

INFORMATYKA PODSTAWOWA > Klasa 1

Przedmiotowy System Oceniania

- System oceniania jest formą kontraktu zawartego między nauczycielem a uczniem.
- Ma za zadanie umożliwić obiektywną ocenę wiedzy i zaangażowania ucznia na lekcjach informatyki, a także ustalić jego zasady pracy.
- Informuje również o formach oceniania, wymaganiach w stosunku do ucznia oraz jego prawach.

I. Założenia ogólne.

Ocenianiu podlegają:

1. Umiejętność obsługi komputera;
2. Znajomość zasad pracy z podstawowymi aplikacjami;
3. Opanowanie materiału dydaktycznego;
4. Aktywność i kreatywność ucznia;
5. Zaangażowanie i aktywność na lekcjach;
6. Umiejętność pracy w zespole i prezentowania pracy grupy;
7. Umiejętność znalezienia rozwiązania w sytuacjach nowych.
8. Udział w dyskusjach
9. Wykonanie prac dodatkowych

Za powyższe uczeń może otrzymać ocenę w postaci cyfry od 1 do 6 lub „+”, „-”

II. Zasady i ogólne kryteria oceniania.

Ocenę z zadań, testów, sprawdzianów ustala się uwzględniając otrzymany przez ucznia procent maksymalnej liczby punktów, w następujący sposób:

- 0% – 40% niedostateczny (1)
- więcej niż 40% – 55% dopuszczający (2)
- więcej niż 55% – 70% dostateczny (3)
- więcej niż 71% – 85% dobry (4)
- więcej niż 85% – 95% bardzo dobry (5)
- 95% + zadanie na ocenę celującą (6)

Narzędzia stosowane w czasie kontroli osiągnięć ucznia

- Sprawdziany wiadomości z danego działu (również w postaci testu) lub wskazanego zakresu materiału (z zapowiedzianym z tygodniowym wyprzedzeniem),
- Kartkówki obejmujące zakres 3 ostatnich lekcji (niezapowiedziane),
- Praca domowa,
- Projekty indywidualne
- Projekty zespołowe
- Aktywność
- krótkie odpowiedzi w toku lekcji,
- merytoryczny udział w dyskusjach
- działania wynikające z jego zainteresowań, wiążących się z programem nauczania jak i wykraczające poza program

Nieprzygotowanie

Uczeń ma prawo do jednorazowej poprawy oceny niedostatecznej lub dopuszczającej w terminie 14 dni od daty jej otrzymania, w uzasadnionych przypadkach termin może być przedłużony przez nauczyciela.

Ocena z poprawy zastępuje pierwotną ocenę – jest jednak obniżona o jedną w związku z tym, że jest to poprawa.

Uczeń ma obowiązek podejścia do poprawy oceny niedostatecznej ze sprawdzianu i projektu zespołowego.

Jeżeli uczeń pisze lub oddaje pracę w drugim terminie to traci możliwość jej poprawienia.

Jeżeli stwierdzi się niesamodzielność pracy ucznia otrzymuje on ocenę niedostateczną bez możliwości poprawienia.

