

DZIAŁ PROGRAMOWY KOMPETENCJA KLUCZOWA CEL SZCZEGÓŁOWY Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ	Wymagania / Kompetencje uczniów			
	PODSTAWOWE		PONADPODSTAWOWE	
	na ocenę dopuszczającą	na ocenę dostateczną	na ocenę dobrą	na ocenę b. dobrą i celującą
<b>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej.</b>	<p>Sprawnie obsługuje komputer, zapewniając bezpieczeństwo sobie i sprzętowi, potrafi wskazać podstawowe zastosowania komputera w szkole.</p> <p>Zna przedmiotowy system oceniania wiadomości i umiejętności</p> <p>Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego, wymienia typy pamięci wewnętrznych i zewnętrznych.</p> <p>Potrafi wyjaśnić pojęcie pliku i katalogu (folderu).</p> <p>Potrafi wyświetlić zawartość dowolnego folderu, zapisują wyniki swojej pracy na dysku.</p> <p>Rozróżnia przeznaczenie podstawowych systemów informatycznych.</p> <p>Potrafi stworzyć skrót do programu, folderu na Pulpicie, odnajduje poszukiwany plik.</p> <p>Kopiuje plik lub grupę plików</p> <p>Potrafi korzystać z wbudowanego do</p>	<p>Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego niezbędne do jego prawidłowego działania.</p> <p>Rozróżnia pamięci zewnętrzne (rodzaje dyskiety, CD-ROM itp.).</p> <p>Określa zastosowanie plików i katalogów.</p> <p>Rozpoznaje podstawowe typy plików (wykonywalne, tekstowe)</p> <p>Uruchamia program antywirusowy, grę, program edukacyjny.</p> <p>Odszukuje wcześniej zapisane dane i je otwiera.</p> <p>Potrafi stworzyć dowolną strukturę katalogów (folderów), sprawnie się porusza po niej</p> <p>Zna sposoby formatowania dysków</p> <p>Projektuje i wykonuje strukturę potrzebną do przechowywania danych.</p> <p>Usuwa dane w postaci plików,</p>	<p>Wyjaśnia znaczenie podstawowych elementów zestawu, potrafi wyszczególnić elementy wewnętrznej budowy komputera, wyjaśnia znaczenie głównych części.</p> <p>Potrafi rozpoznać podstawowe urządzenia zewnętrzne oraz objaśnić ich zastosowanie.</p> <p>Obsługuje interfejs użytkownika w wykorzystywanym środowisku pracy.</p> <p>Wymienia jednostki informacji stosowane przy opisie danych</p> <p>Rozpoznaje podstawowe struktury danych na dysku.</p> <p>Odszukuje podany katalog (folder), plik.</p> <p>Modyfikuje dane w programie i dokonuje uaktualnienia tych zmian na dysku.</p> <p>Kopiuje plik lub grupę plików do wskazanego miejsca.</p> <p>Porządkuje zbiory według</p>	<p>Opisuje prawidłowo zorganizowane stanowisko pracy.</p> <p>Potrafi połączyć elementy zestawu komputerowego.</p> <p>Opisuje budowę (strukturę fizyczną) dyskiety.</p> <p>Zamienia jednostki informacji stosowane przy opisie danych.</p> <p>Korzysta z zasobów sieci (oprogramowanie, dostęp do urządzeń peryferyjnych)</p> <p>Określa prawidłowo nazwy struktur danych.</p> <p>Określa metody przeciwdziałania wirusom.</p> <p>Wyszczególnia sposoby zabezpieczania sieci komputerowej, zna typy zapór sieciowych</p> <p>Dokonuje zmian nazw istniejących plików oraz dokonują zmian w lokalizacji danych</p> <p>Wyjaśnia kiedy możliwe jest współużytkowanie zasobów, na przykład plików, programów,</p>

