

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA UCZNIÓW II KLASY GIMNAZJUM

### 1. O atrakcyjnym przedstawianiu i prezentowaniu informacji

WYMAGANIA	TREŚCI PODSTAWY PROGRAMOWEJ	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ	
		UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
<p><b>Podstawowe</b> <b>P</b> <b>ocena dostateczna</b></p>	<p><i>1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej i Internetu.</i></p> <p style="text-align: center;">Uczeń:</p> <p>1. 1. Opisuje modułową budowę komputera, jego podstawowe elementy i ich funkcje, jak również budowę i działanie urządzeń zewnętrznych</p> <p>1.2. Posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania/odtwarzania obrazu i dźwięku</p> <p><i>2. Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci</i></p> <p style="text-align: center;">Uczeń</p> <p>2.1. Przedstawia typowe sposoby reprezentowania i przetwarzania informacji przez człowieka i komputer</p> <p>2.4. Umieszcza informacje w odpowiednich serwisach internetowych</p> <p><i>4. Opracowywanie, za pomocą komputera, rysunków,</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uruchamia zestaw komputerowy i poprawnie kończy jego pracę.</li> <li>• Dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy.</li> <li>• Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z systemem.</li> <li>• Wstawia tekst i obraz do prezentacji</li> <li>• Zmienia tło slajdu</li> <li>• Dodaje, usuwa lub zmienia układ slajdu</li> <li>• Określa pojęcia dotyczące prezentacji</li> <li>• Stosuje komendy języka HTML do utworzenia nagłówka dokumentu(head), części głównej (body) i formatowania tekstu (font size, font color, font face)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wymienia zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem dotyczące: prawidłowej pozycji ciała i czasu pracy oraz właściwej organizacji komputerowego stanowiska pracy.</li> <li>• Omawia zasady obowiązujące użytkownika komputera podczas korzystania z programów.</li> <li>• Definiuje pojęcie prezentacji.</li> <li>• Opisuje sposoby tworzenia prezentacji</li> <li>• Zna podstawowe komendy języka HTML (, head, body, font size, font color, font face)</li> </ul>

<p><b>Rozszerzające</b> <b>P + R</b> <b>ocena dobra</b></p>	<p><i>tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.</i></p> <p>Uczeń:</p> <p>4.7. Tworzy i przedstawia prezentację z wykorzystaniem różnych elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub pobranych z innych źródeł</p> <p>4.8. Tworzy prostą stronę internetową, zawierającą tekst, grafikę, elementy aktywne, linki, korzystając z odpowiedniego edytora stron, wyjaśnia znaczenie podstawowych poleceń języka HTML</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatuje wstawiony do obrazu prezentacji tekst i obraz</li> <li>• Wstawia wykres do slajdu</li> <li>• Stosuje automatyczne przejścia slajdów w prezentacji</li> <li>• Projektuje i wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat</li> <li>• Programuje pokaz w odpowiednim odstępie czasowym</li> <li>• Zapisuje pracę jako plik typu prezentacja</li> <li>• Prezentuje prezentacje na forum klasy</li> <li>• Stosuje komendy języka HTML do: zmiany marginesów, zmiany położenia obiektu na stronie, budowania odsyłaczy, tworzenia list numerowanych i wypunktowanych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Omawia, jak formatować tekst i obraz wstawiony do prezentacji</li> <li>• Wie jak wstawić wykres do slajdu</li> <li>• Zna komendy języka HTML: left- right- top-botommargin; p align-center-left-right; a href; ol, li;ul, li)</li> </ul>
---	--	---	---

<p><b>Dopelniające P + R + D ocena bardzo dobra</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przewiduje skutki nieprawidłowego zorganizowania komputerowego stanowiska pracy.</li> <li>• Potrafi zaimowac poszczególne elementy slajdu</li> <li>• Wykonuje prezentację z wykorzystaniem hiperłącza między poszczególnymi jej obrazami</li> <li>• Nagrywa, odtwarza i modyfikuje dźwięk</li> <li>• Wprowadza do systemu plik wideo i wstępnie go obrabia.</li> <li>• Stosuje komendy języka HTML do: zmiany koloru odsyłaczy, animowania obiektów, wstawiania linii, wstawiania obrazu i tabel, tworzenia formularzy, tworzenia pływających ramek, wprowadzania na stronę pliku dźwiękowego oraz wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Omawia sposoby zapobiegania piractwu komputerowemu.</li> <li>• Poznaje sposoby zastosowania animacji do elementów obrazu prezentacji</li> <li>• Zna sposoby nagrywania dźwięków</li> <li>• Zna sposoby tworzenia plików wideo</li> <li>• Zna komendy języka HTML: a link, v link; marquee; hr size-color; img src; tabele, tr, td; I frame; form, input, select name, bgsound src)</li> <li>• Omawia zalety i wady poczty elektronicznej</li> </ul>
---	--	--	--

