

**WYMAGANIA EDUKACYJNE Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA  
dla klasy 1**

Lp.	Temat	Poziom wymagań na ocenę dopuszczającą (koniecznych)	Poziom wymagań na ocenę dostateczną (podstawowych).	Poziom wymagań na ocenę dobrą (rozszerzających).	Poziom wymagań na ocenę bardzo dobrą dopełniających).
1	Systemy operacyjne w środowisku sieciowym	wymienia systemy operacyjne oraz ich zadania rozumie kwestie związane z bezpieczeństwem w przestrzeni cyfrowej zna zasady tworzenia mocnych haseł pracuje w środowisku sieciowym	rozumie potrzebę stosowania kont użytkownika w systemie operacyjnym stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej instaluje i aktualizuje oprogramowanie zakłada i usuwa konto w środowisku aplikacji Google	wyjaśnia, w jakim trybie (jądra czy użytkownika) powinien pracować program sterownika urządzenia w większości systemów operacyjnych zna procedurę wykonania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego i wszystkich danych użytkownika komputera wie, czym są fragmentacja i defragmentacja dysku wie, jaka jest rola systemu plików jako części systemu operacyjnego wie, w jaki sposób uruchomić tryb awaryjny w systemie Windows (od wersji Windows 7), zna poszczególne opcje dostępne dla trybu awaryjnego i wie, do czego służą	tworzy nośnik awaryjny uruchamiający komputer, gdy zainstalowany na nim system operacyjny nie działa prawidłowo sprawdza poziom fragmentacji dysku komputera i ocenia, czy wymagana jest jego defragmentacja sprawdza, jaki system plików został przypisany do danego dysku zna polecenia w trybie tekstowym Windows i posługuje się nimi
2	Nowe technologie i oprogramowanie	rozumie pojęcia takie jak: sztuczna inteligencja, chmura obliczeniowa i posługuje się nimi	wymienia zastosowania automatyki i robotyki w życiu codziennym wskazuje zalety i sposoby wykorzystania druku 3D	wyjaśnia zastosowanie nowych rozwiązań technologicznych w różnych dziedzinach życia posługując się darmowymi aplikacjami do tworzenia rozszerzonej rzeczywistości, tworzy filmy, artykuły i infografik	proponuje własne, dotąd nieznanne, sposoby na wykorzystanie nowych technologii

3	Sieci komputerowe – budowa i usługi	rozumie pojęcia: sieć, protokół sieciowy, topologia sieci rozumie pojęcia takie jak adres IP, host, router, maska podsieci, brama, DNS oraz omawia zasadę adresowania urządzeń w sieci Internet wymienia różne usługi internetowe	rozdziela i poprawnie nazywa sieci komputerowe ze względu na ich zasięg i topologię opisuje budowę sieci lokalnej i sieci Internet potrafi opisać warstwowy model działania Internetu oraz wymienia zadania poszczególnych warstw	testuje prędkość połączenia z siecią Internet na wybranym urządzeniu i interpretuje otrzymany wynik zna polecenia tekstowe służące do diagnostyki sieci i korzysta z nich rozumie, czym jest model warstwowy TCP/IP	oblicza liczbę możliwych do zaadresowania hostów na podstawie adresów IP i masek podsieci wyjaśnia sposoby działania usługi NAT
4	E-usługi	poprawnie definiuje pojęcie e-usługi wymienia różne zastosowania usług elektronicznych	charakteryzuje problemy oraz wymienia zalety związane z wykorzystaniem e-usług	opisuje zabezpieczenia wybranych e-usług (w tym systemu ePUAP)	określa możliwości rozwoju dla wybranych e-usług, z których korzysta wymienia narzędzia dostępne w sieci, które umożliwiają utworzenie wybranych e-usług
5	Korzystanie z e-zasobów i współpraca zdalna	rozumie pojęcie informacji korzysta z zasobów internetowych, wyszukując potrzebne informacje korzysta z różnych wyszukiwarek internetowych zna podstawy prawa autorskiego stosuje zasady netykiety i korzysta z niej w komunikacji zdalnej	wymienia etapy rozwoju technologii komputerowych wykorzystuje zasoby sieciowe do poszerzania własnej wiedzy (e learning)	wyjaśnia sposób tworzenia wybranych e-zasobów oraz wskazuje zalety i wady poszczególnych rozwiązań	wie, czym jest pozycjonowanie serwisów internetowych zna i stosuje zapisy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych
6	Rozbudowane dokumenty tekstowe	korzysta z programu Microsoft Word formatuje elementy dokumentu	stosuje style nagłówkowe (korzysta z gotowych, tworzy własne i modyfikuje je)	tworzy styl według wzoru	pracuje nad dokumentem wspólnie z innymi osobami w trybie śledzenia zmian

