Wymagania na poszczególne oceny

Przedmiot:
Informatyka kl. 1BR

Informatyka
Zakres podstawowy

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- zna i potrafi streścić podstawowe artykuły prawa autorskiego,
- zna przepisy dotyczące ochrony wizerunku
- stosuje w złożonych algorytmach warunki i pętle
- omawia strukturę ułożonego programu i decyzję użycia danych bibliotek i rozkazów
- omawia znaczenie szyfrowania np. połączeń sieciowych (HTPPS)
- korzysta z narzędzi najprostszych edytorów dostępnych w systemie Windows 10
- wymienia cechy dobrej instrukcji
- wyjaśnia znaczenie ikon stosowanych w instrukcjach
- w projektach korzysta z MS Office i LibreOffice Writer
- umie aktualizować spisy
- umie zmieniać parametry spisów
- ustawia odpowiedni zakres i format liczb dla danych komórek
- porównuje różne edytory prezentacji i wybiera odpowiedni do danego tematu lub odbiorców
- wymienia źródła plików programów opartych na technologii OCR
- wykorzystuje program OCR np. z chmury, do zamiany skanu lub pliku PDF w tekstowy plik edytowalny np. docx
- opisuje znaczenie poszczególnych parametrów monitorów ze względu na możliwość ich zastosowania w komputerach o różnym przeznaczeniu
- umie udostępnić i współredagować dokumenty w chmurze np. Google

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- potrafi streścić podstawowe artykuły prawa autorskiego.
- zna przepisy dotyczące ochrony tożsamości
- Analizuje trendy w rozwoju informatyki
- Analizuje wiarygodność źródeł informacji
- stosuje w algorytmach warunki i pętle
- wykorzystanie NWD do obliczenia NWW
- umie ułożyć programy wg obu algorytmów
- uzasadnia sposób przedstawiania wyniku działania programu
- prawidłowo organizuje wprowadzanie danych i wyświetlanie wyników
- rozumie analogię wykorzystania programów sprajtów do funkcji w programie komputerowym
- układa algorytm i program w Scratch zamieniający postać liczby dziesiętnej na binarną
- tworzy algorytm dla metody szyfrowania szyfrem Cezara
- zna zasady posługiwania się podstawowymi narzędziami do edycji 3D
- umie użyć wersji mobilnych edytorów
- przygotowuje dokumenty z zastosowaniem kolumn i sekcji w edytorze MS Word i LibreOffice Writer, oraz uzasadnia ich stosowanie; podaje przykłady w których się je stosuje
- wie, na czym polega przygotowanie instrukcji obsługi wyrobu lub usługi
- tworzy i wykorzystuje w dokumentach odpowiednio dobrane wykresy
- samodzielnie tworzy w edytorze tekstów (np. MS Word, LibreOffice Writer) spisy ilustracji i tabel
- samodzielnie tworzy arkusz np. cennik z formułami obliczającymi wartości niektórych komórek np. z podatkiem VAT
- wykorzystuje formuły warunkowe do tworzenia arkuszy symulujących różne operacje finansowe lub np. liczbę potrzebnych materiałów do wykonania usługi
- umie posługiwać się edytorem on-line np. prezi.com
- umie dobrać rozdzielczość skanowanego obrazu do potrzeb przeznaczenia kopii
- umie skanować dokumenty z różnymi rozdzielczościami

- zna i omawia na przykładach podstawowe parametry monitorów komputerowych
- samodzielnie układa algorytm i programuje symulację prostego automatu w języku Scratch
- korzysta z innych programów śledzących połączenie z serwerem danej strony lub usługi, np. VisualRoute
- umie znaleźć dostępne informacje na temat właścicieli domen internetowych
- wie, czym jest Outsourcing i w jakich przypadkach należy skorzystać z takich usług
- wymienia zalety i wady wspólnego edytowania dokumentów

