

## Wymagania na poszczególne oceny Informatyka klasa I LO LMS Rok szkolny 2022/2023

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

**Wymagania konieczne** (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego. **Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

**Wymagania dopełniające** (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

**Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

<b>Stopień dopuszczający Uczeń:</b>	<b>Stopień dostateczny Uczeń:</b>	<b>Stopień dobry Uczeń:</b>	<b>Stopień bardzo dobry Uczeń:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia urządzenia mobilne zaliczane do systemów komputerowych,</li> <li>• wymienia elementy budowy systemu operacyjnego,</li> <li>• rozumie pojęcie ścieżka dostępu w kontekście systemów plików,</li> <li>• sprawdza i wymienia atrybuty pliku,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia urządzenia wchodzące w skład sieci komputerowej,</li> <li>• identyfikuje wersję systemu operacyjnego swojego smartfona (komputera),</li> <li>• wyjaśnia różnicę pomiędzy bezwzględną i względną ścieżką dostępu,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje, czym jest model warstwowy systemu komputerowego,</li> <li>• wymienia i wyjaśnia zadania systemu operacyjnego,</li> <li>• określa różnicę pomiędzy trybem jądra a trybem użytkownika,</li> <li>• z prostych brył 3D i ich przekształceń tworzy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje każdą z warstw modelu systemu komputerowego,</li> <li>• charakteryzuje poszczególne elementy systemu operacyjnego,</li> <li>• opisuje działanie systemu operacyjnego,</li> <li>• modyfikuje uprawnienia konta użytkownika systemu operacyjnego,</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <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 korzystania z komputera,</li> <li>• wyjaśnia pojęcie sztucznej inteligencji,</li> <li>• opisuje, czym jest chmura obliczeniowa,</li> <li>• wymienia zastosowania automatów i robotów,</li> <li>• podaje przykłady wykorzystania druku 3D,</li> <li>• zna i opisuje zagrożenia wynikające z rozwoju technologii,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: sieci komputerowe i urządzenia sieciowe,</li> <li>• wyjaśnia pojęcie cyfrowej tożsamości,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• określa różnicę pomiędzy BIOS a UEFI,</li> <li>• rozumie pojęcie serwera,</li> <li>• opisuje zasady bezpiecznego korzystania z systemu operacyjnego,</li> <li>• wyjaśnia, jak założyć konto użytkownika w używanym przez siebie systemie operacyjnym,</li> <li>• konstruuje bezpieczne hasła,</li> <li>• kopiuje dane celem stworzenia kopii zapasowej na zewnętrznym nośniku,</li> <li>• uruchamia komputer w trybie awaryjnym,</li> <li>• sprawdza obciążenie procesora,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia fragmentacji i defragmentacji dysku,</li> <li>• wyjaśnia różnicę pomiędzy systemami plików FAT32 oraz NTFS,</li> <li>• definiuje pojęcie systemu operacyjnego,</li> <li>• wyjaśnia różnicę pomiędzy wirtualną a rozszerzoną rzeczywistością,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: prawo</li> </ul>	<p>modele 3D,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• instaluje i aktualizuje oprogramowanie,</li> <li>• umiejętnie korzysta z Menedżera zadań w systemie Windows podczas zamykania aplikacji,</li> <li>• korzysta z narzędzi oczyszczania dysku,</li> <li>• opisuje procedurę wykonywania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego w szkolnej pracowni,</li> <li>• opisuje zastosowania rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej,</li> <li>• podaje cechy różnych rodzajów licencji oprogramowania,</li> <li>• stosuje symbole i wyrażenia w wyszukiwarkach internetowych,</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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wykonuje defragmentację dysku,</li> <li>• wymienia i opisuje zastosowania sieci internet,</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> <li>• wyjaśnia zasady stosowania prawa</li> </ul>
--	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia sposoby uwierzytelniania użytkowników e-usług,</li> <li>• wskazuje miejsca występowania e-zasobów,</li> <li>• rozróżnia wyszukiwarki od przeglądarek internetowych,</li> <li>• korzysta w podstawowym zakresie z formatowania tekstów w edytorze tekstowym,</li> <li>• wymienia etapy pracy nad dobrym wystąpieniem publicznym,</li> <li>• wymienia programy komputerowe do tworzenia prezentacji,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: wykluczenie i włączenie cyfrowe,</li> <li>• podaje przykłady negatywnych zachowań w sieci internet,</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</li> </ul>	<p>autorskie, licencja,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozróżnia i definiuje pojęcia wolnego i otwartego oprogramowania,</li> <li>• nazywa różne porty urządzeń sieciowych, 36</li> </ul> <p>Przedmiotowy system oceniania</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozróżnia typy domen (krajowe, funkcjonalne),</li> <li>• wyjaśnia pojęcie systemu DNS,</li> <li>• opisuje budowę adresu URL,</li> <li>• wyjaśnia, czym są e-usługi,</li> <li>• wyjaśnia pojęcie licencji Creative Commons,</li> <li>• wymienia wiarygodne źródła informacji w sieci internet,</li> <li>• wyjaśnia, jak sprawdzić właściciela serwisu internetowego,</li> <li>• korzysta z szablonów w edytorze tekstów,</li> <li>• poprawnie stosuje style nagłówkowe,</li> <li>• generuje losowe bloki tekstowe,</li> <li>• ustawia marginesy</li> </ul>	<p>komputerze z systemem Windows,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia: adres IP, maska podsieci,</li> <li>• opisuje modele klient-serwer oraz peer-to-peer,</li> <li>• określa relacje między podmiotami rynku e-usług,</li> <li>• korzysta z wybranych e-usług,</li> <li>• tworzy i modyfikuje własne szablony oraz style tekstowe,</li> <li>• dzieli tekst na kolumny,</li> <li>• pracuje z wielostronicowym dokumentem w widoku konspektu,</li> <li>• wymienia cechy dobrej prezentacji,</li> <li>• tworzy ciekawe przejścia między slajdami,</li> <li>• wymienia zasady ochrony danych osobowych,</li> <li>• opisuje zastosowania technologii komputerowej w różnych dziedzinach życia,</li> <li>• opisuje rodzaje ataków sieciowych,</li> <li>• umieszcza zdjęcia na stronie WWW,</li> </ul>	<p>autorskiego,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wykorzystuje narzędzia współpracy zdalnej,</li> <li>• korzysta z automatycznej numeracji tytułów oraz tworzy spis treści,</li> <li>• tworzy spisy ilustracji i tabel,</li> <li>• pracuje z dokumentem wspólnie z innymi osobami, korzystając z narzędzi pracy grupowej,</li> <li>• wykorzystuje opcje recenzji dokumentu,</li> <li>• wygłasza prelekcję na wybrany temat zgodnie z zasadami dobrego wystąpienia,</li> <li>• tworzy dokładny plan wystąpienia na dowolny temat,</li> <li>• stosuje efekty na slajdach prezentacji,</li> <li>• umieszcza filmy i ścieżki audio w prezentacji,</li> <li>• prezentuje kompletny projekt na forum klasy,</li> <li>• wyjaśnia, jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci poprzez stosowanie różnych</li> </ul>
--	---	---	--