Uczeń ma prawo do zgłoszenia na początku lekcji 2 nieprzygotowań w semestrze

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- obsługuje różne systemy operacyjne,
- korzysta z poleceń trybu tekstowego Windows,
- kopiuje pliki w trybie tekstowym Windows za pomocą ścieżek względnych i bezwzględnych,
- dokonuje istotnych zmian w BIOS,
- wyjaśnia zasadę działania sztucznego neuronu i sieci neuronowej,
- korzysta z różnych narzędzi (w tym mobilnych) podczas prezentacji,
- bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu,
- wypełnia wszystkie zadania wynikające z powierzonej mu roli w projekcie,
- tworzy style opisujące wygląd strony WWW,
- dodaje do strony elementy odpowiedzialne za jej responsywność,
- buduje stronę z wykorzystaniem systemu CMS i publikuje ją w internecie,
- tworzy złożone modele 3D.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- opisuje każdą z warstw modelu systemu komputerowego,
- charakteryzuje poszczególne elementy systemu operacyjnego,
- opisuje działanie systemu operacyjnego,
- modyfikuje uprawnienia konta użytkownika systemu operacyjnego,
- wykonuje defragmentację dysku,
- wymienia i opisuje zastosowania sieci internet,
- charakteryzuje różne topologie sieci komputerowych,
- wyjaśnia pojęcie i budowę ramki jako porcji informacji w transmisji danych,
- opisuje sposób adresowania urządzeń w sieci internet,
- wyjaśnia sposób komunikacji między urządzeniami tej samej oraz różnych sieci,
- opisuje sposób tworzenia i budowę domeny internetowej,
- konfiguruje urządzenie do pracy w internecie i omawia ten proces,
- wymienia i omawia protokoły usług internetowych,
- diagnozuje stan połączeń internetowych,
- wyjaśnia zasady stosowania prawa autorskiego,
- wykorzystuje narzędzia współpracy zdalnej,
 - korzysta z automatycznej numeracji tytułów oraz tworzy spis treści,
- tworzy spisy ilustracji i tabel,
- pracuje z dokumentem wspólnie z innymi osobami, korzystając z narzędzi pracy grupowej,
- wykorzystuje opcje recenzji dokumentu,
- wygłasza prelekcję na wybrany temat zgodnie z zasadami dobrego wystąpienia,
- tworzy dokładny plan wystąpienia na dowolny temat,
- stosuje efekty na slajdach prezentacji,
- umieszcza filmy i ścieżki audio w prezentacji,
- prezentuje kompletny projekt na forum klasy,
- wyjaśnia, jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci poprzez stosowanie różnych technik,
- korzysta ze ścieżek względnych i bezwzględnych w kodzie HTML,
 - poprawnie tworzy tabele o dowolnej strukturze,
 - dołącza style kaskadowe do dokumentu HTML,
 - tworzy ciekawą stronę WWW i publikuje ją w internecie
- poprawnie używa narzędzia do rysowania krzywych Béziera,
- wycina dowolne elementy z obrazu rastrowego,
- tworzy w programach do grafiki wektorowej infografiki według wzoru,
- tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- opisuje, czym jest model warstwowy systemu komputerowego,
- wymienia i wyjaśnia zadania systemu operacyjnego,
- określa różnicę pomiędzy trybem jądra a trybem użytkownika,
- z prostych brył 3D i ich przekształceń tworzy modele 3D,
- instaluje i aktualizuje oprogramowanie,
- umiejętnie korzysta z Menedżera zadań w systemie Windows podczas zamykania aplikacji,
- korzysta z narzędzi oczyszczania dysku,
- opisuje procedurę wykonywania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego w szkolnej pracowni,
- opisuje zastosowania rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej,
- podaje cechy różnych rodzajów licencji oprogramowania,
- stosuje symbole i wyrażenia w wyszukiwarkach internetowych,
- wymienia i opisuje urządzenia sieciowe,
- opisuje sieci komputerowe ze względu na zasięg ich działania,
- wyjaśnia budowę adresów MAC i sprawdza je na komputerze z systemem Windows,
- wyjaśnia pojęcia: adres IP, maska podsieci,
- opisuje modele klient-serwer oraz peer-to-peer,
- określa relacje między podmiotami rynku e-usług,
- korzysta z wybranych e-usług,
- tworzy i modyfikuje własne szablony oraz style tekstowe,
- dzieli tekst na kolumny,
- pracuje z wielostronicowym dokumentem w widoku konspektu,
- wymienia cechy dobrej prezentacji,
- tworzy ciekawe przejścia między slajdami,
- wymienia zasady ochrony danych osobowych,
- opisuje zastosowania technologii komputerowej w różnych dziedzinach życia,
- opisuje rodzaje ataków sieciowych,
- umieszcza zdjęcia na stronie WWW,
- tworzy linki do zasobów zewnętrznych oraz miejsc w obrębie jednej strony,
- poprawnie i na różne sposoby korzysta z opisu kolorów w języku HTML,
- wymienia podstawowe narzędzia programu GIMP,
- korzysta z warstw podczas pracy z programem GIMP,
- pracuje na warstwach w programie do grafiki wektorowej.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- wymienia urządzenia wchodzące w skład sieci komputerowej,
- identyfikuje wersję systemu operacyjnego swojego smartfona (komputera),
- wyjaśnia różnicę pomiędzy bezwzględną i względną ścieżką dostępu,
- określa różnicę pomiędzy BIOS a UEFI,
- rozumie pojęcie serwera,
- opisuje zasady bezpiecznego korzystania z systemu operacyjnego,
- wyjaśnia, jak założyć konto użytkownika w używanym przez siebie systemie operacyjnym,
- konstruuje bezpieczne hasła,
- kopiuje dane celem stworzenia kopii zapasowej na zewnętrznym nośniku,
- uruchamia komputer w trybie awaryjnym,
- sprawdza obciążenie procesora,
- wyjaśnia pojęcia fragmentacji i defragmentacji dysku,
- wyjaśnia różnicę pomiędzy systemami plików FAT32 oraz NTFS,
- definiuje pojęcie systemu operacyjnego,
- wyjaśnia różnicę pomiędzy wirtualną a rozszerzoną rzeczywistością,
- wyjaśnia pojęcia: prawo autorskie, licencja,
- rozróżnia i definiuje pojęcia wolnego i otwartego oprogramowania,

