

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

## Informatyka

LO 4-letnie

### Klasa I (rozszerzona) – I półrocze

Dział / ocena	Opis wymagań
<b>Rozdział 1. Urządzenia komputerowe w sieci</b>	
dopuszczający	<b>Ocenę dopuszczającą</b> otrzymuje uczeń, który: <ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia urządzenia wejścia-wyjścia,</li><li>• opisuje, jak uruchomić system BIOS na komputerze,</li><li>• wyjaśnia konieczność tworzenia bezpiecznych haseł,</li><li>• wymienia metody zabezpieczania danych na komputerze,</li><li>• uruchamia Menedżera zadań w systemie Windows,</li><li>• wymienia problemy, jakie można napotkać podczas składania komputera,</li><li>• wyjaśnia pojęcie urządzenia wejścia- wyjścia,</li><li>• wyjaśnia pojęcia: sieci komputerowe i urządzenia sieciowe,</li></ul>
dostateczny	<b>Ocenę dostateczną</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria oceny dopuszczającej, a ponadto: <ul style="list-style-type: none"><li>• wymienia urządzenia wchodzące w skład sieci komputerowej,</li><li>• określa różnicę pomiędzy BIOS a UEFI,</li><li>• rozumie pojęcie serwera,</li><li>• konstruuje bezpieczne hasła,</li><li>• nazywa różne porty urządzeń sieciowych,</li><li>• rozróżnia typy domen (krajowe, funkcjonalne),</li><li>• wyjaśnia pojęcie systemu DNS,</li><li>• opisuje budowę adresu URL,</li><li>• wyjaśnia, jak sprawdzić właściciela serwisu internetowego,</li></ul>
dobry	<b>Ocenę dobrą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto: <ul style="list-style-type: none"><li>• wyjaśnia jak działają drukarki oraz skaner</li><li>• opisuje, czym jest model warstwowy systemu sieci,</li><li>• wymienia i opisuje urządzenia sieciowe,</li><li>• opisuje sieci komputerowe ze względu na zasięg ich działania,</li><li>• wyjaśnia budowę adresów MAC i sprawdza je na komputerze z systemem Windows,</li><li>• wyjaśnia pojęcia: adres IP, maska podsieci,</li><li>• opisuje modele klient-serwer oraz peer-to-peer,</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• schematycznie przedstawia i omawia model warstwowy TCP/IP,</li> <li>•</li> </ul>
bardzo dobry	<p><b>Ocenę bardzo dobrą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje każdą z warstw modelu warstwowego sieci,</li> <li>• charakteryzuje różne topologie sieci komputerowych,</li> <li>• wyjaśnia pojęcie i budowę ramki jako porcji informacji w transmisji danych,</li> <li>• opisuje sposób adresowania urządzeń w sieci internet,</li> <li>• wyjaśnia sposób komunikacji między urządzeniami tej samej oraz różnych sieci,</li> <li>• opisuje sposób tworzenia i budowę domeny internetowej,</li> <li>• konfiguruje urządzenie do pracy w internecie i omawia ten proces,</li> <li>• wymienia i omawia protokoły usług internetowych,</li> <li>• diagnozuje stan połączeń internetowych,</li> </ul>
celujący	<p><b>Ocenę celującą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z poleceń PowerShell trybu tekstowego Windows do konfigurowania sieci,</li> <li>• konfiguruje i łączy dwie odrębne sieci</li> <li>• ogranicza maską zadaną ilość adresów w sieci komputerowej</li> </ul>

## II półrocze

Dział / ocena	Opis wymagań
<b>Rozdział 3. Strony WWW i grafika komputerowa</b>	
dopuszczający	<p><b>Ocenę dopuszczającą</b> otrzymuje uczeń, który:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• określa różnicę pomiędzy grafiką rastrową a wektorową,</li> <li>• zapisuje wynik swojej pracy w różnych formatach graficznych,</li> <li>• wymienia środowiska do tworzenia gier komputerowych</li> <li>• zapisuje plik, nadając mu rozszerzenie .html,</li> <li>• rozróżnia sekcje HEAD i BODY oraz opisuje różnicę między tymi częściami kodu,</li> <li>• wymienia podstawowe znaczniki formatowania tekstu w języku HTML,</li> <li>• opisuje budowę znacznika HTML,</li> <li>• wyjaśnia pojęcie responsywności strony WWW,</li> </ul>