## 2. O Tworzeniu i obróbce obrazu za pomocą edytora grafiki

WYMAGANIA	TREŚCI PODSTAWY PROGRAMOWEJ	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ	
		UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
<b>Podstawowe P</b> <b>ocena dostateczna</b>	<p><i>2. Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wykorzystuje narzędzia programu do osiągnięcia zaplanowanego efektu (zaznacza, przesuw, wydłuża, obraca obiekt)</li> <li>• Wymazuje i wycina fragmenty obrazu</li> <li>• Dobiera kolor i grubość linii</li> <li>• Rysuje linie proste, krzywe i łamane</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zna różnicę między rysowaniem, a malowaniem</li> </ul>
<b>Rozszerzające P + R</b> <b>ocena dobra</b>	<p>Uczeń</p> <p>2.1. Przedstawia typowe sposoby reprezentowania i przetwarzania informacji przez człowieka i komputer</p> <p><i>4. Opracowywanie, za pomocą komputera, rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.</i></p> <p>Uczeń:</p> <p>4.1. Przy użyciu edytora grafiki tworzy kompozycje z figur, fragmentów rysunków i zdjęć, umieszcza napisy na rysunkach, tworzy animacje, przekształca formaty plików graficznych</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rysuje figury płaskie za pomocą dostępnych narzędzi</li> <li>• Wypełnia obiekty kolorem</li> <li>• Wstawia napisy</li> <li>• Stosuje narzędzia do efektów specjalnych</li> <li>• Eskaluje obraz (gimp)</li> <li>• Kadruje obraz i zmienia jego wymiary</li> <li>• Wprowadza do obrazu efekt cienia</li> <li>• Przetwarza i obrabia tekst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zna interfejs programu Morel Draw i Gimp</li> <li>• Wymienia podstawowe narzędzia obu programów</li> </ul>
<b>Dopełniające P + R + D</b> <b>ocena bardzo dobra</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stosuje efekty trójwymiarowości, rozmycia</li> <li>• Importuje obrazy do wybranego edytora grafiki</li> <li>• Modyfikuje i przetwarza zaimportowane obrazy</li> <li>• Zapisuje obraz z edytora do pliku o wybranym rozszerzeniu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie na czym polega skalowanie i kadrowanie obrazu</li> <li>• Definiuje różnicę między grafiką rastrową o wektorową</li> </ul>

**3. O możliwościach globalnej sieci, poznawaniu nowych programów, ochronie praw autorskich oraz korzyściach i zagrożeniach wynikających z korzystania z internetu**

WYMAGANIA	TREŚCI PODSTAWY PROGRAMOWEJ	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ	
		UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
<p><b>Podstawowe</b> <b>P</b> <b>ocena dostateczna</b></p>	<p><i>3. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.</i></p> <p>Uczeń:</p> <p>3.1. Zakłada konto pocztowe w portalu internetowym i konfiguruje je zgodnie ze swoimi potrzebami.</p> <p>3.2. Bierze udział w dyskusjach na forum.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wysyła wiadomość pocztową</li> <li>• Wysyła wiadomość z załącznikiem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wymienia elementy adresu e-mail</li> <li>• Wie jak napisać wiadomość</li> <li>• Wie jak włączyć program do rozmowy na żywo</li> <li>• Wymienia podstawowe zasady internauty</li> </ul>
<p><b>Rozszerzające</b> <b>(K + P) + R</b> <b>ocena dobra</b></p>	<p>3.3. Komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnej z członkami grupy, współpracującej nad projektem.</p> <p>3.4. Stosuje zasady etykiety w komunikacji w sieci</p> <p><i>2. Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci.</i></p> <p>Uczeń:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Korzysta a książki adresowej w celu usprawnienia przesyłania poczty do wielu adresatów</li> <li>• Nawiązuje kontakt z innymi i funkcjonuje w grupie dyskusyjnej</li> <li>• Korzysta z internetowych pogadanek(IRC, czat)</li> <li>• Korzysta z map internetowych w celu wyszukania obiektu i zlokalizowania go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zna pojęcie licencja, prawo autorskie, piractwo komputerowe</li> <li>• Wie jak wyszukać obiekt na mapie internetowej</li> <li>• Rozróżnia programy freeware i shareware</li> <li>• Potrafi wyjaśnić znaczenie tworzenia książki adresowej</li> </ul>

**Dopelniające  
P + R + D  
ocena bardzo dobra**

2.3. Pobiera informacje i dokumenty z różnych źródeł, w tym internetowych, ocenia pod względem treści i formy ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach i projektach

2.4. Umieszcza informacje w odpowiednich serwisach internetowych

*7. Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania zainteresowań, opisywanie innych zastosowań informatyki, ocena zagrożeń i ograniczeń, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki*

Uczeń:

7.1. Opisuje wybrane zastosowanie technologii informacyjno-komunikacyjnej, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i rozwój ekonomiczny

7.2. Opisuje korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z rozwoju informatyki i powszechnego dostępu do informacji, wyjaśnia zagrożenia związane z uzależnieniem się od komputera

7.3. Wymienia zagadnienia etyczne i prawne, związane z ochroną własności intelektualnej i ochroną danych oraz przejawy przestępczości komputerowej.