	<p>programu systemu pomocy</p> <p>Wyszczególnia sposoby zabezpieczania się przed wirusami, uruchamiają wybrany program antywirusowy.</p> <p>Dokonuje kompresji danych za pomocą poznanego programu archiwizującego.</p> <p>Instaluje dowolny program.</p> <p>Zna pojęcia: Internet, topologia sieci, protokół sieciowy wie, jakie są rodzaje sieci</p> <p>Wie, w jaki sposób mogą być połączone komputery</p> <p>Wyjaśnia, na czym polega i co umożliwia praca w sieci lokalnej</p> <p>Zna pojęcia: wyszukiwarka, katalog stron WWW, portal</p> <p>Samodzielnie i bezpiecznie pracuje w sieci lokalnej i globalnej</p>	<p>łącznie z katalogami, w których są umieszczone.</p> <p>Potrafi wyszczególnić najpopularniejsze środowiska pracy używane na komputerach typu PC.</p> <p>Po instalacji programu potrafi zmienić parametry jego pracy.</p> <p>Wykonuje dekompresję wcześniej zarchiwizowanych danych</p> <p>Wie, jaką siecią jest Internet, co jest niezbędne do połączenia się z Internetem</p> <p>Rozpoznaje adres internetowy</p> <p>Wie, do czego służy przeglądarka internetowa;</p> <p>Podaje przykłady adresów internetowych, portali internetowych</p>	<p>określonego porządku.</p> <p>Wie w jakim celu dokonuje się defragmentacji dysku potrafi to zrobić</p> <p>Rozumie znaczenie kopii zapasowej i potrafi ją stworzyć</p> <p>Odnajduje w sieci internetowej darmowe programy antywirusowe</p> <p>Wymienia i charakteryzuje topologie sieci</p> <p>Wymienia składniki niezbędne do budowy sieci</p> <p>Wyjaśnia, co to jest adres IP komputera</p> <p>Nazywa elementy składowe adresu internetowego</p> <p>Wymienia cechy charakterystyczne dla portalu internetowego</p>	<p>drukarek sieciowych, skanera</p>
<p><b>Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych</b></p>	<p>Omawia znaczenie programów graficznych, uruchamia poznany program graficzny, wykorzystuje gotowe narzędzia do rysowania.</p> <p>Stosuje paletę barw dostępnych w wykorzystywanym edytorze.</p> <p>Tworzy własne kolory złożone z podstawowych barw.</p> <p>Zamyka i otwiera istniejące pliki</p>	<p>Objaśnia interfejs uruchomionego edytora, omawia podstawowe możliwości tego edytora.</p> <p>Rozróżnia narzędzia, rysują krzywe, proste i łamane, dobierają grubość i kolor linii oraz dokonują jej korekty. Stosuje narzędzia do wypełniania obszaru: wałek, rozpylacz, itp.</p> <p>Wyszczególnia kilka popularnych formatów graficznych.</p>	<p>Wykorzystuje paletę kolorów do tworzenia tła i wypełniania kolorem powierzchni zamkniętych, wykonuje proste rysunki, wykorzystując dostępne narzędzia.</p> <p>Kopiuje, wycina i wkleja fragmenty rysunku za pomocą narzędzi i jego możliwości edycyjnych.</p> <p>Dokonuje korekty popełnionych błędów, wykorzystując lupę.</p>	<p>Nadaje figurom płaskim wrażenie przestrzenności, stosując poznane narzędzia.</p> <p>Planuje i wykonuje pracę w szczególności tak, że stanowi ona estetyczną i przejrzystą całość.</p> <p>Wykorzystuje wewnętrzny edytor tekstowy do wstawiania napisów, dokonuje doboru czcionki i jej atrybutów.</p> <p>Zapisuje grafikę w takim formacie,</p>