		<p>odpowiedzialne za automatyczne spisy (treści, tabel, ilustracji) poprawnie operuje nagłówkiem i stopką dokumentu tworzy strony tytułowe</p>	<p>stosuje numerację i wypunktowania, dostosowując ich styl wstawia w dokumencie spisy treści, tabel, ilustracji współpracuje przy edycji dokumentu z innymi użytkownikami, korzystając z opcji recenzji dokumentu</p>		
7	Sztuka prezentacji	<p>korzysta z programu Microsoft PowerPoint opracowuje plan prezentacji prezentuje poprawnie sformatowaną treść slajdów</p>	<p>zna zasady zachowania się podczas wystąpień publicznych zna narzędzia i pomoce wizualne wykorzystywane podczas prelekcji</p>	<p>stosuje efekty i multimedia w prezentacji</p>	<p>dodaje do slajdów swój komentarz głosowy i zapisuje prezentację jako film</p>
8	Nowoczesne technologie w służbie człowiekowi – projekt zespołowy	<p>aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych</p>	<p>przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt uzupełnia swoją wiedzę, korzystając z zasobów udostępnionych na platformie do e-nauczania</p>	<p>prezentuje efekty wspólnej pracy</p>	<p>przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt</p>
9	Moja cyfrowa tożsamość	<p>definiuje pojęcie cyfrowej tożsamości zna problemy zarządzania zasobami cyfrowymi dostrzega zalety i wady komunikacji wirtualnej oraz posługiwania się cyfrową tożsamością rozumie pojęcie hejtu i dostrzega jego destrukcyjny wpływ zna narzędzia wirtualnej komunikacji</p>	<p>bezpiecznie kreuje swój wizerunek w przestrzeni medialnej rozumie pojęcie wirtualnej komunikacji i komunikuje się z innymi w środowisku wirtualnym rozumie zagrożenia wynikające z upraszczania komunikacji za pośrednictwem sieci</p>	<p>zna prawa przysługujące osobom, których dane są wykorzystywane</p>	<p>wie, czym jest zautomatyzowane profilowanie i przetwarzanie danych</p>

10	Przemiany społeczne a technologie	rozumie i wymienia czynniki przemian społecznych dostrzega możliwości wynikające z przemian gospodarczych wskazuje pozytywne i negatywne skutki rozwoju technologii informacyjnej operuje pojęciami: e-zasoby, e-usługi, e-learning rozumie pojęcie mediów i przestrzeni medialnej w kontekście IT	określa obszary w społeczeństwie, na które wpływa rozwój technologii rozumie potrzebę stosowania regulacji prawnych i norm etycznych zna wyzwania, przed którymi stoi edukacja wskazuje możliwości zapobiegania negatywnym skutkom rozwoju technologii		stosuje rozwiązania technologiczne, których nie ma jeszcze na rynku
11	Cyberbezpieczeństwo	rozpoznaje zagrożenia związane z oprogramowaniem komputerowym dba o przestrzeganie podstawowych zasad bezpieczeństwa, korzystając z urządzeń mobilnych czy komputera rozumie związek ochrony danych osobowych z cyberbezpieczeństwem stosuje pojęcia związane z bezpieczeństwem w internecie	bezpiecznie korzysta z bankowości elektronicznej umiejętnie i w bezpieczny sposób weryfikuje własną tożsamość, korzystając z e-usług właściwie zachowuje się w sytuacji cyberprzemocy	wymienia symptomy wskazujące na zainfekowanie komputera złośliwym oprogramowaniem	wie, czym jest infrastruktura krytyczna i jak się ją chroni
12	Tworzenie stron internetowych	korzysta z różnych przeglądarek internetowych korzysta z atrybutów znaczników wyszukuje informacje w sieci i korzysta z zasobów witryn internetowych na temat tworzenia stron WWW	zna strukturę strony WWW definiuje podstawowe znaczniki HTML	zna reguły stosowania arkuszy stylów w połączeniu z kodem HTML stosuje narzędzia wspierające	tworzy stronę WWWi, tabelą, elementami graficznymi, formatując jej wygląd za pomocą CSS

13	Grafika 2D i 3D	rozróżnia pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej stosuje właściwe narzędzia do edycji zdjęć w wybranym programie graficznym zna różne formaty graficzne dla plików i korzysta z nich	wykonuje różne operacje na obrazie w grafice rastrowej modeluje proste obiekty w grafice 3D za pomocą wybranego oprogramowania rysuje za pomocą narzędzi grafiki wektorowej	tworzy bryły obrotowe i kompozycje obiektów na scenie projektuje bardziej skomplikowane trójwymiarowe modele	tworzy wektorowe modele sfotografowanego przez siebie wybranego obiektu tworzy trójwymiarowe modele dowolnego budynku
14	Projekt zespołowy	aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych	przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt prezentuje efekty wspólnej pracy	przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt	przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego zdobywania wiedzy,
- nie rozwiązuje najprostszych zadań z pomocą nauczyciela,
- nie wykazuje zainteresowania treściami prezentowanymi na lekcjach, nie rozwiązuje ćwiczeń, zadań domowych,
- otrzymuje częściowe oceny niedostateczne, których nie poprawia.

