

INFORMATYKA VII

I SEMESTR	UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przy użyciu edytora grafiki Gimp tworzy rysunki używając podstawowych narzędzi graficznych, tworzy nowy projekt w programie Tinkercad korzystając z gotowych kształtów, - wykonuje operacje na plikach i folderach wybraną metodą. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje zastosowania komputera, wymienia części składowe zestawu komputerowego, podaje przykłady urządzeń współpracujących z komputerem, zna przyczyny uzależnienia się od komputera i sposoby zapobiegania uzależnieniu, - określa rolę, jaką pełni system operacyjny; zna termin licencja; wie, na czym polega piractwo komputerowe; rozumie, jakie szkody może wyrządzić wirus komputerowy, - wie czym jest projektowanie 3D.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przy użyciu edytora grafiki Gimp tworzy rysunki stosując operacje na obrazie i jego fragmentach, przekształca obrazy, umieszcza napisy na rysunkach; tworzy nowe projekty w programie Tinkercad korzystając z gotowych kształtów i modyfikuje je: zmienia wymiary, dodaje napisy i inne elementy, wykonuje otwory, - wykonuje operacje na plikach i folderach dwoma sposobami. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje zastosowania komputera w szkole, zakładach pracy i życiu społecznym; zna pojęcia: program komputerowy, pamięć, system operacyjny; zna jednostki pojemności pamięci; wymienia i omawia różne typy komputerów, - omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów programów użytkowych, podaje przykłady nośników pamięci, zna podstawowe funkcje systemu operacyjnego, wymienia rodzaje licencji na program, wymienia przykłady przestępczości komputerowej, zna podstawowe sposoby ochrony przed wirusami, - wie, co jest potrzebne do wydrukowania modelu 3D.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posługuje się narzędziami malarskimi programów graficznych do tworzenia kompozycji figur, wykonuje operacje na obrazie i jego fragmentach stosując wybrane programy graficzne, poddaje zdjęcia obróbce, tworzy obraz w programie Gimp z wykorzystaniem pracy z warstwami, korzysta z różnych narzędzi selekcji; tworzy, modyfikuje i dekoruje nowy projekt w programie Tinkercad korzystając z dodatkowych możliwości programu, - pakuje i rozpakowuje pliki lub foldery. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - omawia zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia, nauki i gospodarki; zna pojęcia: bit, bajt, RAM; omawia podstawowe układy mieszczące się na płycie głównej komputera, zna sposoby reprezentowania danych w komputerze, wymienia i omawia wybrane urządzenia peryferyjne oraz urządzenia mobilne, wyjaśnia rolę pamięci operacyjnej w czasie działania programu komputerowego, - podaje przykłady systemów operacyjnych, zna pojęcie: prawo autorskie, omawia przykładowe rodzaje darmowych licencji, omawia przejawy przestępczości komputerowej, omawia ogólne zasady działania wirusów komputerowych, zna zasady ochrony przed złośliwymi programami - zna podstawowe formaty plików graficznych; wie, do czego służy program typu slicer podczas przygotowania modelu do wydruku 3D.
bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi korzystać z pomocy do programu, - przekształca formaty plików graficznych, umieszcza napisy na obrazie porównując możliwości dwóch wybranych programów graficznych, wykonuje fotomontaże w programie Gimp wykorzystując możliwości pracy z warstwami obrazu, opracowuje obrazy charakteryzujące się wysokimi wartościami artystycznymi; tworzy, modyfikuje i dekoruje trudniejsze projekty w programie Tinkercad korzystając z dodatkowych możliwości programu, zwraca uwagę na stronę praktyczną i wartości artystyczne powstałych modeli 3D. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia funkcję procesora podczas działania komputera, zna termin: BIOS, wie na czym polega kodowanie znaków w komputerze, omawia różne typy komputerów oraz urządzeń peryferyjnych, omawia inne oprócz wirusów zagrożenia komputerowe, wie jak ochronić się przed włamaniem do komputera, wyjaśnia co to jest firewall, - wyjaśnia różnice między różnymi rodzajami licencji na programy komputerowe.
celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje i stosuje dodatkowe możliwości wybranych programów graficznych, - osiąga sukcesy w konkursach informatycznych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje wybrane zastosowania informatyki oraz ich wpływ na rozwój ekonomiczny i rynku pracy, wyszukuje w Internecie lub innych źródłach informacje na temat nowych programów użytkowych, porównuje wybrane systemy użytkowe, - przedstawia informacje na temat programów szpiegujących.

