazę danych składającą się z dwóch tabel połączonych relacją (na zadany temat) - projektuje formularz i raport według wskazówek nauczyciela. - zna zasady definiowania kluczy podstawowych. - drukuje wybrane rekordy, formularze, i raporty. - łączy informacje z bazy danych z dokumentami innych programów, np. edytora tekstu czy arkusza kalkulacyjnego.

Dział V - SYSTEM OPERACYJNY DOS

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uruchomić komputer w trybie DOS - potrafi określić w jakim trybie pracy działa ten system - zna komendę DIR i CD 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna pobieżnie historię n-rodzin tego systemu - potrafi przechodzić z napędu na napęd, katalog - wie, na czym polega struktura systemu - potrafi usuwać dowolne pliki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zakłada katalog - przegląda zawartość katalogów i dysków - edytuje pliki tekstowe - uruchamia edytor tekstowy - dokonuje takich operacji jak kopiowanie i wklejanie tekstu - wie co to jest plik wsadowy - umie usuwać pełne katalogi 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zapisać w określonym katalogu - usuwa komendą Del plik lub pusty katalog - kopiuje pliki na dyskietkę komendą Copy - zna zalety tego systemu - potrafi napisać prosty program typu Batch 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jakim rewolucyjnym systemem był DOS w latach 80 - rozumie potrzebę znajomości podstawowych komend - potrafi szybko i sprawnie poruszać się po strukturze katalogowej - kopiuje pliki w dowolne miejsce na dysku - umie napisać

Dział VI - LOGO - ZABAWA W PROGRAMOWANIE

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie uruchomić LOGO - zna kilka podstawowych poleceń - pracuje w trybie interakcyjnym z LOGO – instrukcja PISZ i STOP - rysuje proste figury w trybie bezpośrednim - wie co to jest algorytm 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rysuje złożone figury - tworzy rysunki w trybie bezpośrednim - umie zmienić kolor i grubość pisaka żółwia - wie co to jest procedura - porusza się po ekranie bez rysowania linii - potrafi napisać prosty algorytm rozwiązywania zadania z fizyki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - definiuje proste procedury - uruchamia procesy - rysuje powtarzające się motywy za pomocą instrukcji: POWTÓRZ - wykonuje i testuje algorytmy - w edytorze obrazów samodzielnie tworzy postać nowego żółwia 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - definiuje w edytorze LOGO procedury z parametrem - umie utworzyć prostą animację - wykorzystuje instrukcję LOSOWA - zapisuje rozwiązania prostych problemów jako algorytmów w postaci listy kroków - umie zastosować instrukcję warunkową JEŚLI 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pisze złożoną procedurę wykorzystującą inne procedury - rekurencja - umie utworzyć złożoną animację z wykorzystaniem kilku poruszających się losowo obiektów- żółwi - wykorzystuje techniki algorytmiczne w rozwiązywaniu zadań - samodzielnie programuje w LOGO metodą zstępującą

Dział VII - MULTIMEDIA

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uruchomić płytę audio za pomocą komputera - potrafi nagrać swój głos za pomocą rejestratora dźwięków - uruchamia film DVD 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi określić różnicę pomiędzy plikiem muzycznym audio cda a plikiem skompresowanym MP3 - umie dodawać efekty do nagranych dźwięków - uruchamia filmy w formacie DIVIX 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wymienić programy do obróbki dźwięku - za pomocą programu CDeX kompresuje utwory audio w pliki MP3 - porównuje rozmiary plików MP3 i WAVE i jakość dźwięku - wie, co to są tzw. kodeki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie co to jest format filmu DVD, AVI i DIVIX - umie skonfigurować program do odtwarzania filmów DIVIX np. VPLAYER - umie zainstalować potrzebne kodeki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy własną muzykę za pomocą dowolnego programu muzycznego - wie na czym polega konwertowanie filmu do innego formatu - odtwarza i obrabia pliki w formacie MIDI