#### **Zasady sprawdzania i oceniania:**

1. Uczeń otrzymuje oceny za realizację wymagań edukacyjnych, które zostały określone w programie nauczania dla danego zawodu.
2. Uczeń oceniany jest za swoje osiągnięcia - wiedzę, umiejętności oraz postawy np. aktywność, kreatywność.
3. Uczeń posiada konto Gmail; prowadzenie zapisu treści lekcji jest obowiązkowe na dysku Google.
4. Ćwiczenia praktyczne są obowiązkowe.
5. Sprawdziany pisemne - forma elektroniczna, są zapowiedziane, co najmniej na 7 dni przed terminem sprawdzianu.
6. Uczeń nieobecny na sprawdzianie ma obowiązek w ciągu 2 tygodni napisać sprawdzian po uzgodnieniu z nauczycielem terminu i formy.
7. Uczeń ma prawo do poprawy oceny ze sprawdzianu w ciągu 3 tygodni od daty zapoznania ucznia z oceną, po uzgodnieniu z nauczycielem terminu i formy.
8. Kartkówki - forma elektroniczna, obejmują materiał z trzech ostatnich tematów lekcyjnych i mogą być niezapowiedziane.
9. Uczniowi przysługuje jedno „nieprzygotowanie” (np.) w ciągu okresu bez podania przyczyny z wyłączeniem zajęć, na których odbywają się sprawdziany. Uczeń zgłasza nieprzygotowanie na początku lekcji i fakt ten zostaje odnotowany przez nauczyciela w dzienniku za pomocą skrótu "np."

**W pozostałych kwestiach, stosuje się pozostałe zapisy umieszczone w Dziale V dotyczącym oceniania statutu szkoły.**

**Sprawdzanie wiedzy i umiejętności ucznia odbywa się następującymi metodami:**

1. kartkówki z bieżącego materiału z 3 ostatnich tematów lekcyjnych, niezapowiedziane, 15 min,
2. ustne odpowiedzi:
  - pełna i samodzielna odpowiedź ucznia na pytanie wg ustalonych wymagań programowych na odpowiednią ocenę, zakres 3 ostatnie tematy lekcyjne,
  - wygłoszenie przygotowanego referatu,
3. pisemne sprawdziany, testy, zapowiedziane, po zakończonym dziale lub jego części,
4. ćwiczenia praktyczne (praca indywidualna lub praca w grupie),
5. udział w konkursach,
6. aktywność na lekcji, czyli:
  - merytoryczna dyskusja nad tematem lekcji,
  - formułowanie poprawnych wniosków, pytań itp.

**Kryteria ocen prac pisemnych wg uzyskanych punktów (testów, sprawdzianów, kartkówek):**

Progi procentowe ocen przy ocenianiu prac pisemnych: 98% - 100% - stopień celujący 90% - 97,99% - stopień bardzo dobry 75% - 89,99% - stopień dobry 50% - 74,99% - stopień dostateczny 30% - 49,99% - stopień dopuszczający 0% - 29,99% - stopień niedostateczny

Przy ocenianiu prac pisemnych uczniów mających obniżone kryteria oceniania nauczyciel stosuje następujące zasady przeliczania punktów na ocenę: 90% - 100% - celujący 71% - 89% - bardzo dobry 55% - 70% - dobry 40% - 54% - dostateczny 20% - 39% - dopuszczający 19% i mniej - niedostateczny

**Kryteria ocen wypowiedzi ustnej:**

- poprawność merytoryczna
- uzasadnienie wypowiedzi
- stosowanie prawidłowej terminologii zawodowej.

**Kryteria oceny pracy w grupie:**

- organizacja pracy w grupie
- komunikacja w grupie
- aktywność, wkład pracy własnej
- współdziałanie
- prezentowanie rezultatów pracy grupy

**Kryteria oceny pracy dodatkowej (ćwiczenia projektowego):**

- prawidłowe wykonanie
- zawartość merytoryczna
- wykorzystane źródła informacji
- estetyka wykonania
- wkład pracy własnej.