Wymagania edukacyjne na ocenę śródroczną oraz roczną z przedmiotu Informatyka na rok szkolny 2025/2026

Nauczyciele uczący: Grzegorz Durałek  
Klasa: 2f, gr 2

Program nauczania: „Informatyka. Zakres podstawowy” autor: Wanda Jochemczyk i Katarzyna Olędzka

Podręcznik: Informatyka Klasa 2, autorzy – opracowanie zbiorowe, wydawnictwo WSIP

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| OCENA CELUJĄCY | OCENA BARDZO DOBRY | OCENA DOBRY | OCENA DOSTATECZNY | OCENA  DOPUSZCZAJĄCY |
| UCZEŃ:   * w pełnym zakresie opanował wiadomości i umiejętności programowe, * samodzielnie korzysta z różnych źródeł wiedzy, poszerzając swoją wiedzę i umiejętności, dzieli się wiedzą z innymi uczniami * rozwiązuje samodzielnie zadania o dużym stopniu trudności, * stosuje posiadaną wiedzę w sytuacjach nietypowych, * szuka ciekawych rozwiązań   zadanego problemu   * pomysłowo i oryginalnie   rozwiązuje nietypowe zadania, biegle posługując się technologią informacyjną i komunikacyjną   * twórczo rozwija własne   uzdolnienia i zainteresowania   * osiąga sukcesy w konkursach i   olimpiadach przedmiotowych | UCZEŃ:   * w pełnym zakresie opanował wiadomości i umiejętności   przewidziane podstawą programową   * sprawnie porusza się w   tematyce objętej programem nauczania podejmując się dyskusji i szukania nowych rozwiązań   * potrafi samodzielnie korzystać z różnych źródeł wiedzy, * zdobytą wiedzę potrafi   zastosować w nowych sytuacjach,   * potrafi przeprowadzić analizę zadania nietypowego, dobrać właściwe narzędzia i rozwiązać je * rozwiązuje samodzielnie zadania problemowe o dużym stopniu trudności, * wykazuje zainteresowanie nowościami z dziedziny IT, potrafi je zaprezentować na forum klasy, dzieli się wiedzą z innymi uczniami * przejmuje rolę lidera w pracy zespołowej | UCZEŃ:   * w dużym zakresie opanował wiadomości i umiejętności   przewidziane podstawą programową   * poprawnie stosuje wiadomości do rozwiązywania zadań typowych oraz do zadań   nietypowych o niezbyt dużym stopniu trudności,   * potrafi biegle posługiwać się poznanymi narzędziami i   rozwiązaniami IT w zadaniach  typowych   * podejmuje próby wykorzystania poznanych rozwiązań w sytuacjach niestandardowych * potrafi przeprowadzić analizę działania rozwiązania technicznego w konkretnych warunkach pracy | UCZEŃ:   * opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane podstawą   programową   * wykazuje się znajomością i rozumieniem podstawowych pojęć i terminów informatycznych, posługuje się tą terminologią * samodzielnie wykonuje proste,   typowe zadania stosując  wskazane narzędzia i metody  pracy   * stosuje poznane rozwiązania w sytuacjach typowych, * wykorzystuje poznane narzędzia   i metody pracy w zadaniach  przećwiczonych na zajęciach   * świadomie korzysta z sieci komputerowej i zasobów swojego komputera * potrafi zdefiniować prostą   sytuację problemową i opisać ją w  sposób algorytmiczny | UCZEŃ:   * posiada wiadomości i umiejętności niezbędne do   dalszego kontynuowania nauki i  przydatne w życiu codziennym   * przestrzega norm prawnych i etycznych związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej i komunikacyjnej * potrafi samodzielnie lub z niewielką pomocą nauczyciela wykonać ćwiczenia i zadania o niewielkim stopniu trudności, * w stopniu zadowalającym posługuje się podstawową terminologią informatyczną * rozróżnia rozwiązania techniczne poznane w ramach przedmiotu * zna terminologię stosowaną w   IT   * uczestniczy w wykonywaniu   zadań w zespole |

**Nauczyciel przedmiotu uwzględnia zalecenia zawarte w opinii Poradni Psychologiczno – Pedagogicznej i dostosowuje do nich wymagania. Wymagania zgodne z podstawą programową dla szkół ponadpodstawowych.**

**Efekty kształcenia na ocenę śródroczną (1 – 2)**

# 1. Praca z arkuszem kalkulacyjnym

Uczeń potrafi:

* korzystać z wbudowanych funkcji
* wykonywać obliczenia
* wprowadzać odpowiednie formuły
* tworzyć wykres funkcji liniowej
* tworzyć wykres funkcji kwadratowej
* uporządkować dane, aby móc utworzyć tabelę przestawną
* utworzyć tabelę przestawną
* dobrać pola do wyświetlania w tabeli przestawnej
* tworzyć wykresy przebiegu w czasie
* dokonać wizualizacji danych z wykorzystaniem wykresów przebiegu w czasie
* utworzyć ankietę w chmurze
* pobrać i zaimportować do arkusza wyniki ankiety
* stosować zaawansowane kryteria filtrowania
* tworzyć raporty z danych z wykorzystaniem tabeli przestawnych i wykresów przebiegu w czasie
* zmieniać wartości za pomocą pokrętła lub suwaka
* tworzyć złożone wykresy funkcji
* stosować funkcje zagnieżdżone
* analizować problem i wybierać algorytm rozwiązania
* tworzyć listy rozwijane
* wykorzystywać formatowanie warunkowe
* korzystać z arkusza w chmurze
* tworzyć zestawienia z wykorzystaniem instrukcji warunkowej
* stosować funkcje matematyczne

# 2. Podstawy grafiki wektorowej

Uczeń potrafi:

* omówić pojęcie grafiki wektorowej, jej wady i zalety
* wykonać podstawowe operacje na obiektach
* przygotować proste rysunki z wykorzystaniem operacji na obiektach
* korzystać z filtrów
* ustawiać kontur i wypełnienie
* wyjaśnić, czym są krzywe Béziera i kiedy się je stosuje
* rysować krzywe z wykorzystaniem narzędzia **Pióro**
* wskazać różne rodzaje węzłów
* wygładzać węzły
* zamienić obiekt w ścieżkę
* rysować proste wzory z wykorzystaniem krzywych Béziera
* tworzyć kopię obiektu
* klonować obiekty
* omówić budowę logo
* scharakteryzować logotyp
* utworzyć obiekt tekstowy
* wstawić tekst na ścieżkę
* utworzyć prosty logotyp
* zaprojektować logo tekstowo-graficzne
* utworzyć wizytówkę przedstawić historię rozwoju infografiki oraz jej najnowsze trendy
* omówić funkcje infografiki

# Efekty kształcenia na ocenę śródroczną(1 - 2) oraz roczną(3 - 4):

# 3. Podstawy programowania

Uczeń potrafi:

* omówić algorytm Euklidesa
* wykorzystać pętlę **while** do rozwiązywania problemów
* obliczać NWD i NWW
* omówić znajdowanie liczb pierwszych metodą sita Eratostenesa
* zastosować algorytm sprawdzania pierwszości liczby
* wskazać praktyczne zastosowania sortowania
* omówić zasady sortowania i zrealizować wybraną metodą

# 4. Projekt: multimedialny przewodnik

Uczeń potrafi:

* opracować scenariusz filmu (w tym zaplanować ujęcia)
* nagrać ujęcia
* zmontować film (w tym wstawić przejścia między ujęciami, dodać ścieżkę dźwiękową)
* dokonać oceny zmontowanego filmu
* opublikować nagrany film w serwisie YouTube
* zaprezentować projekt na forum klasy
* dokonać samooceny
* ocenić projekt innych zespołów
* zaplanować cel projektu i zadania do wykonania
* rozplanować podział zadań
* wyszukać potrzebne informacje, analizować i oceniać wyszukane informacje
* pobrać dane statystyczne z ogólnodostępnych portali
* importować dane do arkusza i dokonać szybkiej analizy danych
* tworzyć kartogramy
* przedstawić wykres mapy w sposób czytelny
  1. Sposoby sprawdzania wiedzy i umiejętności to m.in. wykonywanie zadań praktycznych przy komputerze, odpowiedź ustna, pisemna, praca w grupie
  2. Sprawdzanie stopnia spełnienia wymagań, uwzględnia m.in.:
     + w zadaniach praktycznych: poprawność rozwiązania zadania, poprawność zastosowanej metody i narzędzi do rozwiązania zadania, poprawność merytoryczną, czas wykonania i terminowość oddania pracy, estetykę pracy,
     + w wypowiedzi ustnej i pracy pisemnej: precyzję wypowiedzi, poprawność merytoryczną, wyczerpanie zagadnienia, puentę wypowiedzi;
     + podczas pracy w grupie – m.in. podział pracy zgodny z potrzebami uczniów, sposoby podejmowania decyzji, współdziałanie w grupie, postawę podczas pracy, formę prezentacji wyników pracy.