<p>tekstu w języku HTML,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• opisuje budowę znacznika HTML,</li> </ul> <p>Przedmiotowy system oceniania 37</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcie responsywności strony WWW,</li> <li>• uruchamia stronę WWW na smartfonie,</li> <li>• określa różnicę pomiędzy grafiką rastrową a wektorową,</li> <li>• zapisuje wynik swojej pracy w różnych formatach graficznych,</li> <li>• wyjaśnia, jak uruchomić środowisko do grafiki 3D online.</li> </ul>	<p>w dokumencie,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia, czym są e-zasoby,</li> <li>• tworzy stronę tytułową w dokumencie tekstowym,</li> <li>• wyjaśnia, jak przygotować dobre wystąpienie,</li> <li>• zna narzędzia, dzięki którym można dobrać zestaw pasujących do siebie kolorów,</li> <li>• opisuje pojęcie cyfrowej tożsamości,</li> <li>• wymienia zasady komunikacji w sieci internet (netykieta),</li> <li>• wymienia zagrożenia wynikające ze złej komunikacji w sieci,</li> <li>• opisuje wpływ rozwoju technologii na zmiany w społeczeństwie,</li> <li>• wymienia i opisuje rodzaje szkodliwego oprogramowania,</li> <li>• opisuje podstawową strukturę strony w języku HTML,</li> <li>• tworzy nagłówki w języku HTML,</li> <li>• wstawia komentarze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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>• wymienia podstawowe narzędzia programu GIMP,</li> <li>• korzysta z warstw podczas pracy z programem GIMP,</li> <li>• pracuje na warstwach w programie do grafiki wektorowej.</li> </ul>	<p>technik,</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> <li>• poprawnie używa narzędzia do rysowania krzywych Béziera,</li> <li>• wycina dowolne elementy z obrazu rastrowego, 5</li> </ul> <p>Przedmiotowy system oceniania 35</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy w programach do grafiki wektorowej infografiki według wzoru,</li> <li>• tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju.</li> </ul>
--	---	---	---

	<p>w kodzie HTML, • tworzy listy uporządkowane i nieuporządkowane,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• rozumie cel pozycjonowania stron WWW,</li><li>• skaluje i kadruje obraz, dostosowując go do zadanego rozmiaru,</li><li>• wymienia podstawowe narzędzia programu Inkscape.</li></ul>		
--	--	--	--