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- odróżnia prawa autorskie od majątkowych
- wymienia działania, które służą ochronie wizerunku w sieci i wie, jak nie naruszać tych praw
- omawia zmiany technologiczne poszczególnych elementów komputerów
- ocenia wiarygodność źródła
- nie ulega manipulacjom ze strony autorów niektórych publikacji
- układa i uruchamia proste programy w Scratch.
- umie zilustrować działanie algorytmu Euklidesa przykładami i porównać obie metody
- umie zapisać algorytm Euklidesa za pomocą schematu blokowego i omawiać jego działanie
- stosuje zmienne w programie komputerowym
- wykorzystuje kilka sprajtów do obliczeń NWW i NWD a następnie w programie głównym
- posługuje się kalkulatorami np. z Windows lub Android do zamiany postaci liczb
- objaśnia na przykładach i stosuje metodę szyfrowania Cezara
- objaśnia na przykładzie zasadę tworzenia szyfrów wieloalfabetowych
- wczytuje i modyfikuje lub tworzy od podstaw projekty modeli 3D i importuje pliki w odpowiednim formacie
- posługuje się narzędziami edytora SketchUp i projektuje model budynku
- objaśnia rolę stosowania warstw w procesie komponowania grafiki w edytorach
- tworzy spis treści w edytorze MS Word
- umie tworzyć projekty wizytówek i innych materiałów reklamowych
- wykorzystuje pole tekstowe dokumentu do tworzenia materiałów reklamowych
- tworzy proste rysunki do dokumentacji technicznej
- wizualizuje pobrane dane w postaci odpowiednio dobranego wykresu
- formatuje sposób wyświetlania liczb w polach arkusza
- opracowuje scenariusze prezentacji i jej wykorzystania
- zwraca uwagę na legalność pobieranych z sieci modeli 3D
- umie skanować dokumenty tekstowe
- wskazuje różnice pomiędzy skanerami CCD a CIS i omawia ich wpływ na zastosowanie w konkretnych przypadkach
- omawia wpływ rozdzielczości skanowania dokumentu na jakość pracy programu OCR
- wymienia i omawia podstawowe parametry drukarki i ocenia ich wartość pod kątem różnych zastosowań
- objaśnia skutki stosowania automatów i robotów w procesie produkcji i wykonywania usług
- wie, kto przyznaje adresy IP w Internecie
- posługuje się tracert: poleceniem konsoli CMD
- wie, jakie cechy należy brać pod uwagę przy wyborze chmury informatycznej
- korzysta z edytorów i arkuszy chmury np. Google
- używa komunikatorów podczas pracy w zespole
- używa kalendarza z chmury
- umie zainstalować, skonfigurować i wykorzystać program TeamViewer
- umie prawidłowo i w atrakcyjny sposób napisać własne CV z wykorzystaniem szablonów

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria oceny dopuszczającej, a ponadto:

- wie, czym charakteryzuje się licencja CC i na jakich zasadach można używać takich dzieł
- umie opisać cyberzagrożenia
- zna zasady bezpiecznego korzystania z sieci i usług sieciowych
- omawia zalety zdalnego nauczania i jego wpływu na rozwój społeczny
- korzysta z niektórych zaawansowanych opcji wyszukiwarek np. ze znaków specjalnych
- omawia na przykładach role, które w programach komputerowych odgrywają warunki, pętle i funkcje i odnosi je do fragmentów algorytmów z blokiem decyzyjnym
- zna działanie algorytmu Euklidesa w obu postaciach – optymalnej i nieoptymalnej oraz wie, jakie są różnice pomiędzy nimi

- układa na podstawie algorytmów programy obliczające NWW i NWD
- zamienia postaci liczb binarnych i dziesiętnych w zakresie bajtu
- rozumie podstawę funkcjonowania szyfrów podstawieniowych
- w razie potrzeby korzysta z systemu pomocy i tutoriali

- odnajduje, przegląda i ocenia modele budowli umieszczonych na mapach Google znajdujących się w regionie
- edytuje konspekt dokumentu w MS Word
- zapisuje dokument jako szablon

