

Wymagania edukacyjne

informatyka kl. 1

Informatyka to podstawa. Program nauczania informatyki w zakresie podstawowym w szkołach ponadgimnazjalnych

Zgodnie z podstawą programową kształcenia ogólnego dla liceów profilowanych uczniowie kształcą swoje umiejętności w celu wykorzystywania zdobywanej wiedzy we współczesnym świecie. W trakcie nauczania informatyki mogą nabywać następujące umiejętności:

1. Planowania, organizowania i oceniania własnej nauki, przyjmowania za nią odpowiedzialności.
2. Skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach, prezentacji własnego punktu widzenia i uwzględniania poglądów innych ludzi, poprawnego posługiwania się językiem ojczystym, przygotowywania do publicznych wystąpień.
3. Efektywnego współdziałania w zespole, budowania więzi międzyludzkich, podejmowania indywidualnych i grupowych decyzji, skutecznego działania na gruncie zachowania obowiązujących norm.
4. Rozwiązywania problemów w twórczy sposób.
5. Poszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, efektywnego posługiwania się technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi.
6. Odnoszenia do praktyki zdobytej wiedzy oraz tworzenia potrzebnych doświadczeń i nawyków.
7. Rozwijania sprawności umysłowych oraz osobistych zainteresowań.
8. Przyswajania sobie metod i technik negocjacyjnego rozwiązywania konfliktów i problemów społecznych.

Treści nauczania wynikające z **podstawy programowej** informatyki

1. Opracowywanie dokumentów o rozbudowanej strukturze zawierających informacje pochodzące z różnych źródeł.
2. Rozwiązywanie zadań z zakresu różnych dziedzin nauczania z wykorzystaniem programów komputerowych i metod informatyki.
3. Podstawowe formy organizowania informacji w bazach danych spotykanych w otoczeniu ucznia. Wyszukiwanie informacji w bazach danych, formułowanie rozbudowanych zapytań.
4. Korzystanie z informacji związanych z kształceniem, pochodzących z różnych źródeł oraz komunikowanie się poprzez sieć.
5. Wspomaganie prezentacji prac uczniów z zastosowaniem programów komputerowych. Prezentacja w sieci.
6. Rozwój zastosowań komputerów. Prawne i społeczne aspekty zastosowań informatyki.

Osiągnięcia uczniów

 wynikające z podstawy programowej technologii informacyjnej

1. Opracowywanie dokumentów z wykorzystaniem różnych narzędzi informatycznych i różnych źródeł informacji.
2. Tworzenie prezentacji z wykorzystaniem programów komputerowych.
3. Posługiwanie się programami komputerowymi i metodami informatyki w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów.
4. Korzystanie z dostępnych źródeł informacji za pomocą komputerów.
5. Komunikowanie się z wykorzystaniem sieci komputerowej.

Lp.	Dział	Wymagania edukacyjne	
		Podstawowe uczeń:	Ponadpodstawowe uczeń:
	Komputerowe środowisko pracy	<p>Rozumie i przestrzega regulaminu pracowni komputerowej,</p> <p>Tworzy strukturę folderów, kopiuje, usuwa i tworzy skróty do plików,</p> <p>Określa podstawowe urządzenia peryferyjne komputera (opisuje ich przeznaczenie) i korzysta z nich w podstawowym zakresie.</p>	<p>Objaśnia różnice pomiędzy informatyką a technologią informacyjną,</p> <p>Korzysta z usług sieciowych do wyszukiwania programów i pobierania ich do swojego komputera i udostępnia w sieci lokalnej własne zasoby,</p> <p>Kojarzy pliki z odpowiednimi programami, też pliki z multimediami,</p> <p>Określa podstawowe urządzenia wewnętrzne komputera (ich funkcję i parametry techniczne).</p>
	Komunikacja i informacje w internecie	<p>Sprawnie porusza się po stronach www i wyszukuje potrzebnych informacji,</p> <p>Korzysta z poczty elektronicznej i organizuje dane w książce adresowej,</p> <p>Tworzy dokumenty HTML z odnośnikami do plików graficznych i innych stron,</p> <p>Korzysta z FTP i potrafi umieścić własną stronę w sieci.</p>	<p>Pobiera witryny,</p> <p>Wyszukuje informacje korzystając z mechanizmów wyszukiwawczych i według przemyślanej strategii,</p> <p>Tworzy własne strony z użyciem tabel, arkuszy styli, wykorzystuje skrypty podnoszące atrakcyjność strony (zwracając uwagę na prawa autorskie),</p> <p>Zachowuje przejrzystość materiałów na stronie.</p>
	Grafika komputerowa	<p>Zna podstawowe pojęcia związane z grafiką (grafika wektorowa, rastrowa, RGB, CMYK),</p> <p>Zna zastosowanie różnych formatów plików graficznych,</p> <p>Stosuje podstawowe narzędzia edytorów grafiki,</p> <p>Wycina i kopiuje fragmenty rysunków,</p> <p>Zmienia format plików graficznych</p>	<p>Wykorzystuje proste narzędzia do retuszu zdjęć,</p> <p>Potrafi przygotować prosty fotomontaż,</p> <p>Tworzy animacje,</p> <p>Wybiera optymalny program do wykonania zadania,</p> <p>Przygotowuje projekt graficzny wizytówki, dyplomu, ulotki reklamowej</p>
	Tworzenie rozbudowanych dokumentów tekstowych	<p>Dostosowuje wygląd tekstu do treści,</p> <p>Sprawdza pisownię,</p> <p>Stosuje wyróżnienia fragmentów tekstu zmieniając krój i wielkość znaków,</p> <p>Stosuje podstawowe zasady redagowania tekstów, stosuje sekcje, tabele (także ukryte),</p>	<p>Samodzielnie dobiera grafikę do tekstu, importuje, formatuje ją, i osadza precyzyjnie w tekście</p> <p>Korzysta z autotekstu</p> <p>Sporządza spis treści, umieszcza hiperłącza</p> <p>Tworzy dokumenty o hierarchicznej budowie</p>

