

Wymagania edukacyjne i formy sprawdzania osiągnięć uczniów.

IV Prywatne Liceum Ogólnokształcące

Rok szkolny 2024/2025

Nazwa zajęć edukacyjnych: Informatyka.

Klasa: Druga, w której program z informatyki jest realizowany na poziomie podstawowym.

Uczeń jest zobowiązany do:

1. Punktualnego stawiania się na lekcje
2. Rzetelnej pracy i wykonywania poleceń nauczyciela.
3. Uruchamiania oprogramowania tylko i wyłącznie potrzebnego do zrealizowania celów lekcji
4. Nie korzystania z urządzeń telekomunikacyjnych
5. Zwracania się zarówno do nauczyciela jak również do koleżanek/kolegów z grupy z szacunkiem.

Uczeń ma prawo do:

1. Pełnej informacji dotyczącej ocen
2. Ustalenie oceny wyższej niż ocena otrzymana zgodnie z ustaleniami z nauczycielem i w zgodzie ze Statutem szkoły.
3. Informacji o zrealizowanym materiale w sytuacji, gdy ze względów zdrowotnych nie mógł uczestniczyć w zajęciach.

Metody kontroli wiadomości i umiejętności:

Forma kontroli	Opis (z uwzględnieniem terminu, terminu dodatkowego, zakresu)
Zastosowanie wiedzy w praktyce	Prace dotyczą uprzednio zrealizowanego materiału. Informacja na lekcji poprzedzającej. Termin dodatkowy uzgadniany z nauczycielem.
Kartkówka	Kartkówki zapowiadane z uprzedzeniem i wpisywane do terminarza. Termin dodatkowy jaw w punkcie pierwszym
Zadanie	Projekty realizowane grupowo. W przypadku braku możliwości oddania projektu w pierwszym terminie, możliwe jest, po z uzgodnieniu z nauczycielem, oddanie w późniejszym terminie.

Wymagania na poszczególne oceny:

Ocena	Wymagania
Ocena dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none">• definiuje utwór w świetle ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych,• z pomocą nauczyciela omawia algorytm Euklidesa z odejmowaniem,• omawia algorytm znajdowania liczb pierwszych metodą sita Eratostenesa• wymienia zastosowania sortowania w praktyce,• z pomocą nauczyciela tworzy wykres funkcji liniowej,• z pomocą nauczyciela pobiera surowe dane z czujników,

	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela planuje kolejne kroki symulacji w arkuszu, • porządkuje dane, aby móc utworzyć tabelę przestawną, • z pomocą nauczyciela tworzy ankietę w chmurze, • wspólnie z innymi uczniami planuje zadania do wykonania, • pobiera dane statystyczne z ogólnodostępnych portali, • z pomocą nauczyciela tworzy spersonalizowaną mapę, • z pomocą nauczyciela opracowuje scenariusz nagrania, • wymienia podstawowe zasady tworzenia prezentacji, • z pomocą nauczyciela wykonuje proste rysunki z wykorzystaniem operacji na obiektach, • z pomocą nauczyciela rysuje krzywe z wykorzystaniem narzędzia Pióro, • z pomocą nauczyciela tworzy kopię obiektu, • z pomocą nauczyciela wykorzystuje narzędzie Tekst, tworzy obiekt tekstowy, • omawia funkcje infografiki,
Ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, jak zgłosić naruszenie praw autorskich, • wykorzystuje pętlę while do rozwiązywania prostych problemów, • z pomocą nauczyciela wykorzystuje algorytm sprawdzania pierwszości liczby do rozwiązywania prostych zadań na temat liczb, • omawia sortowanie metodą bąbelkową, • omawia sortowanie metodą przez wstawianie, • tworzy wykres funkcji liniowej, • przygotowuje dane do analizy, • korzysta z funkcji zaokrąglania wyników, • tworzy wykresy przebiegu w czasie, • pobiera i importuje do arkusza wyniki ankiety, • wyszukuje potrzebne informacje, • importuje dane do arkusza, • odczytuje i zapisuje geotagi we właściwościach zdjęcia, • planuje i przygotowuje wywiad, • przygotowuje prezentację, • omawia pojęcie grafiki wektorowej, jej wady i zalety, • wyjaśnia, czym są krzywe Béziera i kiedy się je stosuje, • klonuje obiekty, • wstawia tekst na ścieżkę, • przedstawia historię rozwoju infografiki oraz jej najnowsze trendy,
Ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady dotyczące dozwolonego użytku osobistego, • omawia zasady dotyczące prawa do cytatu, • stosuje algorytm Euklidesa z odejmowaniem do obliczania NWD i NWW, • stosuje algorytm Euklidesa z dzieleniem do obliczania NWD i NWW, • wykorzystuje algorytm sprawdzania pierwszości liczby do rozwiązywania prostych zadań na temat liczb, • analizuje i testuje rozwiązania zadań, • realizuje sortowanie metodą bąbelkową, • tworzy wykres funkcji kwadratowej, • zmienia wartości za pomocą pokrętła lub suwaka, • wykonuje eksperymenty w aplikacji Phyphox, eksportuje dane, • opracowuje pobrane dane, dobiera odpowiednie narzędzia,

