

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny – Informatyka na czasie, klasa 1, Leszek Bernaczyk

Dział	Temat działu	Liczba godzin	Osiągnięcia uczniów (wymagania): uczeń				
			konieczne (ocena dopuszczająca)	podstawowe (ocena dostateczna)	rozszerzające (ocena dobra)	dopelniające (ocena bardzo dobra)	wykraczające (ocena celująca)
1	Systemy operacyjne w środowisku sieciowym	2	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia systemy operacyjne oraz ich zadania - rozumie kwestie związane z bezpieczeństwem w przestrzeni cyfrowej - zna zasady tworzenia mocnych haseł - rozumie potrzebę stosowania kont użytkownika w systemie operacyjnym - stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> - instaluje i aktualizuje oprogramowanie - zakłada i usuwa konto w środowisku aplikacji Google - pracuje w środowisku sieciowym 	<ul style="list-style-type: none"> - 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, jaka jest rola systemu plików jako części systemu operacyjnego - sprawdza, jaki system plików został przypisany do danego dysku - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy nośnik awaryjny uruchamiający komputer, gdy zainstalowany na nim system operacyjny nie działa prawidłowo - wie, czym są fragmentacja i defragmentacja dysku 	<ul style="list-style-type: none"> - sprawdza poziom fragmentacji dysku komputera i ocenia, czy wymagana jest jego defragmentacja - zna polecenia w trybie tekstowym Windows i postępuje się nimi
2	Nowe technologie	1	<ul style="list-style-type: none"> - rozumie pojęcia takie jak: sztuczna inteli- 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia zastosowania automatyki i robotyki w życiu codziennym 	<ul style="list-style-type: none"> - proponuje własne, dotąd nieznanne, sposoby na 	<ul style="list-style-type: none"> - posługując się darmowymi aplikacjami do 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy filmy, artykuły i infografiki

Plan dydaktyczny z informatyki dla klasy I czteroletniego liceum 2023/2024

	i oprogramowanie		gencja, chmura obliczeniowa i posługuje się nimi	- wskazuje zalety i sposoby wykorzystania druku 3D	wykorzystanie nowych technologii - wyjaśnia zastosowanie nowych rozwiązań technologicznych w różnych dziedzinach życia	tworzenia rozszerzonej rzeczywistości,	
3	Sieci komputerowe – budowa i usługi	2	- rozumie pojęcia: sieć, protokół sieciowy, topologia sieci - rozróżnia i poprawnie nazywa sieci komputerowe ze względu na ich zasięg i topologię - opisuje budowę sieci lokalnej i sieci Internet - wymienia różne usługi internetowe	- rozumie pojęcia takie jak adres IP, host, router, maska podsieci, brama, DNS oraz omawia zasadę adresowania urządzeń w sieci Internet - potrafi opisać warstwowy model działania Internetu oraz wymienić 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	1	- 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	1	- rozumie pojęcie informacji - korzysta z zasobów internetowych, wyszukując potrzebne informacje - wymienia etapy rozwoju technologii komputerowych	- wykorzystuje zasoby sieciowe do poszerzania własnej wiedzy (e-learning) - zna podstawy prawa autorskiego - stosuje zasady netykiety i korzysta z niej w komunikacji zdalnej	- wie, czym jest pozycjonowanie serwisów internetowych	- wyjaśnia sposób tworzenia wybranych e-zasobów oraz wskazuje zalety i wady poszczególnych rozwiązań	- zna i stosuje zapisy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych

Plan dydaktyczny z informatyki dla klasy I czteroletniego liceum 2023/2024

		<ul style="list-style-type: none"> - korzysta z różnych wyszukiwarek internetowych 					
6	Rozbudowane dokumenty tekstowe	3	<ul style="list-style-type: none"> - korzysta z programu Microsoft Word - stosuje style nagłówkowe (korzysta z gotowych, tworzy własne i modyfikuje je) - stosuje numeracje i wypunktowania, dostosowując ich styl 	<ul style="list-style-type: none"> - wstawia w dokumencie spisy treści, tabel, ilustracji - poprawnie operuje na główkiem i stopką dokumentu - tworzy strony tytułowe - formatuje elementy dokumentu odpowiedzialne za automatyczne spisy (treści, tabel, ilustracji) 	<ul style="list-style-type: none"> - współpracuje przy edycji dokumentu z innymi użytkownikami, korzystając z opcji recenzji dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy styl według wzoru 	<ul style="list-style-type: none"> - pracuje nad dokumentem wspólnie z innymi osobami w trybie śledzenia zmian
7	Sztuka prezentacji	2	<ul style="list-style-type: none"> - korzysta z programu Microsoft PowerPoint - zna zasady zachowania się podczas wystąpienia publicznego - opracowuje plan prezentacji - zna narzędzia i pomoce wizualne wykorzystywane podczas prelekcji 	<ul style="list-style-type: none"> - prezentuje poprawnie sformatowaną treść slajdów - stosuje efekty i multimedia w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> - dodaje do slajdów swój komentarz głosowy i zapisuje prezentację jako film 	<ul style="list-style-type: none"> - posługuje się notatkami i ekranem prezentera 	<ul style="list-style-type: none"> - zapisuje prezentację w postaci filmu i publikuje ją w Internecie
P1	Nowoczesne technologie w służbie człowiekowi – projekt zespołowy	3	<ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych - przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt 	<ul style="list-style-type: none"> - prezentuje efekty wspólnej pracy 	<ul style="list-style-type: none"> - uzupełnia swoją wiedzę, korzystając z zasobów udostępnionych na platformie do e-nauczania 	<ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje różnorodne aplikacje w projekcie 	<ul style="list-style-type: none"> - przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt

Plan dydaktyczny z informatyki dla klasy I czteroletniego liceum 2023/2024

8	Moja cyfrowa tożsamość	1	<ul style="list-style-type: none"> - definiuje pojęcie cyfrowej tożsamości - zna problemy zarządzania zasobami cyfrowymi - bezpiecznie kreuje swój wizerunek w przestrzeni medialnej - rozumie pojęcie wirtualnej komunikacji i komunikuje się z innymi w środowisku wirtualnym 	<ul style="list-style-type: none"> - dostrzega zalety i wady komunikacji wirtualnej oraz posługiwania się cyfrową tożsamością - rozumie pojęcie hejtu i dostrzega jego destrukcyjny wpływ - rozumie zagrożenia wynikające z upraszczania komunikacji za pośrednictwem sieci - zna narzędzia wirtualnej komunikacji 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, czym jest zautomatyzowane profilowanie i przetwarzanie danych 	<ul style="list-style-type: none"> - zna prawa przysługujące osobom, których dane są wykorzystywane 	<ul style="list-style-type: none"> - zabezpiecza swój cyfrowy wizerunek i dba o niego
9	Przemiany społeczne a technologie	1	<ul style="list-style-type: none"> - rozumie i wymienia czynniki przemian społecznych - dostrzega możliwości wynikające z przemian gospodarczych - określa obszary w społeczeństwie, na które wpływa rozwój technologii - rozumie potrzebę stosowania regulacji prawnych i norm etycznych 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje pozytywne i negatywne skutki rozwoju technologii informacyjnej - zna wyzwania, przed którymi stoi edukacja - rozumie pojęcie mediów i przestrzeni medialnej w kontekście IT - operuje pojęciami: e-zasoby, e-usługi, e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> - wskazuje możliwości zapobiegania negatywnym skutkom rozwoju technologii 	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi scharakteryzować i opisać tendencje rozwoju technologicznego i towarzyszącymi im przemianom społecznym 	<ul style="list-style-type: none"> - wymyśla rozwiązania technologiczne, których nie ma jeszcze na rynku
10	Cyberbezpieczeństwo	2	<ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje zagrożenia związane z oprogramowaniem komputerowym 	<ul style="list-style-type: none"> - bezpiecznie korzysta z bankowości elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia symptomy wskazujące na zainfekowanie komputera złośliwym oprogramowaniem 	<ul style="list-style-type: none"> - umiejętnie i w bezpieczny sposób weryfikuje własną tożsamość, korzystając z e-usług 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, czym jest infrastruktura krytyczna i jak się ją chroni

Plan dydaktyczny z informatyki dla klasy I czteroletniego liceum 2023/2024

		<ul style="list-style-type: none"> - dba o przestrzeganie podstawowych zasad bezpieczeństwa, korzystając z urządzeń mobilnych czy komputera - właściwie zachowuje się w sytuacji cyberprzemocy 	<ul style="list-style-type: none"> - stosuje pojęcia związane z bezpieczeństwem w Internecie - rozumie związek ochrony danych osobowych z cyberbezpieczeństwem 				
11	Tworzenie stron internetowych	3	<ul style="list-style-type: none"> - korzysta z różnych przeglądarek internetowych - zna strukturę strony WWW - definiuje podstawowe znaczniki HTML - stosuje narzędzia wspierające pisanie kodu źródłowego 	<ul style="list-style-type: none"> - korzysta z atrybutów znaczników - zna reguły stosowania atrybutów stylów w połączeniu z kodem HTML 	<ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje informacje w sieci i korzysta z zasobów witryn internetowych na temat tworzenia stron WWW 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy rozbudowaną stronę WWW z podstronami, tabelą, elementami graficznymi, formatując jej wygląd za pomocą stylów CSS 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy rozbudowaną stronę WWW z podstronami, tabelą, elementami graficznymi, w połączeniu z kodem HTML
12	Grafika 2D i 3D	4	<ul style="list-style-type: none"> - rozróżnia pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej - stosuje właściwe narzędzia do edycji zdjęć w wybranym programie graficznym - wykonuje różne operacje na obrazie w grafice rastrowej 	<ul style="list-style-type: none"> - zna różne formaty graficzne dla plików i korzysta z nich - modeluje proste obiekty w grafice 3D za pomocą wybranego oprogramowania - rysuje za pomocą narzędzi grafiki wektorowej 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy bryły obrotowe i kompozycje obiektów na scenie 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy wektorowe modele sfotografowanego przez siebie wybranego obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> - projektuje bardziej skomplikowane trójwymiarowe modele - tworzy trójwymiarowe modele dowolnego budynku
P2	Responsywna strona WWW w systemie	4	<ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych 	<ul style="list-style-type: none"> - przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt 	<ul style="list-style-type: none"> - prezentuje efekty wspólnej pracy 	<ul style="list-style-type: none"> - publikuje własną stronę w Internecie 	<ul style="list-style-type: none"> - przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt

Plan dydaktyczny z informatyki dla klasy I czteroletniego liceum 2023/2024

CMS – projekt zespołowy						
Razem	30					