

## Kryteria wymagań edukacyjnych na poszczególne oceny z informatyki w Gimnazjum w Żółkiewce

ZAKRES MATERIAŁU I WYMAGANIA PROGRAMOWE					
<i>Lp.</i>	<i>Hasło programowe</i>	<i>DOPUSZCZAJĄCY</i>	<i>DOSTATECZNY</i>	<i>DOBRY</i>	<i>BARDZO DOBRY</i>
	Wymogi odnośnie umiejętności uczniów na poszczególne oceny	Na ocenę dopuszczającą uczeń powinien posiadać następujące umiejętności.	Na ocenę dostateczną uczeń powinien posiadać umiejętności określone w punkcie na ocenę dopuszczającą, a ponadto:	Na ocenę dobrą uczeń powinien posiadać umiejętności określone w punkcie na ocenę dopuszczającą i dostateczną, a ponadto:	Na ocenę dobrą uczeń powinien posiadać umiejętności określone w punkcie na ocenę dopuszczającą, dostateczną i dobrą, a ponadto:
1.	PODSTAWOWE USŁUGI SYSTEMU OPERACYJNEGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ prawidłowo włączyć i wyłączyć komputer</li> <li>▪ wyróżnić podstawowe elementy biurka systemowego (ikony, pasek menu górnego, pasek kontrolny).</li> <li>▪ wyróżnić podstawowe elementy okna (pasek tytułowy, pasek stanu, obszar wyświetlania zawartości, suwaki)</li> <li>▪ potrafi poruszać się po katalogach.</li> <li>▪ uruchomić i zamknąć dowolny program</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykonywać myszą podstawowe operacje na oknie (otwieranie, zamykanie, przemieszczanie, zmiana, rozmiaru, uaktywnianie, ukrywanie, przeglądanie</li> <li>▪ założyć i usunąć dowolną strukturę katalogową</li> <li>▪ skopiować lub przenieść w określone miejsce dowolny plik lub katalog</li> <li>▪ zmienić nazwę katalogu</li> <li>▪ otworzyć i zamknąć dowolny dokument określonego programu</li> <li>▪ ukryć program</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ potrafi wyjaśnić definicję pliku i katalogu</li> <li>▪ rozumie hierarchię katalogów</li> <li>▪ odróżnić pojęcie kopiowania od przenoszenia</li> <li>▪ rozumie różnicę między zamknięciem dokumentu w danym programie a skończeniem pracy z programem</li> <li>▪ otwierać kolejny program, uaktywnić schowany program</li> <li>▪ potrafić odnaleźć w strukturze katalogowej żądany program</li> <li>▪ otwierać w danym programie kolejne dokumenty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ znać pojęcia program oraz system operacyjny</li> <li>▪ rozumie potrzebę tworzenia struktur katalogowych.</li> <li>▪ wyjaśnić pojęcie ikony oraz pseudonimu i odróżniać je</li> <li>▪ dołożyć dowolny element do menu jabłko</li> <li>▪ utworzyć skrót programu na pulpicie</li> <li>▪ otwierać kolejne programy na różne sposoby</li> </ul>

2	PODSTAWOWE ELEMENTY KOMPUTERA ORAZ ICH FUNKCJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienić elementy zestawu komputera</li> <li>▪ wymienić niektóre elementy budowy wewnętrznej komputera</li> <li>▪ znać podstawowe rodzaje pamięci komputera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ przypisać funkcje poszczególnym elementom zestawu komputerowego</li> <li>▪ znać parametry pracy poszczególnych elementów</li> <li>▪ wymienić podstawowe nośniki pamięci masowej</li> <li>▪ umieć przeglądać pamięci masowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienić najważniejsze parametry poszczególnych elementów zestawu</li> <li>▪ wymienić parametry komputerów znajdujących się w pracowni szkolnej</li> <li>▪ przypisać funkcję poszczególnym elementom budowy wewnętrznej komputera</li> <li>▪ znać różnicę między zewnętrzną a wewnętrzną, pamięcią masową a pamięcią RAM i ROM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sprawnie posługiwać się terminologią informatyczną związaną z poszczególnymi elementami budowy zestawu</li> <li>▪ wymienić najważniejsze parametry komputera spełniającego wymogi standardu.</li> <li>▪ umieć gospodarować pamięcią operacyjną.</li> </ul>
3.	ZASADY BEZPIECZNEJ PRACY Z KOMPUTEREM	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ znać i przestrzegać regulamin pracowni komputerowej</li> <li>▪ wyjaśnić konsekwencje łamania regulaminu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ znać skutki działania wirusów</li> <li>▪ znać podstawowe zasady obchodzenia się z urządzeniami zasilanymi energią elektryczną</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wiedzieć czym jest wirus komputerowy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ znać sposoby przenoszenia się wirusów.</li> </ul>
4.	PODSTAWOWE ZASADY PRACY W SIECI LOKALNEJ I ROZLEGLEJ (INTERNET)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ znać cel łączenia komputerów w sieci</li> <li>▪ pojęcie sieć internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienić podstawowe usługi w sieci lokalnej</li> <li>▪ korzystać z zasobów udostępnionych przez innych</li> <li>▪ Wymienić podstawowe usługi sieci internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ aktywować (dezaktywować) sieć</li> <li>▪ zalogować się do sieci lokalnej jako gość i zarejestrowany użytkownik</li> <li>▪ uruchamiać przeglądarkę internetową</li> <li>▪ wprowadzić wybrany adres i wyszukać informacje</li> <li>▪ rozsyłać informacje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ umieć udostępnić własne zasoby innym użytkownikom</li> <li>▪ posługiwać się internetem jako narzędziem gromadzącym wiele informacji</li> </ul>

