

Wymagania edukacyjne dla ucznia

Informatyka klasa II Opracował: Dariusz Wypych

dopuszczający (wymagania konieczne)

Uczeń:

- ✓ potrafi zalogować się do systemu
- ✓ Potrafi uruchomić program z ikony na pulpicie i paska START
- ✓ opisuje niektóre elementy budowy komputera
- ✓ z pomocą nauczyciela potrafi wymienić najpopularniejsze środowiska pracy używane na komputerach PC
- ✓ Z pomocą nauczyciela potrafi posługiwać się kilkoma narzędziami edytora tekstu, arkusza kalkulacyjnego, bazy danych;
- ✓ potrafi opisać w formie słownej prosty algorytm
- ✓ z pomocą nauczyciela potrafi napisać proste procedury w języku programowania LOGO
- ✓ potrafi narysować proste bryły w rzutach prostokątnych i dimetrii ukośnej
- ✓ z pomocą nauczyciela rysuje proste kształty w programie do grafiki wektorowej
- ✓
- ✓ **dostateczny** (wymagania podstawowe)
- ✓ Uczeń:
- ✓ obsługuje komputer zapewniając bezpieczeństwo sobie i sprzętowi
- ✓ zna zasady pracy w sieciach komputerowych
- ✓ zna potrzebę stosowania programów antywirusowych
- ✓ potrafi wykonywać podstawowe operacje na plikach i folderach (utworzyć nowy folder, zapisywać pliki w domyślnym folderze)
- ✓ Potrafi uruchamiać programy z paska START
- ✓ umie korzystać z podstawowych narzędzi edytora grafiki (linia, prostokąt, elipsa, gumka, wypełnianie kolorem, tekst)
- ✓ odróżnia grafikę rastrową od wektorowej
- ✓ Umie zachowywać swoje prace na na dyskietce i na dysku

- ✓ Potrafi wypełniać arkusz kalkulacyjny danymi i tworzyć wykresy (proste)
- ✓ potrafi pisać używając wszystkich znaków na klawiaturze w edytorze tekstu
- ✓ potrafi odczytywać dane z istniejącej bazy (uruchomić bazę danych, poruszać się po tabelach przy pomocy myszki lub klawiatury)
- ✓ Potrafi wyodrębnić z procesu rozwiązywania zadania czynności elementarne
- ✓ potrafi drukować z pomocą nauczyciela korzystając z paska narzędzi;
- ✓ potrafi z pomocą nauczyciela skonstruować prosty algorytm i schemat blokowy
- ✓ potrafi używać prostych procedur języka programowania LOGO
- ✓ potrafi narysować proste przedmioty w rzutach prostokątnych i dimetrii ukośnej
- ✓ potrafi posługiwać się prostymi funkcjami edycyjnymi programu do grafiki wektorowej
- ✓ **dobry** (wymagania rozszerzające)
- ✓ Uczeń:
 - ✓ sprawnie obsługuje komputer zapewniając bezpieczeństwo sobie i sprzętowi
 - ✓ potrafi wykonywać operacje na plikach i folderach (kopiowanie, wycinanie, usuwanie pliku korzystając z menu EDYCJA)
 - ✓ potrafi kompresować dane przy użyciu wybranego programu
 - ✓ potrafi instalować oprogramowanie
 - ✓ Potrafi uruchamiać i wyszukiwać programy
 - ✓ umie korzystać z narzędzi edytora grafiki (zaznaczanie obszaru, kopiowanie i wklejanie, zmiana czcionki w tekście, zmiana koloru tła i wypełnienia, ustawianie właściwości strony)
 - ✓ umie zachowywać swoje prace na dysku (w ściśle określonym miejscu)
 - ✓ potrafi drukować
 - ✓ potrafi: definiować proste formuły, kopiować zawartość komórek w arkuszu kalkulacyjnym, tworzyć wykresy i drukować arkusz danych
 - ✓ Potrafi formatować teksty (zmieniać czcionki i ich wielkość, stosować wyrównanie, wypunktowanie w tekście, zmieniać właściwości strony, tworzyć tabele, wstawiać grafikę)
 - ✓ Prawidłowo odczytuje dane z bazy (potrafi stosować filtry i tworzyć raporty)

- ✓ potrafi skonstruować algorytmy oraz rysować je w postaci schematu blokowego
- ✓ zna i posługuje się podstawowymi procedurami języka LOGO
- ✓ rysuje przedmioty w rzutach prostokątnych, dimetrii ukośnej oraz w przekroju
- ✓ potrafi posługiwać się programem do grafiki wektorowej. Zna podstawowe funkcje i potrafi je w pełni wykorzystać

bardzo dobry (wymagania dopełniające)

Uczeń:

- ✓ potrafi instalować oprogramowanie i zmieniać parametry pracy
- ✓ Potrafi wyszukiwać pliki na dysku twardym i w sieci szkolnej
- ✓ Rozróżnia formaty plików graficznych
- ✓ Potrafi zapisywać pliki graficzne w różnych formatach
- ✓ potrafi rozpoznać i omówić znaczenie odpowiedzialnych i etycznych zachowań wszystkich użytkowników komputerów (prawa autorskie, zasady licencjonowania programów)
- ✓ Potrafi importować grafikę
- ✓ potrafi: definiować proste formuły, kopiować zawartość komórek, przy pomocy arkusza kalkulacyjnego
- ✓ potrafi samodzielnie drukować ustawiając parametry wydruku
- ✓ Potrafi wstawiać grafikę do edytora tekstu
- ✓ potrafi posługiwać się bazą danych (usuwać i dopisywać rekordy, filtrować dane oraz tworzyć raporty, tworzyć prostą bazę danych)
- ✓ potrafi samodzielnie skonstruować algorytm oraz narysować do w postaci schematu blokowego
- ✓ sprawnie posługuje się procedurami języka LOGO
- ✓ potrafi rysować przedmioty w rzutach prostokątnych, dimetrii ukośnej oraz w przekroju (prace wykonuje prawidłowo i estetycznie)
- ✓ potrafi sprawnie posługiwać się programem do grafiki wektorowej. Umie wykorzystać funkcje zaawansowane programu.

celujący (wymagania wykraczające)

Uczeń:

- ✓ umiejętnościami oraz wiedzą znacznie wykracza poza zakres wiedzy określonej dla ucznia na ocenę bardzo dobrą

Wykona stronę internetową o tematyce dotyczącej dowolnego przedmiotu nauczanego w gimnazjum