<p>graficzne.</p> <p>Tworzy nowy plik, a następnie zachowują go na wybranym dysku i katalogu pod odpowiednią nazwą.</p> <p>Potrafi wyszczególnić kilka popularnych formatów graficznych</p> <p>Wykonuje pracę według określonego wzorca</p> <p>Potrafi drukować ( z pomocą nauczyciela) własną pracę</p> <p>Zapisuje grafikę w różnych formatach</p> <p>Wyjaśnia przeznaczenie klawiszy, nazywają podstawowe symbole i znaki na klawiaturze.</p> <p>Określa podstawowe zasady konstruowania dokumentu tekstowego</p> <p>Umieszcza w tekście polskie znaki.</p> <p>Pisze prosty polski tekst z zachowaniem zasad interpunkcyjnych, porusza się po tekście, wykorzystując klawiaturę, mysz.</p> <p>Dostrzega zalety poprawnie napisanego tekstu.</p> <p>Dzieli tekst na akapity i potrafi je zdefiniować</p> <p>Zna i rozumie pojęcia: multimedia i multimedialne programy edukacyjne</p> <p>Dostrzega potrzebę stosowania</p>	<p>Pozyskuje grafikę do realizacji swoich zamierzeń.</p> <p>Definiuje pojęcie multimedia i komputer multimedialny</p> <p>Uruchamia wybrany program multimedialny i porusza się po jego interaktywnym środowisku. Pisze krótki, niewyszukany tekst na podstawie wzorca.</p> <p>Porusza się po tekście wykorzystując funkcje edytora</p> <p>Poprawia błędy w dokumencie, wyszukuje fragmenty tekstu, poprawia je lub wymienia.</p> <p>Pisze teksty zawierające tabele i ramki.</p> <p>Łączy tekst z grafiką</p> <p>Potrafi korzystać z multimedialnego programu edukacyjnego;</p> <p>Potrafi odszukać określone treści w programie edukacyjnym;</p> <p>Wie, jak korzystać z encyklopedii;</p> <p>Zna różne formy prezentacji w Internecie</p> <p>Dostrzega interaktywność Internetu</p> <p>Potrafi pobierać informacje z różnych źródeł</p>	<p>Tworzy i modyfikuje grafikę.</p> <p>Potrafi stosować poznane narzędzia do uzyskiwania efektów specjalnych,- odróżnia grafikę rastrową (bitmapową) od wektorowej</p> <p>Tworzy grafikę „ruchomą” animowane gify.</p> <p>Odczytuje z dysku i zapisuje dokument na dysku.</p> <p>Samodzielnie dobiera formę redagowanego tekstu do jego treści.</p> <p>Korzysta z najważniejszych operacji wykorzystywanego edytora i redaguje tekst o pożądanym wyglądzie.</p> <p>Korzysta ze słowników, pomocy językowej i innych narzędzi poprawności tekstu.</p> <p>Projektuje konkretny dokument, którego treść narzuca użycie tabeli.</p> <p>Dobiera metodę wstawienia rysunku do określonego tekstu.</p> <p>Przygotowuje tekst do druku.</p> <p>Wyjaśnia, co umożliwiają multimedia</p> <p>Umie pobrać określone treści z programu</p> <p>Wyjaśnia na czym polega aktywizujący charakter multimedialnych programów</p>	<p>aby miała najlepszą jakość przy małej pojemności pliku.</p> <p>Tworzy obrazy perspektywiczne</p> <p>Drukuje własną pracę.</p> <p>Potrafi odtworzyć na podstawie wzoru układ strony dokumentu.</p> <p>Stosuje w tekście różne czcionki, dzieli tekst na akapity, nadaje akapitowi określony format, zaznacza fragment tekstu i zmienia jego wygląd.</p> <p>Potrafi wstawić do dokumentu wykres, umie go sformatować</p> <p>Rozpoznaje typ wykresu jaki należy użyć do prezentacji określonych danych</p> <p>Potrafi wprowadzać i sterować funkcją Obramowanie strony</p> <p>Tworzy różne wersje tekstu przez jego modyfikację.</p> <p>Przenosi dokumenty między różnymi edytorami.</p> <p>Dołącza do dowolnego tekstu fragment innego dokumentu.</p> <p>Wykorzystuje szablony do redakcji tekstów i kopiowania stylów.</p> <p>Wie jak zabezpieczyć dokument za pomocą hasła</p>
--	---	---	---