- nazywa różne porty urządzeń sieciowych,
- rozróżnia typy domen (krajowe, funkcjonalne),
- wyjaśnia pojęcie systemu DNS,
- opisuje budowę adresu URL,
- wyjaśnia, czym są e-usługi,
- wyjaśnia pojęcie licencji Creative Commons,
- wymienia wiarygodne źródła informacji w sieci internet,
- wyjaśnia, jak sprawdzić właściciela serwisu internetowego,
- korzysta z szablonów w edytorze tekstów,
- poprawnie stosuje style nagłówkowe,
- generuje losowe bloki tekstowe,
- ustawia marginesy w dokumencie,
- wyjaśnia, czym są e-zasoby,
- tworzy stronę tytułową w dokumencie tekstowym,
- wyjaśnia, jak przygotować dobre wystąpienie,
- zna narzędzia, dzięki którym można dobrać zestaw pasujących do siebie kolorów,
- opisuje pojęcie cyfrowej tożsamości,
- wymienia zasady komunikacji w sieci internet (netykieta),
- wymienia zagrożenia wynikające ze złej komunikacji w sieci,
- opisuje wpływ rozwoju technologii na zmiany w społeczeństwie,
- wymienia i opisuje rodzaje szkodliwego oprogramowania,
- opisuje podstawową strukturę strony w języku HTML,
- tworzy nagłówki w języku HTML,
- wstawia komentarze w kodzie HTML,
- tworzy listy uporządkowane i nieuporządkowane,
- rozumie cel pozycjonowania stron WWW,
- skaluje i kadruje obraz, dostosowując go do zadanego rozmiaru,
- wymienia podstawowe narzędzia programu Inkscape.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- wymienia urządzenia mobilne zaliczane do systemów komputerowych,
- wymienia elementy budowy systemu operacyjnego,
- rozumie pojęcie ścieżka dostępu w kontekście systemów plików,
- sprawdza i wymienia atrybuty pliku,
- opisuje, jak uruchomić system BIOS na komputerze,
- wyjaśnia konieczność tworzenia bezpiecznych haseł,
- wymienia metody zabezpieczania danych na komputerze,
- uruchamia Menedżera zadań w systemie Windows,
- wymienia problemy, jakie można napotkać podczas korzystania z komputera,
- wyjaśnia pojęcie sztucznej inteligencji, • opisuje, czym jest chmura obliczeniowa,
- wymienia zastosowania automatów i robotów,
- podaje przykłady wykorzystania druku 3D,
- zna i opisuje zagrożenia wynikające z rozwoju technologii,
- wyjaśnia pojęcia: sieci komputerowe i urządzenia sieciowe,
- wyjaśnia pojęcie cyfrowej tożsamości,
- wymienia sposoby uwierzytelniania użytkowników e-usług,
- wskazuje miejsca występowania e-zasobów,
- rozróżnia wyszukiwarki od przeglądarek internetowych,
- korzysta w podstawowym zakresie z formatowania tekstów w edytorze tekstowym,
- wymienia etapy pracy nad dobrym wystąpieniem publicznym,
- wymienia programy komputerowe do tworzenia prezentacji,
- wyjaśnia pojęcia: wykluczenie i włączenie cyfrowe,

