

Wymagania edukacyjne i formy sprawdzania osiągnięć uczniów.

IV Prywatne Liceum Ogólnokształcące

Rok szkolny 2024/2025

Nazwa zajęć edukacyjnych: Informatyka.

Klasa: trzecia, 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">• wyjaśnia, czym są e-usługi, a także wymienia i opisuje przykładowe e-usług,• z pomocą nauczyciela omawia sposób zapisu liczb w systemach pozycyjnych• z pomocą nauczyciela analizuje funkcję iteracyjną obliczania silni• z pomocą nauczyciela omawia różne systemy operacyjne• wyjaśnia, czym jest Internet rzeczy• z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja

	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela nagrywa film • z pomocą nauczyciela definiuje przejścia pomiędzy klipami • z pomocą nauczyciela tworzy kanał na YouTube • z pomocą nauczyciela wyjaśnia, czym jest relacyjna baza danych • z pomocą nauczyciela omawia budowę tabeli jako bazy danych w arkuszu kalkulacyjnym • z pomocą nauczyciela przygotowuje tabele do tworzenia powiązań między nimi • filtruje dane • z pomocą nauczyciela pracuje w programie online do modelowania 3D • z pomocą nauczyciela projektuje modele 3D według zadanego wzoru • z pomocą nauczyciela przygotowuje model do wydruku
Ocena dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zasady załatwiania spraw urzędowych online, • samodzielnie omawia sposób zapisu liczb w systemach pozycyjnych, • wyjaśnia system binarny zapisu liczb, • z pomocą nauczyciela definiuje funkcję iteracyjną obliczania silni, • implementuje grę na podstawie zapisu w podręczniku, • krótko charakteryzuje sieć Internet, • omawia urządzenia w inteligentnym domu, • wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja, • samodzielnie wybiera temat projektu, • nagrywa film, • tworzy nowy projekt w programie do montażu, • definiuje przejścia pomiędzy klipami, • tworzy kanał na YouTube, • samodzielnie omawia budowę relacyjnej bazy danych, • samodzielnie omawia budowę tabeli jako bazy danych w arkuszu kalkulacyjnym, • samodzielnie przygotowuje tabele do tworzenia powiązań między nimi, • wykorzystuje fragmentatory do filtrowania danych, • samodzielnie pracuje w programie online do modelowania 3D, • samodzielnie projektuje modele 3D według zadanego wzoru, • wykorzystuje przesunięcia, skalowanie i obroty do projektowania modeli 3D, • samodzielnie przygotowuje model do wydruku.
Ocena dobra	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są podpis elektroniczny i profil zaufany, i opisuje, czym się różnią, • przelicza liczby z systemu dwójkowego na dziesiętkowy, • samodzielnie analizuje obliczanie silni i definiuje funkcję iteracyjną obliczania silni, • oblicza kolejny element ciągu Fibonacciego, • wykorzystuje zmienne i złożone struktury danych, • samodzielnie omawia różne systemy operacyjne i ich zadania, • opisuje wybrane aplikacje Internetu rzeczy, np. aplikacje do monitorowania stanu zdrowia, • omawia, czym jest uczenie maszynowe i głębokie, • określa zadania i przydział ról w projekcie, • importuje nagrania wideo i audio do Playlisty, • dodaje napisy do filmu,

	<ul style="list-style-type: none"> • omawia zasady publikacji filmów, • publikuje film, • wyjaśnia pojęcia rekordu, pola i atrybutu oraz zasady tworzenia powiązań między tabelami, • wyjaśnia, jak wprowadzać dane do bazy, • tworzy zapytania (kwerendy), wyświetla dane z kilku tabel, • wykorzystuje opcję Grupowanie według do agregacji wierszy, • tworzy wykresy przestawne na podstawie tabeli przestawnej, • tworzy proste modele, skaluje je i obraca, • wycina otwory w obiekcie, • korzysta z samouczków do tworzenia nowych projektów, • wybiera filament do drukowania.
Ocena bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> • omawia, jak założyć profil zaufany, • wyjaśnia pojęcie wykluczenia cyfrowego, • przelicza liczby z systemu dziesiętkowego na dwójkowy, • samodzielnie definiuje funkcję iteracyjną obliczania kolejnego elementu ciągu Fibonacciego, • wykorzystuje grafikę z kodów ASCII w implementacji gry, • wykorzystuje losowanie danych, • sprawdza adres IP swojego urządzenia, • projektuje inteligentny dom, • korzysta z chatbotów, • opracowuje harmonogram prac, • wykorzystuje oś czasu do umieszczania nagrań, • przycina nagrania, • przycisza muzykę na ścieżce audio, • przygotowuje karty oceny koleżeńskiej i samooceny, • publikuje film i rozpowszechnia film, • projektuje różne powiązania między tabelami, • stosuje filtrowanie według różnych kryteriów, • tworzy powiązania między tabelami, • przygotowuje raport w postaci dashboard, • dba o czytelność danych i ogólną kompozycję raportu, • stosuje wyrównywanie i grupowanie do tworzenia modeli 3D, • sprawnie tworzy nowe modele 3D, • korzysta z operacji duplikowania, • drukuje model.
Ocena celująca	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia rozwiązania komputerowe/informatyczne wykorzystywane przez osoby o specjalnych potrzebach (np. dostępność cyfrowa usług, technologie asystujące), • omawia zasadę działania sprawdzania poprawności danych i poprawnie weryfikuje cyfrę oraz sumę kontrolną dla podanych numerów, np. PESEL-u czy kont bankowych, • omawia sposób konwersji liczb między dowolnymi systemami, • wykorzystuje poznany algorytm do rozwiązywania trudniejszych zadań dotyczących ciągu Fibonacciego, • proponuje nowe funkcjonalności i samodzielnie je implementuje, • oblicza parametry sieci, • opisuje zastosowanie Internetu rzeczy w różnych obszarach, • omawia zastosowania sztucznej inteligencji, • charakteryzuje korzyści i zagrożenia związane z AI, • planuje i pisze scenariusz filmu, • dodaje przebitki,

	<ul style="list-style-type: none">• eksportuje gotowy projekt,• przeprowadza ocenę koleżeńską filmu i samoocenę,• dba o wyeliminowanie redundancji w bazie,• pobiera dane z wykorzystaniem edytora Power Query,• analizuje powiązania i wyciąga wnioski,• tworzy wizualizacje różnych raportów, Grafika 3D <ul style="list-style-type: none">• sprawnie tworzy zaawansowane modele 3D,• sprawnie tworzy złożone modele 3D,• samodzielnie przygotowuje zaawansowane modele 3D do wydruku
--	--

Zapoznałem/am się

.....
(podpis ucznia)

.....
(podpis rodzica)