dostateczny	<p><b>Ocenę dostateczną</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria oceny dopuszczającej, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• skaluje i kadruje obraz, dostosowując go do zadanego rozmiaru,</li> <li>• tworzy dwuwymiarowe animacje,</li> <li>• bierze udział w projektach informatycznych jako członek zespołu.</li> <li>• opisuje podstawową strukturę strony w języku HTML,</li> <li>• tworzy nagłówki w języku HTML,</li> <li>• wstawia komentarze w kodzie HTML,</li> <li>• tworzy listy uporządkowane i nieuporządkowane,</li> <li>• rozumie cel pozycjonowania stron WWW</li> </ul>
dobry	<p><b>Ocenę dobrą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy modele 3D z prostych brył 3D i ich przekształceń,</li> <li>• wymienia podstawowe narzędzia programu graficznego</li> <li>• korzysta z warstw podczas pracy z programem graficznym</li> <li>• umieszcza zdjęcia na stronie WWW,</li> <li>• tworzy linki do zasobów zewnętrznych oraz miejsc w obrębie jednej strony,</li> <li>• poprawnie i na różne sposoby korzysta z opisu kolorów w języku HTML,</li> <li>• wyjaśnia działanie hostingu stron internetowych,</li> <li>• wykorzystuje język JavaScript podczas tworzenia stron internetowych,</li> <li>•</li> </ul>
bardzo dobry	<p><b>Ocenę bardzo dobrą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wycina dowolne elementy z obrazu rastrowego,</li> <li>• animuje i ustala zachowanie postaci w grach komputerowych</li> <li>• korzysta ze ścieżek względnych i bezwzględnych w kodzie HTML,</li> <li>• poprawnie tworzy tabele o dowolnej strukturze,</li> <li>• dołącza style kaskadowe do dokumentu HTML,</li> <li>• tworzy ciekawą stronę WWW i publikuje ją w internecie,</li> </ul>
celujący	<p><b>Ocenę celującą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy zaawansowane style opisujące wygląd strony WWW,</li> <li>• dodaje do strony elementy odpowiedzialne za jej responsywność,</li> <li>• buduje witrynę z wykorzystaniem systemu CMS i publikuje ją w internecie,</li> <li>• bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>wypełnia wszystkie zadania wynikające z roli powierzonej mu w projekcie.</li> </ul>
<b>Rozdział 5. Arkusz kalkulacyjny</b>	
dopuszczający	<p><b>Ocenę dopuszczającą</b> otrzymuje uczeń, który:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza dane różnego typu do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>wyjaśnia relacje w bazach danych.</li> </ul>
dostateczny	<p><b>Ocenę dostateczną</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria oceny dopuszczającej, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pobiera dane do arkusza kalkulacyjnego ze źródeł zewnętrznych,</li> <li>filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>tworzy różne wykresy w arkuszu kalkulacyjnym w zależności od rodzaju danych,</li> <li>bierze udział w projektach informatycznych jako członek zespołu.</li> </ul>
dobry	<p><b>Ocenę dobrą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukuje informacje zgromadzone w bazach danych,</li> <li>w bazach danych wykorzystuje kwerendy, filtrowanie, formularze i raporty,</li> <li>przeprowadza analizę danych zgromadzonych w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>omawia błąd zaokrąglenia i błąd przybliżenia w obliczeniach komputerowych,</li> <li>usprawnia pracę, wykorzystując makropolecenia VBA.</li> </ul>
bardzo dobry	<p><b>Ocenę bardzo dobrą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje zaawansowane formuły, opracowując dane w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>stosuje funkcje zaokrąglające liczby,</li> <li>korzysta z możliwości obliczeń walutowych,</li> <li>rozwiązuje problemy, wykorzystując programowanie strukturalne i obiektowe.</li> </ul>
celujący	<p><b>Ocenę celującą</b> otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu,</li> <li>wypełnia wszystkie zadania wynikające z roli powierzonej mu w projekcie.</li> </ul>