		<p>organizuje tekst w kolumnach, stosuje indeksy górne i dolne,</p> <p>Osadza wybraną grafikę w tekście</p> <p>Tworzy własne style i szablony,</p> <p>Korzysta z ustawień strony, wypełnia nagłówek i stopkę</p>	<p>Wprowadza złożone wzory i równania</p> <p>Zapisuje dokumenty w różnych formatach (zna ich przeznaczenie)</p>
Informacje w komputerze – przygotowanie prezentacji	<p>Tworzy prezentację w postaci zestawu slajdów,</p> <p>Potrafi zaprezentować wyniki swojej pracy,</p> <p>Tworzy własne szablony, wykorzystując efekty multimedialne,</p> <p>Tworzy stronę www z prezentacji i umieszcza ją na serwerze.</p>	<p>Sprawnie korzysta z różnych opcji programu do tworzenia prezentacji,</p> <p>Wykorzystuje źródła z uwzględnieniem praw autorskich,</p> <p>Tworzy prezentacje samodzielnie tworząc elementy multimedialne,</p> <p>Dobiera wygląd prezentacji do jej treści,</p> <p>Przestrzega zasad dobrego stylu, co do doboru kolorów, ilości tekstu, ilości grafiki.</p>	
Dane i ich wizualizacja	<p>Wypełnia komórki napisami, liczbami, formułami (kopiuje i korzysta z serii), oraz je formatuje,</p> <p>Stosuje adresowanie względne, mieszane i bezwzględne,</p> <p>Tworzy wykresy do danych wybierając odpowiedni typ,</p> <p>Umieszcza wykresy w innych dokumentach,</p> <p>Rozwiązuje proste problemy algorytmiczne za pomocą arkusza.</p>	<p>Odwołuje się do zawartości komórek, stosując różne formuły i nazwy komórek (zakresów komórek),</p> <p>Posługuje się kreatorem funkcji,</p> <p>Formatuje wykresy,</p> <p>Tworzy linię trendu,</p> <p>Wykonuje obliczenia finansowe (procent składany, odsetki, podatki) modeluje i prowadzi symulację,</p> <p>Zabezpiecza zawartość komórek, w których znajdują się formuły</p> <p>Pracuje z kilkoma arkuszami jednocześnie.</p>	
Gromadzenie danych i ich analiza	<p>Projektuje, zakłada i edytuje prostą bazę danych w jednej tabeli,</p> <p>Sortuje dane według zadanych kryteriów,</p> <p>Zadaje proste zapytania,</p> <p>Korzysta z bazy do tworzenia korespondencji seryjnej,</p> <p>Korzystając z kreatorów tworzy formularz oraz raport.</p>	<p>Projektuje, zakłada i modyfikuje złożone bazy danych,</p> <p>Eksportuje i importuje dane,</p> <p>Zadaje złożone zapytania do bazy.</p>	
Proste obliczenia algorytmiczne	<p>Pisze, testuje i uruchamia proste programy w języku algorytmicznym,</p>	<p>Zamienia słowny opis algorytmu na bardziej sformalizowaną postać, np. ciąg kroków, schemat blokowy, opis w pseudojęzyku, języku</p>	

		<p>Programuje strukturami, czyli definiuje procedury i funkcje bez parametrów i z parametrami,</p> <p>Testuje program, analizuje poprawność jego działania i ocenia złożoność.</p>	<p>programowania lub systemie użytkowym.</p> <p>Ocena własności algorytmu: poprawność, skończoność i złożoność.</p>
--	--	--	---