- podaje przykłady elementów dokumentacji technicznej
- przenosi dane w postaci tabel do arkusza lub edytora tekstu
- samodzielnie przenosi tabele pomiędzy arkuszami
- wykorzystuje listę rozwijaną do wypełniania pól arkusza
- umie posługiwać się alternatywnym do MS PowierPoint edytorem prezentacji np. LibreOffice Impress
- wymienia podstawowe formaty zapisu plików z modelami dla drukarek 3D
- omawia wpływ ustawienia parametrów projektu graficznego na wielkość wydruku
- umie wyjaśnić, na czym polega praca obrabiarki CNC i w jaki sposób przygotowuje się dla niej dane
- wskazuje różnice pomiędzy adresem IP a adresem symbolicznym
- objaśnia zasadę działania połączeń w sieciach komórkowych
- objaśnia przeznaczenie poszczególnych protokołów używanych w sieciach komputerowych: HTTP, HTTPS, FTP, SMTP, IP, TCP
- wie, czym jest e-urząd i omawia jego znaczenie w kontekście prowadzenia działalności gospodarczej
- wyjaśnia, czym jest ePUAP i omawia jego znaczenie w kontekście prowadzenia działalności gospodarczej
- zna i omawia zadania chmury w projekcie zespołowym
- korzysta z aplikacji Hangouts w systemie Android do komunikacji z użytkownikiem komputera PC
- wymienia i omawia znaczenie swojej postawy i wizerunku w sieci dla procesu rekrutacji

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- szanuje własność intelektualną
- wie, kiedy nie narusza prawa podczas korzystania z utworów z sieci
- określa, na czym polegają i jaki mają cel przepisy o RODO
- określa, na czym polegają prawa obywatela do ochrony wizerunku i wskazuje źródła prawa
- podaje kilka przykładów wpływu postępu technologicznego na rozwój informatyki
- wymienia i omawia wpływ rozwoju technologii na rozwój społeczeństw i zmiany cywilizacyjne
- umie prawidłowo i skutecznie podawać w wyszukiwarce słowa i wyrażenia kluczowe na przykładzie wyszukiwarki Google
- korzysta z różnych wyszukiwarek i umie zmieniać domyślne wyszukiwarki w przeglądarkach internetowych
- swobodnie posługuje się środowiskiem wizualnym Scratch
- zakłada konto w chmurze Scratch i korzysta z niego w czasie wykonywania ćwiczeń i prac domowych
- wie, że istnieją algorytmy rozwiązujące podstawowe i bardziej skomplikowane problemy np. matematyczne, opracowane przez uczonych na przestrzeni dziejów cywilizacji

- zapisuje algorytmy nieoptymalny i optymalny Euklidesa w postaci schematu blokowego
- sprawnie organizuje wprowadzanie danych i wyświetlanie wyniku dodawania ułamków
- umie nazwać wielokrotności bajtu wg norm IEC i w jednostkach SI
- objaśnia rolę klucza w szyfrowaniu
- odnajduje w sieci edytory 3D przeznaczone do pracy w chmurze i umie rozpocząć w nich edycję
- umie uruchomić i korzystać z edytora SketchUp
- sprawnie posługuje się warstwami w kontekście wycinania, przesuwania i wklejania fragmentów grafiki
- wie, czym w edycji tekstu jest akapit i jakie ma on znaczenie dla tego procesu
- samodzielnie dopasowuje dostępne w sieci np. na stronach związanych z danym edytorem, szablony do rodzaju tworzonego dokumentu.
- wie, czym jest dokumentacja techniczna i potrafi wymienić jej cechy
- korzysta ze stron z danymi, np. GUS, danymi z prognozami, tendencjami itp.
- samodzielnie tworzy w arkuszu kalkulator podatkowy
- zna czynniki wpływające na jakość scenariusza prezentacji i umie tę wiedzę wykorzystać podczas jego opracowywania
- objaśnia zasadę powstawania druku 3D oraz rolę głowicy, napędów i filamentu
- przedstawia na przykładach różnicę pomiędzy DPI a PPI
- wie, czym są roboty i pojazdy autonomiczne stosowane w przemyśle
- objaśnia uproszczony schemat połączenia sieci do Internetu
- umie podać przykłady zastosowania programów komputerowych i instrukcji w działalności gospodarczej, np. w usługach serwisowych
-
- wymienia i omawia podstawowe zalety i wady pracy zawodowej w chmurze i porównuje ją do analogicznej firmy działającej w siedzibie
- zna i omawia schemat struktury chmury informatycznej dla zespołu pracującego nad projektem
- rozumie niektóre procesy rekrutacji w pracowników w branży związanej z nauczanym w klasie zawodem