<p><b>Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych</b></p>	<p>multimediów</p> <p>Potrąfi uruchomić przeglądarkę (Internet Explorer), definiuje pojęcia: adres, strona WWW, grupa dyskusyjna, poczta elektroniczna.</p> <p>Wywołuje stronę znając jej adres.</p> <p>Odbiera i wysyła pocztę.</p> <p>Stosuje zasady etykiety w komunikacji w sieci</p> <p>Wie, na czym polega rozmowa w sieci</p> <p>Dostrzega pozytywne i negatywne skutki korzystania z Internetu</p> <p>Wie, co oznacza pojęcie HTML</p> <p>Zna i stosuje podstawowe polecenia do tworzenia stron w HTML</p>	<p>Obsługuje (konfiguruje) skrzynkę pocztową, dokładając kont</p> <p>Przestrzega podstawowych zasad dotyczących zachowania bezpieczeństwa podczas rozmów w sieci;</p> <p>Wymienia korzyści wynikające z korzystania z Internetu</p> <p>Wymienia narzędzia do prowadzenia rozmów w sieci Dokładnie wymienia zasady zapewniające bezpieczeństwo w sieci</p> <p>Gromadzi materiały niezbędne do utworzenia strony WWW</p> <p>Zna podstawowe zasady tworzenia stron WWW</p> <p>Potrąfi utworzyć prostą stronę WWW w HTML</p>	<p>edukacyjnych</p> <p>Sprawnie obsługuje górne menu przeglądarki, potrafi ustawić stronę domową, zarządza strukturą folderu ulubionych stron.</p> <p>W podstawowy sposób posługuje się wyszukiwarką w języku polskim.</p> <p>Potrąfi założyć darmowe prywatne konto e-mailowe.</p> <p>Potrąfi odnaleźć w sieci serwery grup dyskusyjnych, skonfigurować program obsługujący grupy dyskusyjne.</p> <p>Potrąfi uzasadnić, dlaczego należy zachować ostrożność podczas korzystania z Internetu</p> <p>Potrąfi zaprojektować klasową lub szkolną witrynę internetową</p> <p>Wie, jak opublikować własną stronę w Internecie</p>	<p>Potrąfi przedstawić historię rozwoju Internetu.</p> <p>Dostosowuje Internet Explorer do indywidualnych upodobań i potrzeb.</p> <p>Posługuje się menu górnym i prawym klawiszem myszy przy obsłudze przeglądarki.</p> <p>Obsługuje program umożliwiający uczestniczenie w grupach dyskusyjnych.</p> <p>Potrąfi skonfigurować skrzynkę pocztową.</p> <p>Bez znajomości adresów stron, potrafi wyszukać potrzebne informacje. Bierze czynny udział w grupie dyskusyjnej</p> <p>Umie wprowadzić poprawki w opublikowanej w Internecie własnej stronie WWW</p>
<p><b>Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania zainteresowań; opisywanie innych zastosowań informatyki; ocena zagrożeń i ograniczeń, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki</b></p>	<p>Potrąfi wskazać przykłady, w których informacje przekazywane są za pomocą multimedialnych źródeł informacji</p> <p>Korzysta z różnych źródeł informacji, w tym multimedialnych i rozproszonych, dostępnych za pomocą komputera</p>	<p>Dostrzega korzyści i zagrożeń związanych z rozwojem zastosowań komputerów</p> <p>Zna pojęcie prawa autorskiego i piractwa oraz potrafi wskazać dziedziny tego zjawiska i uzasadnić jego społeczną szkodliwość</p>	<p>Rozumie i stosuje w praktyce normy prawne dotyczące ochrony: wyników pracy, danych i używanych programów</p> <p>Potrąfi zdobywać wiedzę na zadany temat</p> <p>Zna wpływ komputeryzacji na osobisty rozwój, rynek pracy, rozwój ekonomiczny</p>	<p>Integruje informacje, dokumenty i wiedzę otrzymaną z różnych źródeł, w różnej postaci</p> <p>Posługuje się modelami komputerowymi do wyjaśniania zjawisk i procesów</p> <p>Opisuje wybrane zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnej z uwzględnieniem swoich zainteresowań</p>

## Wymagania edukacyjne z informatyki – klasa II gimnazjum

Opracowała M. Budzińska

DZIAŁ PROGRAMOWY KOMPETENCJA KLUCZOWA CEL SZCZEGÓŁOWY Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ	Wymagania / Kompetencje uczniów			
	PODSTAWOWE		PONADPODSTAWOWE	
	na ocenę dopuszczającą	na ocenę dostateczną	na ocenę dobrą	na ocenę b. dobrą i celującą
<p><b>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej.</b></p>	<p>Sprawnie obsługuje komputer, zapewniając bezpieczeństwo sobie i sprzętowi, potrafi wskazać podstawowe zastosowania komputera w szkole.</p> <p>Zna przedmiotowy system oceniania wiadomości i umiejętności</p> <p>Samodzielnie i bezpiecznie pracuje w sieci lokalnej i globalnej</p> <p>Wie, jakie zagrożenia i korzyści wynikają z zastosowań komputerów i powszechnego dostępu do informacji;</p>	<p>Potrafi wyszczególnić elementy zestawu komputerowego niezbędne do jego prawidłowego działania.</p> <p>Rozróżnia pamięci zewnętrzne (rodzaje dyskietek, CD-ROM itp.).</p> <p>Uruchamia program antywirusowy, grę, program edukacyjny.</p> <p>Umie wyszczególnić, które treści wśród znalezionych w Internecie są pozytywne, a które negatywne;</p>	<p>Wyjaśnia znaczenie podstawowych elementów zestawu, potrafi wyszczególnić elementy wewnętrznej budowy komputera, wyjaśnia znaczenie głównych części.</p> <p>Potrafi rozpoznać podstawowe urządzenia zewnętrzne oraz objaśnić ich zastosowanie.</p>	<p>Opisuje prawidłowo zorganizowane stanowisko pracy.</p> <p>Potrafi połączyć elementy zestawu komputerowego.</p>
<p><b>Opracowanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych</b></p>	<p>Rozpoznaje elementy programu i arkusza (np. menu, linia poleceń, komórka, adres komórki)</p> <p>Wypełnia arkusz danymi, zapisuje i odczytuje przygotowany</p> <p>Kopiuje zawartość komórek. arkusz.</p> <p>Tworzy graficzną ilustrację danych.</p> <p>Rozwiązuje proste zadanie za</p>	<p>środowisku wykorzystywanego arkusza.</p> <p>Dokonuje edycji danych, potrafią korzystać z wiadomości i umiejętności zdobytych w czasie pracy z edytorem tekstu.</p> <p>Stosuje podstawowe formuły</p> <p>Wie jak skonstruować i zastosować funkcje: dodawania, odejmowania, mnożenia,</p>	<p>Rozróżnia typy danych, przedstawia dane w różnych formatach.</p> <p>Kopiuje zawartość komórek różnymi metodami przenosi dane i formuły.</p> <p>Potrafi zastosować wybrane funkcje statystyczne: średnia, max, min, ile. liczb, ile.niepustych</p> <p>Planuje wzory konieczne do rozwiązania zadania.</p>	<p>Zapisuje wzory złożonych działań matematycznych.</p> <p>Dokonuje stosownych obliczeń.</p> <p>Potraf zastosować wybrane funkcje matematyczne np. sin, cos, potęga</p> <p>Potrafi zastosować wybrane funkcje statystyczne: licz.jeżeli. suma.jeżeli, jeżeli, lub, oraz</p> <p>Potrafi wykorzystać arkusz do rozwiązywania problemów z innych</p>

	<p>pomocą arkusza.</p> <p>Korzysta z podglądu wydruku</p> <p>Potrafi podać przykłady wykorzystywania arkusza kalkulacyjnego</p> <p>Podaje definicję bazy danych.</p> <p>Określa pojęcie pola i rekordu.</p> <p>Posługuje się gotową bazą danych do uzyskania prostych informacji.</p> <p>Wyszczególnia pola dla wskazanej bazy danych.</p> <p>Zachowuje utworzoną bazę na dysku.</p> <p>Otwiera istniejącą bazę i dokonuje edycji danych</p>	<p>dzielenia</p> <p>Zna pojęcie autosumowania</p> <p>Wybiera najodpowiedniejszy typ wykresu.</p> <p>Łączy wykres z arkuszem.</p> <p>Wskazuje obszar do wydruku</p> <p>Wyszczególnia typy baz danych.</p> <p>Określa cechy charakterystyczne pól.</p> <p>Korzysta z narzędzi wyszukiwania danych.</p> <p>Dopisuje nowe dane i usuwa zbędne</p>	<p>Projektuje układ arkusza.</p> <p>Uzupełnia i modyfikuje wykres (typ wykresu, tytuł, serie danych.....)</p> <p>Wybiera zadania problemowe możliwe do rozwiązania w arkuszu.</p> <p>Wybiera parametry wydruku.</p> <p>Wskazuje przykłady baz danych różnego typu.</p> <p>Porządkuje dane.</p> <p>Potrafi skorzystać z bazy dostępnej w sieci Internet.</p> <p>Modyfikuje strukturę bazy danych</p>	<p>przedmiotów (np. matematyka - obliczenia procentowe, obliczanie pól i obwodów) oraz z życia codziennego (lista zakupów i planowane wydatki).</p> <p>Definiuje stopkę i nagłówek</p> <p>Dodaje rekordy do bazy danych.</p> <p>Samodzielnie projektuje złożoną bazę danych</p>
<p><b>Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych</b></p>	<p>Potrafi uruchomić przeglądarkę (Internet Explorer), definiuje pojęcia: adres, strona WWW, grupa dyskusyjna, poczta elektroniczna.</p> <p>Wywołuje stronę znając jej adres.</p> <p>Odbiera i wysyła pocztę.</p> <p>Stosuje zasady etykiety w komunikacji w sieci</p>	<p>Obsługuje (konfiguruje) skrzynkę pocztową, dokładając konta</p> <p>Zakłada konto pocztowe w portalu internetowym</p>	<p>Sprawnie obsługuje górne menu przeglądarki, potrafi ustawić stronę domową, zarządza strukturą folderu ulubionych stron.</p> <p>W podstawowy sposób posługuje się wyszukiwarką w języku polskim.</p> <p>Potrafi założyć darmowe prywatne konto e-mailowe, konfiguruje je zgodnie ze swoimi potrzebami</p> <p>Potrafi odnaleźć w sieci serwery grup dyskusyjnych, skonfigurować program obsługujący grupy dyskusyjne.</p>	<p>Potrafi przedstawić historię rozwoju Internetu.</p> <p>Dostosowuje Internet Explorer do indywidualnych upodobań i potrzeb.</p> <p>Posługuje się menu górnym i prawym klawiszem myszy przy obsłudze przeglądarki.</p> <p>Obsługuje program umożliwiający uczestniczenie w grupach dyskusyjnych.</p> <p>Potrafi skonfigurować skrzynkę pocztową.</p> <p>Bez znajomości adresów stron, potrafi wyszukać potrzebne informacje. Bierze czynny udział w</p>

				grupie dyskusyjnej
<p><b>Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorymicznego</b></p>	<p>Konstruuje proste algorytmy czynności z życia codziennego.</p> <p>Potrafi wywołać poznany program, znając budowę ekranu i jego obsługę.</p> <p>Wyodrębnia z procesu rozwiązywania zadania (problemu) czynności elementarne.</p> <p>Ustala dla przedstawionej sytuacji problemowej, jakie są dane wejściowe i co można osiągnąć po rozwiązaniu problemu.</p> <p>Wykorzystuje poznany program użytkowy do skonstruowania i uruchomienia poznanego wcześniej algorytmu - wie, jak uruchomić program ELI 2.0 i jak wygląda okno programu;</p> <p>Zna podstawowe klocki do budowania algorytmów w programie</p> <p>Rozumie pojęcia: programowanie strukturalne, grafika żółwia, procedura, procedury pierwotne;</p> <p>Umie otwierać i zamykać program Logomocja;</p> <p>Wie, do czego służy ekran graficzny i tekstowy;</p> <p>wWie, do czego służą odpowiednie przyciski programu;</p> <p>Zna podstawowe polecenia żółwia</p>	<p>Przedstawia algorytm czynności w postaci przepisu słownego.</p> <p>Rysuje schemat blokowy algorytmu rozwiązania prostego problemu.</p> <p>Przedstawia propozycję algorytmu rozwiązania problemu.</p> <p>umie tworzyć proste algorytmy w programie ELI 2.0 - potrafi wpisywać instrukcje do poszczególnych klocków</p> <p>wie, jak uruchomić algorytm zbudowany w programie</p> <p>Wyjaśnia różnice między pracą z interpreterem a pracą z kompilatorem.</p> <p>Pisze tekst procedury (wykorzystując stosowny edytor) i nadają mu właściwą formę (nagłówek, zakończenie, wcięcia)</p> <p>Poprawnie reaguje na podstawowe błędy kompilacji i wykonania.</p> <p>Pisze, kompiluje i uruchamia procedury wykonujące rysunki według wzorców lub żądane obliczenia.</p> <p>Wie, jakie słowa są znane żółwiowi</p> <p>Wie, co to są listy w Logo</p>	<p>Znają podstawowe procedury i potrafią je wykorzystać.</p> <p>Uzasadnia, że dane działanie nie daje się przedstawić w postaci algorytmu.</p> <p>Rysuje schemat blokowy algorytmu rozwiązania problemu.</p> <p>Przeprowadza symulację działania ustalonego algorytmu.</p> <p>Określa poprawność otrzymanego wyniku.</p> <p>Tworzy schematy algorytmów różnych typowych problemów i sprawdza poprawność otrzymanych rozwiązań.</p> <p>Wykorzystuje poznane polecenia do szybkiego uzyskiwania żądanych wyników, zarówno w postaci liczbowej, jak i graficznej.</p> <p>Kompiluje i uruchamia procedurę (program)</p> <p>Pisze tekst procedury, mając dany schemat algorytmu, a następnie testuje jej poprawność.</p> <p>Opisuje istotę budowy procedury rekurencyjnej</p> <p>Potrafi ustalić kolor pisaka, określić grubość pisaka, ustalić kolor malowania, ustalić wzór malowania</p>	<p>Operuje pojęciami: program, kompilacja, translacja.</p> <p>Potrafi napisać program zawierający procedurę z parametrem.</p> <p>Bada poprawność uzyskiwanych wyników w drodze testowania algorytmu z typowymi danymi wejściowymi.</p> <p>Opracowuje schemat tworzenia procedury złożonej metodą zstępującą, a następnie stosuje ten schemat w praktyce.</p> <p>Samodzielnie konstruuje procedury rozwiązujące problemy z różnych dziedzin wiedzy</p> <p>Tworzy algorytmy, uruchamia je i sprawdza poprawność działania</p> <p>Wprowadza poprawki i zapisuje utworzone algorytmy</p> <p>Wie, jak korzystać z pomocy programu</p> <p>Wie, na czym polega powtarzanie czynności w Logo</p> <p>Potrafi poprawić błędnie zapisane polecenia dla żółwia</p>

	Umie zapisać efekty swojej pracy;  Zapisuje i otwiera pliki w Logo;	Potrafi wydawać zółwiowi określone polecenia, aby wykonał on odpowiedni rysunek		
<b>Wykorzystanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin.</b>	Potrafi podać przykład symulacji komputerowej  Umie wskazać przykłady wykorzystania symulacji w rozmaitych dziedzinach życia	Rozumie i uzasadnia korzyści z zastosowania symulacji  Potrafi podać przykład modelowania komputerowego	Potrafi wykorzystać znany program użytkowy do przeprowadzenia prostej symulacji  Potrafi wskazać przykłady wykorzystania modelowania w rozmaitych dziedzinach życia	Potrafi wykonać prosty test interakcyjny ( na podstawie wcześniej zdobytej wiedzy dotyczącej wykorzystania programu MS Excel oraz języka html)  Rozumie i uzasadnia korzyści wynikające z zastosowania modelowania  Umie rozwiązać prosty przykład na wykorzystanie modelowania
<b>Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania zainteresowań; opisywanie innych zastosowań informatyki; ocena zagrożeń i ograniczeń, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki</b>	Potrafi wskazać przykłady, w których informacje przekazywane są za pomocą multimedialnych źródeł informacji  Korzysta z różnych źródeł informacji, w tym multimedialnych i rozproszonych, dostępnych za pomocą komputera	Dostrzega korzyści i zagrożeń związanych z rozwojem zastosowań komputerów  Zna pojęcie prawa autorskiego i piractwa oraz potrafi wskazać dziedziny tego zjawiska i uzasadnić jego społeczną szkodliwość	Rozumie i stosuje w praktyce normy prawne dotyczące ochrony: wyników pracy, danych i używanych programów  Potrafi zdobywać wiedzę na zadany temat	Integruje informacje, dokumenty i wiedzę otrzymaną z różnych źródeł, w różnej postaci  Posługuje się modelami komputerowymi do wyjaśniania zjawisk i procesów  Opisuje wybrane zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnej z uwzględnieniem swoich zainteresowań  Zna wpływ komputeryzacji na osobisty rozwój, rynek pracy rozwój ekonomiczny



## **Przedmiotowy system oceniania** ***z informatyki w gimnazjum***

I. Badanie kompetencji ucznia odbywać się będzie przy komputerze.

Przedmiotem oceniania będzie :

1. znajomość podstawowych pojęć i metod informatyki
2. umiejętność rozwiązywania problemów za pomocą komputera
3. umiejętność praktycznego korzystania z programów komputerowych
4. samodzielność i świadomość wykonywania zadań i ćwiczeń
5. umiejętność współpracy w grupie
6. samodyscyplina, planowanie pracy i aktywność na zajęciach i poza nimi

Ocenianie odbywać się będzie podczas:

- praktycznych sprawdzianów umiejętności
- testów wiadomości
- prezentacji projektów
- wykonywania prac domowych
- na bieżąco w czasie zajęć lekcyjnych i poza nimi

II. Ocenianie uczniów polega na określeniu za pomocą ocen jego osiągnięć w odniesieniu do rozpoznawanych możliwości i wymagań edukacyjnych.

Otrzymane oceny odnotowywane są w dzienniku lekcyjnym.

III. Uczeń może otrzymać oceny za obowiązkowe prace

- test wiadomości

- praktyczny sprawdzian umiejętności
- prezentacje multimedialne
- prace domowe
- prowadzenie zeszytu

Oceny dodatkowe uczeń może otrzymać za:

- aktywność na lekcjach – tj. dyskutowanie, wykazywanie się wiedzą wykraczającą poza zakres materiału, wykonywanie ćwiczeń w sposób bezbłędny i szybki
- pracę na rzecz szkoły tj. udział w pracach gazetki szkolnej, redagowanie gazetek, pisanie i przepisywanie artykułów
- udział w konkursach

Za aktywność na lekcji uczeń może otrzymywać plusy – za trzy plusy otrzymuje ocenę bardzo dobrą.

#### IV. Ocenianie uczniów według skali ocen od niedostatecznej do celującej.

Limity ocen ustala się następująco:

0% - 30 %    niedostateczny

31% - 50%    dopuszczający

51% - 70%    dostateczny

71% - 90%    dobry

91% - 100%    bardzo dobry

powyżej 100%    celujący

#### V. Za brak dyscypliny (nie przestrzeganie regulaminu pracowni, niszczenie mienia), brak zeszytu, nie przygotowanie się do lekcji uczeń otrzymuje uwagi , które będą miały wpływ na ocenę końcową.

#### VI. Dopuszcza się stosowanie koloru zielonego do wpisywania ocen w dzienniku z testów i sprawdzianów.

## ***VII. Umowa nauczyciel uczeń***

1. Praktyczne sprawdziany umiejętności i testy wiadomości są obowiązkowe. Jeżeli z przyczyn losowych uczeń nie zaliczył danej formy sprawdzianu powinien to uczynić w terminie dwóch tygodni od chwili powrotu do szkoły. Niespełnienie powyższego warunku jest równoznaczne z otrzymaniem oceny niedostatecznej.
2. W przypadku otrzymania przez ucznia nie satysfakcjonującej go oceny (oprócz bdb) uczeń ma prawo do poprawy w terminie dwóch tygodni od otrzymania oceny. Po tym terminie możliwość poprawy przepada. Poprawa może nastąpić tylko jeden raz.
3. W trakcie semestru uczniowie piszą kartkówki bez wcześniejszego uprzedzenia, termin sprawdzianu praktycznego i testu podawany jest nie później niż na tydzień przed jego realizacją.
4. Raz w ciągu semestru uczeń ma prawo do nie przygotowania się do lekcji bez konsekwencji. Nie przygotowanie jest odnotowywane w dzienniku lekcyjnym. Każde następne – ocena niedostateczna.
5. Wszystkie oceny jakie otrzymuje uczeń na lekcji znajdują się w dzienniku lekcyjnym i tabelce na końcu zeszytu ucznia.
6. Ocena nie jest oceną średnią z wszystkich ocen. Największą wartość ma ocena ze sprawdzianu i testu.
7. O wymaganiach na poszczególne oceny uczeń jest poinformowany na pierwszej lekcji informatyki.
8. Uczeń, który otrzyma 3 uwagi w semestrze traci prawo do poprawy ocen.

Opracowała M. Budzińska