5.	FORMY REPREZENTOWANIA I PRZETWARZANIA INFORMACJI PRZEZ CZŁOWIEKA I KOMPUTER, SYSTEM OPERACYJNY	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ otwierać dokumenty przez podwójne kliknięcie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ otwierać dokumenty z wnętrza programów (plik/otwórz)</li> <li>▪ korzystać z systemu pomocy</li> <li>▪ przeglądać zawartości dysków</li> <li>▪ formatować dyskietki</li> <li>▪ tworzyć i usuwać skróty</li> <li>▪ zmieniać nazwy folderów i plików</li> <li>▪ przenosić pliki i foldery</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wyjaśnić terminy: pakiet programów, edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, baza danych.</li> <li>▪ otwierać i zarządzać wieloma oknami,</li> <li>▪ uruchamiać programy z wykorzystaniem poleceń: Uruchom, Programy z menu Start, za pomocą Eksploratora Windows,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wymienić formy reprezentowania i przetwarzania informacji przez człowieka i przyporządkować im co najmniej jeden program użytkowy zainstalowany w pracowni</li> <li>▪ odszukiwać pliki i foldery</li> <li>▪ dodawać do menu Programy skróty</li> <li>▪ świadomie zmieniać konfigurację systemu operacyjnego</li> <li>▪ świadomie modyfikować Autostart,</li> <li>▪ wykonywać instalacje programów</li> </ul>
6.	REDAGOWANIE TEKSTÓW I TWORZENIE RYSUNKÓW	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ potrafić samodzielnie uruchomić edytor grafiki programu Paint</li> <li>▪ uruchomić program edytor tekstu, założyć nowy dokument i zapisać go we właściwym miejscu na dysku pod odpowiednią nazwą</li> <li>▪ wprowadzać polskie znaki diakratyczne</li> <li>▪ zaznaczać bloki tekstowe za pomocą myszy</li> <li>▪ usuwać pojedyncze znaki oraz fragmenty tekstu</li> <li>▪ cofać ostatnie polecenie</li> <li>▪ zachowywać zmiany</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ umieć wskazać i prawidłowo nazwać podstawowe elementy okna ekranu programu (pasek menu, pasek narzędzi, kartka papieru)</li> <li>▪ założyć nowy dokument i zapisać go we właściwym miejscu pod odpowiednią nazwą</li> <li>▪ używać narzędzi linia, owal, prostokąt, wielokąt</li> <li>▪ używać takich narzędzi jak: pędzel, gumka, wiaderko, ołówek, rozpylacz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystywać wszystkie wcześniej poznane narzędzia malarskie</li> <li>▪ wykorzystywać narzędzia modyfikacji rysunków (przenieść, powielić, wymazać utworzony obiekt)</li> <li>▪ powiększyć dokument i dokonać retuszu</li> <li>▪ wydrukować wykonaną pracę.</li> <li>▪ korzystać z odpowiedniego układu strony</li> <li>▪ operować podstawowymi pojęciami takimi jak:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ samodzielnie dostosowywać narzędzia do własnych potrzeb.</li> <li>▪ sprawdzić czy dokument został zachowany prawidłowo.</li> <li>▪ przekształcić obiekt wykorzystując menu programu</li> <li>▪ próbować umieszczać tekst przy pomocy dziesięciu palców.</li> <li>▪ poruszać się po dokumencie przy pomocy myszy i klawiatury</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ znać zastosowanie poszczególnych bloków klawiszy</li> <li>▪ zaznaczać fragmenty tekstu a następnie je modyfikować (czcionka, wielkość, styl, kolor), kopiować, wycinać i wklejać</li> <li>▪ stosować kursywę, podkreślać i pogrubiać tekst</li> </ul>	<p>marginesy, ramki strony, czcionka, styl, akapit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ formatować akapity w zakresie wyrównania</li> <li>▪ wykorzystywać menu programu dla innych zmian w dokumencie (np. marginesy).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wykorzystywać wszystkie wcześniej poznane narzędzia edytorskie</li> <li>▪ samodzielnie wybrać temat i zaprojektować dokument</li> </ul>
7.	ARKUSZ KALKULACYJNY	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uruchomić i zakończyć pracę z arkuszem kalkulacyjnym</li> <li>▪ wskazać dowolny przykład zastosowania arkusza w życiu codziennym i w szkole</li> <li>▪ wprowadzać dane do arkusza i wykonywać proste obliczenia</li> <li>▪ poruszać się po arkuszu i wprowadzać zmiany zawartości komórek</li> <li>▪ odwoływać się do zawartości komórek stosując adresowanie względne</li> <li>▪ zachować wyniki obliczeń na dysku</li> <li>▪ odczytać arkusz zapisany na dysku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ odwoływać się do zawartości komórek stosując adresowanie bezwzględne</li> <li>▪ kopiować zawartości komórek do wskazanej grupy komórek</li> <li>▪ zdefiniować pojęcie „blok” i porównać je z pojęciem znanym z obsługi edytora tekstu i grafiki</li> <li>▪ dodawać nowe dane do utworzonego wcześniej arkusza</li> <li>▪ utworzyć nieskomplikowaną tabelę</li> <li>▪ utworzyć prosty wykres złożony z jednej serii danych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wprowadzać do komórek liczby dowolnej postaci dziesiętnej i odpowiednio je zaokrągląć</li> <li>▪ korzystać z funkcji sumowania, obliczania średniej, wyszukującej najmniejszą i największą wartość</li> <li>▪ wprowadzać zmiany w układzie arkusza oraz w obliczeniach</li> <li>▪ wyrażać wyniki obliczeń za pomocą różnych rodzajów wykresów, opisywać wykres</li> <li>▪ samodzielnie opracować i zrealizować w arkuszu prosty przykład obliczeń z fizyki lub matematyki z wykorzystaniem adresowania względnego</li> <li>▪ wydrukować arkusz oraz wykres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ wprowadzić do komórki liczby dowolnej postaci w tym wykładniczej</li> <li>▪ wykorzystać w kopiowaniu komórek własności adresu mieszanego</li> <li>▪ samodzielnie utworzyć wykres złożony z kilku serii</li> <li>▪ samodzielnie opracować i zrealizować w arkuszu obliczenia z fizyki lub matematyki z wykorzystaniem funkcji i różnego typu adresowania</li> <li>▪ pracować z kilkoma arkuszami jednocześnie</li> </ul>