	<ul style="list-style-type: none"> • przeprowadza symulację, • samodzielnie korzysta z Pomocy arkusza, • tworzy tabele przestawne, • stosuje zaawansowane kryteria filtrowania, • rozplanowuje podział zadań, • dokonuje analizy danych, • wymienia formaty plików przechowujących dane GPS, • nagrywa wywiad, • wykorzystuje na slajdach diagramy, listy graficzne, schematy organizacyjne, • przygotowuje prezentację na podstawie własnego wzorca, • zapisuje prezentację w odpowiednim formacie, • przygotowuje się do prezentacji projektu i prezentuje projekt na forum klasy, • wykonuje podstawowe operacje na obiektach, • rozróżnia rodzaje węzłów, wygładza węzły, • zamienia obiekt w ścieżkę, • tworzy układy klonów, • omawia budowę logo i charakteryzuje logotyp, • tworzy prosty logotyp, • tworzy prostą infografikę,
Ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest wolne oprogramowanie, i podaje jego przykłady, • wyjaśnia zasady korzystania z licencji CC-BY-SA 3.0, • wyjaśnia zasady korzystania z zasobów domeny publicznej, • wykorzystuje NWD i NWW do działań na ułamkach, • wykorzystuje poznane algorytmy do rozwiązywania zadań na temat liczb, • realizuje sortowanie metodą przez wstawianie, • tworzy złożone wykresy funkcji, • analizuje eksperymenty w programie Tracker, opracowuje wyniki, • wykorzystuje linie trendu w wykresach funkcji liniowej, • wprowadza dynamiczne tytuły osi wykresów, • prawidłowo dobiera pola do wyświetlania w tabeli przestawnej, • dokonuje wizualizacji danych z wykorzystaniem wykresów przebiegu w czasie, • korzysta z fragmentatorów, • tworzy raporty z wykorzystaniem tabeli przestawnych i wykresów przebiegu w czasie, • analizuje i ocenia wyszukane informacje, • tworzy kartogramy, • przedstawia wykres mapy w sposób czytelny, • samodzielnie tworzy spersonalizowaną mapę, • dokonuje korekty i montażu nagrania, • dodaje nagranie do prezentacji, • dokonuje samooceny i ocenia projekty innych zespołów, • ustawia kontur i wypełnienie obiektu, • rysuje proste wzory z wykorzystaniem krzywych Béziera, • wstawia deseń wzdłuż ścieżki, • nakłada na ścieżkę tryb Spiro, • tworzy motywy wykorzystujące interpolację, • wykorzystuje deformację obwiedni, • projektuje logo tekstowo-graficzne, tworzy wizytówkę,

	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy infografikę, stosując zasadę czterech kroków, • ocenia infografikę własną i innych uczniów.
Ocena celująca	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady korzystania z poszczególnych licencji CC, • omawia algorytm dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia dwóch ułamków zwykłych z wykorzystaniem algorytmów NWD i NWW, • wykorzystuje poznane algorytmy do rozwiązywania trudniejszych zadań na temat liczb, • analizuje i testuje różne metody sortowania, • realizuje sortowanie uproszczoną metodą bąbelkową, • przygotowuje trudniejsze wykresy, • samodzielnie wykonuje doświadczenia i eksperymenty, • analizuje wyniki dodatkowych doświadczeń i eksperymentów, • samodzielnie planuje i realizuje symulacje, • samodzielnie wykorzystuje tabele przestawne do analizy różnych danych, • samodzielnie planuje i realizuje badanie na wybrany temat – przeprowadza ankietę, porządkuje dane i tworzy raport, • stosuje zaawansowane wyszukiwanie, • tworzy wykres harmonogramu prac nad projektem, • wykorzystuje mapy 3D do prezentacji danych, • przedstawia dane w różnych serwisach – Google Maps, OpenStreetMap, Google Earth lub Traseo.pl, • ocenia nagranie, dokonuje poprawek, • prezentuje bezbłędnie przygotowane wystąpienie, • wykorzystuje różne obiekty do wykonania skomplikowanych rysunków, • rysuje skomplikowane wzory z wykorzystaniem krzywych Béziera, • wykorzystuje tutoriale w sieci do przygotowania obrazków, • wykorzystuje mechanizmy klonowania do projektowania grafiki, • tworzy różne wersje logo do użycia w różnych okolicznościach, • tworzy własne zaawansowane projekty.

Zapoznałem/am się

.....
(podpis ucznia)

.....
(podpis rodzica)