- Stosuje się do prawnych zaleceń związanych z ochroną praw autorskich
- Stosuje zasady etyki pracy w sieci

- Opisuje korzyści wynikające z dostępności do informacji w sieci
- Opisuje zagrożenia wynikające z dostępności do informacji w sieci (uzależnienia, zagrożenia fizyczne, moralne, psychiczne, społeczne)
- Zna kodeks internauty

#### 4. O podstawowych pojęciach stosowanych w informatyce, algorytmach oraz technologii informatycznej i przyszłości informatyki

WYMAGANIA	TREŚCI PODSTAWY PROGRAMOWEJ	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ	
		UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
<b>Podstawowe</b> <b>P</b> <b>ocena dostateczna</b>	<p>4. <i>Opracowywanie, za pomocą komputera, rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.</i></p> <p>Uczeń:</p> <p>4.2. Przy użyciu edytora tekstu tworzy kilkunastostronicowe publikacje, z nagłówkiem i stopką, przypisami, grafiką, tabelami, itp., formatuje tekst w kolumnach, opracowuje dokumenty tekstowe o różnym przeznaczeniu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Opisuje zastosowanie komputerów w szkole</li> <li>Wymienia urządzenia z codziennego życia oparte na technice komputerowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definiuje pojęcia: informatyka, technologia informacyjna</li> <li>Wymienia zastosowanie komputera w szkole</li> </ul>
<b>Rozszerzające</b> <b>P + R</b> <b>ocena dobra</b>	<p>4.6. Tworzy dokumenty, zawierające różne obiekty (na przykład tekst, grafikę, tabele, wykresy i tym podobne) pobrane z różnych programów i źródeł</p> <p>5. <i>Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego</i></p> <p>Uczeń:</p> <p>5.1. Wyjaśnia pojęcie algorytmu, podaje odpowiednie przykłady algorytmów rozwiązywania różnych problemów</p> <p>5.2. Formułuje ścisły opis prostej sytuacji problemowej, analizuje ją i przedstawia rozwiązanie w postaci algorytmicznej</p> <p>5.4. Opisuje sposób znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym i uporządkowanym, opisuje algorytm porządkowania zbioru elementów</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Podaje przykład algorytmu z codziennego życia</li> <li>Podaje przykład algorytmu wg wybranego sposobu</li> <li>Przedstawia wizje rozwoju technologii informacyjnej w przyszłości</li> <li>Wymienia korzyści z zastosowania techniki komputerowej w codziennym życiu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omawia pojęcia: system dwójkowy, bit, bajt, program, algorytm</li> <li>Opisuje przykład prostych algorytmów</li> <li>Zna sposoby przedstawiania algorytmów (opis słowny, lista kroków, schemat blokowy)</li> </ul>

	5.5. Wykonuje wybrane algorytmy za pomocą komputera.		
--	--	--	--

#### INFORMACJE DODATKOWE

<b>Konieczne</b>  <b>K</b>  <b>ocena dopuszczająca</b>	<b>Uczeń spełnia 75% wymagań podstawowych</b>
<b>Ponadprogramowe</b>  <b>PP</b>  <b>ocena celująca</b>	<p>Uczeń opanował zakres materiału przewidziany na wszystkie poziomy wymagań (P+R+D).</p> <p>Ponadto znacznie wykracza umiejętnościami oraz wiadomościami poza zakres materiału przewidziany w programie nauczania. Np.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stosuje i wykorzystuje zaawansowane funkcje programu nieomawiane na zajęciach</li> <li>• Dysponuje wiedzą wykraczającą poza wymagania programowe</li> <li>• Samodzielnie dostrzega i rozwiązuje problemy</li> <li>• Proponuje i wykonuje ciekawe i interesujące projekty: samodzielnie wyszukuje informacje na określony temat z różnych źródeł i wykorzystuje je do opracowania ciekawych materiałów</li> <li>• Przygotowuje z własnej inicjatywy dodatkowe informacje na zajęcia (referaty), wykonuje prace długoterminowe.</li> <li>• Osiąga wyniki w konkursach informatycznych</li> </ul> <p>Dąży do samodoskonalenia i twórczego rozwoju własnych uzdolnień.</p>

#### FORMY SPRAWDZANIA UMIEJĘTNOŚCI I WIADOMOŚCI:

- Odpowiedź ustna, pisemna
- Ćwiczenia praktyczne
- Sprawdziany po zakończeniu bloku
- Zadania domowe
- Kartkówki