8.	BAZY DANYCH	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uruchomić i zakończyć pracę z bazą danych</li> <li>▪ opisać sytuacje, w których skorzystamy z bazy danych</li> <li>▪ zdefiniować prostą strukturę bazy danych</li> <li>▪ wprowadzać i przeglądać dane w założonej przez siebie bazie danych</li> <li>▪ zachować bazę na dysku</li> <li>▪ odczytać bazę zapisaną w pliku dyskowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ podać przykłady multimedialnych baz danych</li> <li>▪ aktualizować gotową lub założoną przez siebie bazę danych</li> <li>- wyszukiwać informacje w bazie danych stosując proste kryterium wyboru (dotyczące jednego pola)</li> <li>▪ wydrukować dokument korzystając z gotowego raportu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ opracować formularz do wprowadzania danych</li> <li>▪ opracować projekt raportu</li> <li>▪ porządkować dane</li> <li>▪ wyszukać informacje w gotowej bazie stosując złożone kryteria wyboru (dotyczące kilku pól)</li> <li>▪ przeprowadzić analizę prostego zadania (problemu) i zaprojektować własną bazę danych</li> <li>▪ wykorzystać mechanizm OLE, aby włączyć do projektu formularza obiekty graficzne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uporządkować informacje dobierając złożone kryterium sortowania i selekcji</li> <li>▪ utworzyć korespondencję seryjną wykorzystując istniejącą bazę danych oraz utworzony przez siebie dokument tekstowy</li> <li>▪ włączać dowolne obiekty do projektu formularza</li> <li>▪ wydrukować samodzielnie przygotowany raport</li> </ul>
9.	Algorytmika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienić przykłady działań z życia codziennego, które uważa się za algorytmy</li> <li>• sformułować problem, określić dane do zadania oraz wyniki</li> <li>• -przedstawić proste algorytmy w postaci listy kroków, schematu blokowego</li> <li>• analizować algorytmy w których występuje selekcja lub iteracje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienić przykłady działań z przedmiotów szkolnych, które uważa się za algorytmy</li> <li>• analizować (symulować działanie) algorytmu przedstawionego w postaci schematu blokowego korzystając z programu dydaktycznego ELI</li> <li>• określać problemy w których występuje rekurencja i podać przykłady „zjawisk rekurencyjnych” – z życia i doświadczeń szkolnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyróżnić postępowania z różnych przedmiotów szkolnych: matematyki, fizyki, które są algorytmami</li> <li>• przedstawić w postaci listy kroków, schematu blokowego i w symbolicznym języku programowania algorytmy realizujące trudniejsze problemy, np. w których występuje iteracja, korzystając z programu dydaktycznego ELI</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uzasadnić czy istnieją postępowania, które nie mają cech algorytmów</li> <li>• określać liczbę działań wykonywanych przez algorytm</li> <li>• określić, kiedy może nastąpić zapętlenie w algorytmie iteracyjnym oraz umieć temu zapobiec</li> </ul>

Wymagania programowe na ocenę celującą:

- uczeń posiadał wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza program nauczania danej klasy, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia
- biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych z programu nauczania danej klasy, proponuje rozwiązania nietypowe, rozwiązuje także zadania wykraczające poza program nauczania danej klasy.