

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów
z informatyki w roku szkolnym 2021/2022
w Liceum Ogólnokształcącym im. ks. St. Konarskiego w Oświęcimiu

Mariola Madej

KLASY: 1a 3/6, 1a 4/6, 1b 2/4, 1c 1/4, 1c 2/4, 1d 1/4, 1d 2/4, 1e 4/6, 1f 2/4

Wymagania na oceny wyższe wymagają opanowania materiału obejmowanego przez oceny niższe.

TEMAT	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra
<p>I. Systemy operacyjne w środowisku sieciowym</p>	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia systemy operacyjne oraz ich zadania • zna zasady tworzenia mocnych haseł • rozumie potrzebę stosowania kont użytkownika w systemie operacyjnym • stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie kwestie związane z bezpieczeństwem w przestrzeni cyfrowej • instaluje i aktualizuje oprogramowanie • zakłada i usuwa konto w środowisku aplikacji Google • pracuje w środowisku sieciowym 	<ul style="list-style-type: none"> • zna procedurę wykonania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego i wszystkich danych użytkownika komputera • wie, czym są fragmentacja i defragmentacja dysku • sprawdza poziom fragmentacji dysku komputera i ocenia, czy wymagana jest jego defragmentacja • sprawdza, jaki system plików został przypisany do danego dysku • wie, w jaki sposób uruchomić tryb awaryjny w systemie Windows, zna poszczególne opcje dostępne dla trybu awaryjnego i wie, do czego służą 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, w jakim trybie (jądra czy użytkownika) powinien pracować program sterownika urządzenia w większości systemów operacyjnych • tworzy nośnik awaryjny uruchamiający komputer, gdy zainstalowany na nim system operacyjny nie działa prawidłowo • wie, jaka jest rola systemu plików jako części systemu operacyjnego • zna polecenia w trybie tekstowym Windows i posługuje się nimi
<p>II. Nowe technologie i oprogramowanie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia takie jak: sztuczna inteligencja, chmura obliczeniowa i posługuje się nimi 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zastosowania automatyki i robotyki w życiu codziennym • wskazuje zalety i 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zastosowanie nowych rozwiązań technologicznych w różnych dziedzinach życia 	<ul style="list-style-type: none"> • proponuje własne, dotąd nieznanne, sposoby na wykorzystanie nowych technologii

		sposoby wykorzystania druku 3D		<ul style="list-style-type: none"> • posługując się darmowymi aplikacjami do tworzenia rozszerzonej rzeczywistości, tworzy filmy, artykuły i infografiki
III. Sieci komputerowe – budowa i usługi	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia: sieć, protokół sieciowy, topologia sieci • rozróżnia i poprawnie nazywa sieci komputerowe ze względu na ich zasięg i topologię • opisuje budowę sieci lokalnej i sieci Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia takie jak adres IP, host, router, maska podsieci, brama, DNS oraz omawia zasadę adresowania urządzeń w sieci Internet • wymienia różne usługi internetowe • potrafi opisać warstwowy model działania Internetu oraz wymienić zadania poszczególnych warstw 	<ul style="list-style-type: none"> • testuje prędkość połączenia z siecią Internet na wybranym urządzeniu i interpretuje otrzymany wynik • rozumie, czym jest model warstwowy TCP/IP 	<ul style="list-style-type: none"> • zna polecenia tekstowe służące do diagnostyki sieci i korzysta z nich • oblicza liczbę możliwych do zaadresowania hostów na podstawie adresów IP i masek podsieci • wyjaśnia sposoby działania usługi NAT
IV. E - usługi	<ul style="list-style-type: none"> • poprawnie definiuje pojęcie e-usługi • wymienia różne zastosowania usług elektronicznych 	<ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje problemy oraz wymienia zalety związane z wykorzystaniem e-usług 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje zabezpieczenia wybranych e-usług (w tym systemu ePUAP) • określa możliwości rozwoju dla wybranych e-usług, z których korzysta 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia narzędzia dostępne w sieci, które umożliwiają utworzenie wybranych e-usług
V. Korzystanie z e-zasobów i współpraca zdalna	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcie informacji • korzysta z zasobów internetowych, wyszukując potrzebne informacje • korzysta z różnych wyszukiwarek internetowych 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwoju technologii komputerowych • wykorzystuje zasoby sieciowe do poszerzania własnej wiedzy (e-learning) • zna podstawy prawa autorskiego 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, czym jest pozycjonowanie serwisów internetowych • zna i stosuje zapisy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia sposób tworzenia wybranych e-zasobów oraz wskazuje zalety i wady poszczególnych rozwiązań

	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zasady netykiety i korzysta z niej w komunikacji zdalnej 			
VI. Rozbudowane dokumenty tekstowe	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z programu Microsoft Word • stosuje numeracje i wypunktowania, dostosowując ich styl • tworzy strony tytułowe 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje style nagłówkowe (korzysta z gotowych, tworzy własne i modyfikuje je) • formatuje elementy dokumentu odpowiedzialne za automatyczne spisy (treści, tabel, ilustracji) • wstawia w dokumencie spisy treści, tabel, ilustracji • poprawnie operuje nagłówkiem i stopką dokumentu • współpracuje przy edycji dokumentu z innymi użytkownikami, korzystając z opcji recenzji dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy styl według wzoru 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje nad dokumentem wspólnie z innymi osobami w trybie śledzenia zmian
VII. Sztuka prezentacji	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z programu Microsoft PowerPoint • zna zasady zachowania się podczas wystąpień publicznych • opracowuje plan prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • zna narzędzia i pomoce wizualne wykorzystywane podczas prelekcji • prezentuje poprawnie sformatowaną treść slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje efekty i multimedia w prezentacji 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do slajdów swój komentarz głosowy i zapisuje prezentację jako film
VIII. Nowoczesne technologie w służbie człowiekowi – projekt zespołowy	<ul style="list-style-type: none"> • aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych 	<ul style="list-style-type: none"> • przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt 	<ul style="list-style-type: none"> • prezentuje efekty wspólnej pracy 	<ul style="list-style-type: none"> • uzupełnia swoją wiedzę, korzystając z zasobów udostępnionych na platformie do e-nauczania • przyjmuje rolę lidera

				odpowiedzialnego za zespół i projekt
IX. Moja cyfrowa tożsamość	<ul style="list-style-type: none"> • definiuje pojęcie cyfrowej tożsamości • zna problemy zarządzania zasobami cyfrowymi • rozumie pojęcie wirtualnej komunikacji i komunikuje się z innymi w środowisku wirtualnym • rozumie pojęcie hejtu i dostrzega jego destrukcyjny wpływ • rozumie zagrożenia wynikające z upraszczania komunikacji za pośrednictwem sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • bezpiecznie kreuje swój wizerunek w przestrzeni medialnej • dostrzega zalety i wady komunikacji wirtualnej oraz posługiwania się cyfrową tożsamością • zna narzędzia wirtualnej komunikacji 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, czym jest zautomatyzowane profilowanie i przetwarzanie danych 	<ul style="list-style-type: none"> • zna prawa przysługujące osobom, których dane są wykorzystywane
X. Przemiany społeczne a technologie	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie i wymienia czynniki przemian społecznych • określa obszary w społeczeństwie, na które wpływa rozwój technologii • operuje pojęciami: e-zasoby, e-usługi, e-learning 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie potrzebę stosowania regulacji prawnych i norm etycznych • wskazuje pozytywne i negatywne skutki rozwoju technologii informacyjnej • rozumie pojęcie mediów i przestrzeni medialnej w kontekście IT 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje możliwości zapobiegania negatywnym skutkom rozwoju technologii 	<ul style="list-style-type: none"> • dostrzega możliwości wynikające z przemian gospodarczych
XI. Cyberbezpieczeństwo	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje zagrożenia 	<ul style="list-style-type: none"> • dba o przestrzeganie 	<ul style="list-style-type: none"> • bezpiecznie korzysta z 	<ul style="list-style-type: none"> • wie, czym jest

	<p>związane z oprogramowaniem komputerowym</p> <ul style="list-style-type: none"> właściwie zachowuje się w sytuacji cyberprzemocy stosuje pojęcia związane z bezpieczeństwem w internecie 	<p>podstawowych zasad bezpieczeństwa, korzystając z urządzeń mobilnych czy komputera</p> <ul style="list-style-type: none"> umiejętnie i w bezpieczny sposób weryfikuje własną tożsamość, korzystając z e-usług rozumie związek ochrony danych osobowych z cyberbezpieczeństwem 	<p>bankowości elektronicznej</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia symptomy wskazujące na zainfekowanie komputera złośliwym oprogramowaniem 	<p>infrastruktura krytyczna i jak się ją chroni</p>
XII. Tworzenie stron internetowych	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z różnych przeglądarek internetowych wyszukuje informacje w sieci i korzysta z zasobów witryn internetowych na temat tworzenia stron WWW zna strukturę strony WWW 	<ul style="list-style-type: none"> definiuje podstawowe znaczniki HTML korzysta z atrybutów znaczników zna reguły stosowania arkuszy stylów w połączeniu z kodem HTML stosuje narzędzia wspierające pisanie kodu źródłowego 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rozbudowaną stronę WWW z podstronami, tabelą, elementami graficznymi, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rozbudowaną stronę WWW z podstronami, tabelą, elementami graficznymi, formatując jej wygląd za pomocą stylów CSS
XIII. Grafika 2D i 3D	<ul style="list-style-type: none"> rozdziela pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej stosuje właściwe narzędzia do edycji zdjęć w wybranym programie graficznym 	<ul style="list-style-type: none"> zna różne formaty graficzne dla plików i korzysta z nich 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje różne operacje na obrazie w grafice rastrowej rysuje za pomocą narzędzi grafiki wektorowej 	<ul style="list-style-type: none"> modeluje proste obiekty w grafice 3D za pomocą wybranego oprogramowania
XIV. Responsywna strona WWW w systemie CMS – projekt zespołowy	<ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych 	<ul style="list-style-type: none"> przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt 	<ul style="list-style-type: none"> prezentuje efekty wspólnej pracy 	<ul style="list-style-type: none"> uzupełnia swoją wiedzę, korzystając z zasobów udostępnionych na platformie do e-nauczania

				<ul style="list-style-type: none">• przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt
--	--	--	--	--

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który posiada wiadomości wykraczające poza program nauczania, swobodnie i samodzielnie rozwija swoje uzdolnienia. Osiąga sukcesy w konkursach informatycznych.. Współpracuje z administratorem szkolnej sieci komputerowej.

DOSTOSOWANIA

Dostosowanie wymagań z matematyki do możliwości psychofizycznych ucznia
(na podstawie opinii Poradni Psychologiczno – Pedagogicznej)

Dostosowuje się wymagania z informatyki poprzez:

- dostosowanie metod, form i tempa pracy do możliwości psychofizycznych ucznia,
- zapewnienie dłuższego czasu na zapoznanie się z poleceniami,
- dzielenie na mniejsze partie zagadnień, które uczeń powinien opanować,
- upewnienie się czy uczeń zrozumiał poleceń i w razie potrzeby udzielenie dodatkowych wyjaśnień
- wspieranie i potwierdzanie prawidłowego toku myślenia,
- motywowanie do pokonywania trudności i ukończenia zadań