- podaje przykłady negatywnych zachowań w sieci internet,
- zapisuje plik, nadając mu rozszerzenie .html,
- rozróżnia sekcje HEAD i BODY oraz opisuje różnicę między tymi częściami kodu,
- wymienia podstawowe znaczniki formatowania tekstu w języku HTML,
- opisuje budowę znacznika HTML,
- wyjaśnia pojęcie responsywności strony WWW,
- uruchamia stronę WWW na smartfonie,
- określa różnicę pomiędzy grafiką rastrową a wektorową,
- zapisuje wynik swojej pracy w różnych formatach graficznych,
- wyjaśnia, jak uruchomić środowisko do grafiki 3D online.

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.

Rozkładu materiału nauczania

LP	Temat	Dział	Liczba godzin	Numery lekcji	Zapisy podstawy programowej
1	Systemy operacyjne w środowisku sieciowym	Urządzenia komputerowe w sieci	2	1; 2	111.3, v.3
2	Nowe technologie oprogramowanie	Urządzenia komputerowe w sieci	1	3	111 . 1 , 111 2
3	Sieci komputerowe — budowa usługi	Urządzenia komputerowe w sieci	2	4; 5	111. 1 , 1114, IV.5
4	E-usługi	Urządzenia komputerowe w sieci	2	6, 7	IV 2
5	Korzystanie z e-zasobów współpraca zdalna	Urządzenia komputerowe w sieci	1	8	IV.5, IV.6, v.I, V.2
6	Rozbudowane dokumenty tekstowe	Edytor tekstu i prezentacje	3	9; 10; 11	II.3b
7	Sztuka prezentacji	Edytor tekstu i prezentacje	2	12; 13	II.3e
P1	Nowoczesne technologie w służbie człowiekowi — projekt zespołowy	Edytor tekstu i prezentacje	3	14; 15; 16	II.3a, II.3b, II.3e, 1 1 1 . 1 , 1112, 1 1 1 . 4, IV.I , IV.2, IV.3, IV.6
8	Moja cyfrowa tożsamość	Społeczeństwo w internecie	1	17	v,4, v 1 1 , V 2, V ,4
9	Przemiany społeczne a technologie	Społeczeństwo w internecie	1	18	VII , V.2, V.4
10	Cyberbezpieczeństwo	Społeczeństwo w internecie	2	19; 20	111.1 , 1112, 111 .3, v.I , V.3, V.4
11	Tworzenie stron internetowych	Strony WWW i grafika komputerowa	3	21; 22; 23	11 .3a, II.3f
12	Grafika 2D 3D	Strony WWW i grafika komputerowa	4	24; 25; 26; 27	11 .3a, 11.3f
P2	Responsywna strona WWW w systemie CMS — projekt zespołowy	Strony WWW i grafika komputerowa	3	28; 29; 30;	11 . 3f, 11.4, 111.2
			30		