

Zasady oceniania z **informatyki** - klasa I Technikum ZST w Kłodzku

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:	Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:	Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
<ul style="list-style-type: none"> <li>nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego zdobywania wiedzy,</li> <li>nie rozwiązuje najprostszyc zadań z pomocą nauczyciela,</li> <li>nie wykazuje zainteresowania treściami prezentowanymi na lekcjach, nie rozwiązuje ćwiczeń, zadań domowych,</li> <li>otrzymuje cząstkowe oceny niedostateczne, których nie poprawia.</li> </ul>	<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> <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> </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> <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</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 modele 3D,</li> <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</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> <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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>obsługuje różne systemy operacyjne,</li> <li>korzysta z poleceń trybu tekstowego Windows,</li> <li>kopiuje pliki w trybie tekstowym Windows za pomocą ścieżek względnych i bezwzględnych,</li> <li>dokonuje istotnych zmian w BIOS,</li> <li>wyjaśnia zasadę działania sztucznego neuronu i sieci neuronowej,</li> <li>korzysta z różnych narzędzi (w tym mobilnych) podczas prezentacji,</li> <li>bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu,</li> <li>wypełnia wszystkie zadania wynikające z powierzonej mu roli w projekcie,</li> </ul>

Zasady oceniania z **informatyki** - klasa I Technikum ZST w Kłodzku

	<ul style="list-style-type: none"> <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> <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</li> </ul>	<p>zapasowej na zewnętrznym nośniku,</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 autorskie, licencja,</li> <li>• rozróżnia i definiuje pojęcia wolnego i otwartego oprogramowania,</li> <li>• nazywa różne porty urządzeń sieciowych,</li> <li>• rozróżnia typy domen (krajowe, funkcjonalne),</li> <li>• wyjaśnia pojęcie systemu DNS,</li> <li>• opisuje budowę adresu URL,</li> </ul>	<p>wirtualnej i rozszerzonej,</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 komputerze z systemem Windows,</li> <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> </ul>	<p>urządzeń w sieci internet,</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 autorskiego,</li> <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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy style opisujące wygląd strony WWW,</li> <li>• dodaje do strony elementy odpowiedzialne za jej responsywność,</li> <li>• buduje stronę z wykorzystaniem systemu CMS i publikuje ją w internecie,</li> <li>• tworzy złożone modele 3D.</li> </ul>
--	--	--	---	---	---

Zasady oceniania z **informatyki** - klasa I Technikum ZST w Kłodzku

	<p>tekstów w edytorze tekstowym,</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>rozdziela sekcje HEAD i BODY oraz opisuje różnicę między tymi częściami kodu,</li> <li>wymienia podstawowe znaczniki formatowania tekstu w języku HTML,</li> <li>opisuje budowę znacznika HTML,</li> <li>wyjaśnia pojęcie responsywności strony WWW,</li> <li>uruchamia stronę WWW na smartfonie,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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 nagłówekowe,</li> <li>generuje losowe bloki tekstowe,</li> <li>ustawia marginesy w dokumencie,</li> <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> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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> <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> </ul>	<p>wspólnie z innymi osobami, korzystając z narzędzi pracy grupowej,</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 technik,</li> <li>korzysta ze ścieżek względnych i bezwzględnych w kodzie HTML,</li> <li>poprawnie tworzy tabele o dowolnej strukturze,</li> </ul>	
--	---	--	---	--	--

Zasady oceniania z **informatyki** - klasa I Technikum ZST w Kłodzku

	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<ul style="list-style-type: none"> <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 w kodzie HTML,</li> <li>• tworzy listy uporządkowane i nieuporządkowane,</li> <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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z warstw podczas pracy z programem GIMP,</li> <li>• pracuje na warstwach w programie do grafiki wektorowej.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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,</li> <li>• tworzy w programach do grafiki wektorowej infografiki według wzoru,</li> <li>• tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju.</li> </ul>	
--	--	---	--	---	--