II SEMESTR	UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy prosty dokument tekstowy, zmienia parametry czcionki, wykonuje podstawowe operacje na fragmentach tekstu: kopiuje, wycina i wkleja, ozdabia tekst gotowymi rysunkami i zdjęciami, - zapisuje prosty algorytm w postaci listy kroków, tworzy proste programy w języku wizualnym środowiska programowania, - pisze formuły wykonujące podstawowe działania arytmetyczne, potrafi zastosować kopiowanie i wklejanie formuł, - wyszukuje w Internecie informacje według hasła, redaguje i wysyła listy elektroniczne przestrzegając zasad netykiety. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe zasady prezentacji algorytmów w postaci schematów blokowych, analizuje gotowy schemat blokowy prostego algorytmu, - zna zastosowania arkusza kalkulacyjnego, - wymienia zastosowania Internetu, zna zasady netykiety, potrafi wymienić zagrożenia spowodowane anonimowością kontaktów w Internecie.
dostateczny	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formatuje tekst, ustala sposób wyrównania tekstu między marginesami oraz parametry czcionki, formatuje rysunek wstawiony do tekstu: zmienia jego rozmiary, otacza tekstem lub stosuje inny układ rysunku względem tekstu, - zapisuje prosty algorytm w postaci listy kroków, buduje schemat blokowy prostego algorytmu, tworzy programy używając podstawowych poleceń wizualnego środowiska programowania, zapisuje powtarzające się polecenia stosując odpowiednie instrukcje, - stosuje funkcje arkusza kalkulacyjnego, modyfikuje tabelę, wprowadza do komórek długie teksty i duże liczby, - korzysta z wyszukiwarek w celu zdobycia informacji w Internecie, dołącza załączniki do listów poczty elektronicznej. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe zasady formatowania i redagowania tekstu, - wyjaśnia pojęcie algorytmu, analizuje schemat blokowy algorytmu z rozgałęzieniami, - zna zasadę adresowania względnego, - omawia wybrane usługi internetowe, zna przepisy prawa związane z pobieraniem materiałów z Internetu.
dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu, dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia; stosuje tabulatory, wcięcia, interlinie; wykorzystuje edytor równań do pisania prostych wzorów, stosuje różne sposoby wycinania fragmentu obrazu ekranu i wkleja go do dokumentu tekstowego, - buduje schemat blokowy algorytmu z warunkiem prostym, tworzy zmienne i wykonuje na nich proste obliczenia, zapisuje proste sytuacje warunkowe i iteracje wykorzystując wybrane środowisko programowania, definiuje i stosuje procedury bez parametrów, - prawidłowo projektuje tabelę arkusza kalkulacyjnego: wprowadza opisy do tabeli, formatuje komórki arkusza, ustala format danych dostosowując go do wprowadzanych informacji; stosuje arkusz do kalkulacji wydatków i innych obliczeń, dostosowuje rodzaj adresowania 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie na czym polega iteracja; analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia i określa od czego zależy liczba powtórzeń, - rozróżnia zasady adresowania względnego i bezwzględnego, - wymienia zalety łączenia komputerów w sieć, omawia przykłady usług internetowych.

bardzo dobry	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje wbudowane słowniki w edytorze tekstu, stosuje tabulatory i potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście, wstawia dowolne wzory wykorzystując edytor równań, - zapisuje algorytmy iteracyjne i z warunkami korzystając z wybranego środowiska programowania, definiuje procedury z parametrami, - stosuje funkcję JEŻELI w arkuszu kalkulacyjnym, stosuje adresowanie bezwzględne w celu ułatwienia obliczeń, - stosuje różne narzędzia do wyszukiwania informacji w Internecie i złożone sposoby wyszukiwania. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prezentuje algorytmy iteracyjne za pomocą listy kroków i schematu blokowego, - uzasadnia zalety i wady wynikające z pojawienia się Internetu.
celujący	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje opcje w menu edytora tekstu potrzebne do rozwiązania zadania, - buduje schemat blokowy algorytmu, w którym występują złożone sytuacje warunkowe, pisze trudniejsze programy z zastosowaniem procedur z parametrami, - potrafi właściwie zawęzić obszar poszukiwań z wykorzystaniem wyszukiwarek internetowych w celu szybkiego odzyskania informacji, - osiąga sukcesy w konkursach informatycznych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna działanie wielu funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym.