

ZAWĘŻONA PODSTAWA PROGRAMOWA 2024

Teraz bajty. Informatyka dla szkoły ponadpodstawowej. Zakres podstawowy. Klasa I

Opis założonych osiągnięć ucznia – wymagania na poszczególne oceny szkolne dla klasy I

Przedstawiamy wymagania na poszczególne oceny szkolne dla klasy I, uwzględniające zmiany wynikające z zawężenia podstawy programowej dla szkoły podstawowej na podstawie rozporządzenia MEN z 2024 roku: *Rozporządzenie Ministra Edukacji zmieniającego rozporządzenie w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia.*

Moduł A. Wokół komputera

Komputer i urządzenia peryferyjne				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia i omawia podstawowe elementy komputera; podaje przykłady urządzeń peryferyjnych; wymienia urządzenia peryferyjne	klasyfikuje środki technologii informacyjnej ze względu na przeznaczenie; charakteryzuje przykładowe urządzenia peryferyjne; określa własności i przeznaczenie dysku twardego	potrafi określić podstawowe elementy komputera (wartości podstawowych parametrów, ich wzajemne współdziałanie); wie, czym jest RAM i BIOS, określa ich funkcje; omawia dodatkowe urządzenia pamięci masowej, m.in.: napędy optyczne, pamięci flash, pamięci taśmowe (streamery)	wymienia podstawowe układy mieszczące się na płycie głównej i charakteryzuje ich parametry; wyjaśnia, czym jest karta rozszerzenia; wie, w jakim celu tworzy się partycje na dysku twardym; wyjaśnia pojęcia: <i>partycja dyskowa</i> , <i>formatowanie dysku</i>	potrafi dobrać pełną konfigurację sprzętu i oprogramowania do danego zastosowania; dba o prawidłowe funkcjonowanie komputera, przeprowadzając wszystkie niezbędne testy

Systemy operacyjne i inne oprogramowanie				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>wie, co to jest system operacyjny;</p> <p>omawia podstawowy zestaw oprogramowania, który może być zainstalowany na komputerze</p>	<p>zna funkcje systemu operacyjnego;</p> <p>wymienia popularne systemy operacyjne;</p> <p>omawia rodzaje programów komputerowych i potrafi określić ich przeznaczenie</p>	<p>podaje podstawowe cechy systemu Windows;</p> <p>charakteryzuje narzędzia TI, w tym: oprogramowanie użytkowe, języki programowania, programy narzędziowe;</p> <p>zna podstawowe typy plików</p>	<p>omawia ogólną strukturę systemu operacyjnego;</p> <p>potrafi scharakteryzować różne systemy operacyjne (Windows, Linux, Unix);</p> <p>omawia zawartość plików w zależności od ich rozszerzenia</p>	<p>omawia drogę rozwoju systemu Windows;</p> <p>dokonuje analizy porównawczej różnych systemów operacyjnych</p>

Moduł B. Wokół dokumentów komputerowych

Opracowywanie dokumentów tekstowych o rozbudowanej strukturze				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>wie do czego służy nagłówek i stopka dokumentu;</p> <p>rozdziela style tekstu;</p> <p>zapisuje dokument w pliku we wskazanym folderze;</p> <p>zna i stosuje podstawowe zasady redagowania i formatowania tekstu;</p> <p>zna podstawowe zasady pracy z dokumentem wielostronicowym. Wstawia tabelę i wykonuje podstawowe operacje na komórkach tabeli;</p> <p>stosuje numerację i wypunktowanie;</p> <p>dzieli dokument na strony</p>	<p>redaguje nagłówek i stopkę, wstawia numery stron;</p> <p>wie, w jakim celu stosuje się style tekstu;</p> <p>stosuje wbudowane style nagłówkowe;</p> <p>stosuje przypisy;</p> <p>właściwie dzieli tekst na akapity;</p> <p>poprawia tekst, wykorzystując możliwości wyszukiwania i zamiany znaków oraz słowniki: ortograficzny i synonimów;</p> <p>stosuje tabulację i wcięcia;</p> <p>wykorzystuje indeksy górny i dolny oraz symbole do pisania prostych wzorów i tekstów w języku obcym;</p> <p>wie do czego służy podział dokumentu na sekcje;</p> <p>rozmieszcza tekst w kolumnach</p>	<p>redaguje inną stopkę i inny nagłówek dla stron parzystych i nieparzystych;</p> <p>stosuje różne wbudowane style tekstu;</p> <p>wie, czym są odwołania w tekście;</p> <p>umieszcza podpisy pod rysunkami, tabelami i wykresami;</p> <p>tworzy spis treści;</p> <p>zmienia ustawienia strony – wielkość marginesów, orientację strony, rozmiar papieru;</p> <p>stosuje różne typy tabulatorów, potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście;</p> <p>dzieli dokument na sekcje;</p> <p>pracuje z dokumentem trybie recenzji;</p> <p>korzysta z opcji śledzenia zmian, wstawia komentarze</p>	<p>tworzy spis ilustracji, tabel i wykresów;</p> <p>stosuje różne sposoby wyświetlania dokumentu;</p> <p>przygotowuje poprawnie zredagowany i sformatowany tekst, dostosowując formę tekstu do jego przeznaczenia;</p> <p>redaguje złożone wzory matematyczne korzystając z edytora równań;</p> <p>samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania dowolnego problemu;</p> <p>wykonuje konwersję tekstu na tabelę i odwrotnie;</p> <p>korzysta z podziału tekstu na sekcje;</p> <p>pracuje z dokumentem trybie recenzji i porównuje dokumenty;</p>	<p>samodzielnie odkrywa nowe możliwości edytora tekstu, przygotowując dokumenty tekstowe;</p> <p>tworzy dokumenty tekstowe, stosując poprawnie wszystkie poznane zasady redagowania i formatowania tekstu;</p> <p>przygotowuje profesjonalny tekst – pismo, sprawozdanie, z zachowaniem wszystkich zasad redagowania i formatowania tekstów</p>

Opracowywanie grafiki rastrowej				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>z pomocą nauczyciela korzysta z wybranego programu do tworzenia grafiki rastrowej;</p> <p>wyszukuje potrzebne funkcje w menu programu;</p> <p>wymienia rodzaje grafiki komputerowej</p>	<p>zna formaty plików graficznych;</p> <p>opracowuje grafikę rastrową: stosuje warstwy i narzędzia selekcji, zmianę kontrastu i nasycenia kolorów, kadrowanie i skalowanie;</p> <p>wykonuje proste projekty w grafice wektorowej, korzystając z możliwości wstawiania Kształtów w edytorze tekstu</p>	<p>sprawnie korzysta z Pomocy wbudowanej do programów w celu znalezienia szczegółowych sposobów rozwiązania danego problemu;</p> <p>podaje różnice między grafiką rastrową i wektorową;</p> <p>opracowuje grafikę rastrową: uzyskuje efekty specjalne dzięki zastosowaniu tzw. filtrów;</p> <p>tworzy proste kompozycje, korzystając z wybranego programu do tworzenia grafiki wektorowej;</p> <p>podaje różnice między grafiką 2D i 3D</p>	<p>rozumie znaczenie zapisu pliku graficznego w danym formacie – zależnie od przeznaczenia;</p> <p>omawia zalety, wady i zastosowanie wybranych formatów plików grafiki rastrowej;</p> <p>potrafi zastosować odpowiedni format pliku graficznego;</p> <p>zapisuje pliki w różnych formatach;</p> <p>opracowuje grafikę wektorową: przekształca obraz (pochyla, obraca), grupuje obiekty</p>	<p>samodzielnie zapoznaje się z możliwościami wybranego programu graficznego, przygotowując złożone projekty z różnych dziedzin</p>

Tworzenie prezentacji multimedialnej				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>zna podstawowe typy i zasady tworzenia prezentacji multimedialnej;</p> <p>tworzy prezentację składającą się z kilku slajdów z zastosowaniem animacji niestandardowych;</p> <p>korzysta z szablonów slajdów;</p> <p>umieszcza na slajdach teksty i obrazy;</p> <p>zapisuje prezentację we wskazanym folderze docelowym;</p> <p>uruchamia pokaz slajdów</p>	<p>zna etapy tworzenia prezentacji multimedialnej;</p> <p>przygotowuje prezentację na zadany temat;</p> <p>wie, do czego służą poszczególne widoki slajdów;</p> <p>potrafi ustawić jednakowe tło dla wszystkich slajdów oraz zmienić tło dla wybranego slajdu;</p> <p>wstawia do slajdu wykresy, tabele, równania matematyczne, efekty dźwiękowe</p>	<p>potrafi właściwie zaplanować prezentację na zadany temat;</p> <p>wstawia dźwięki z plików spoza listy standardowej;</p> <p>zmienia tło, wstawia obiekty i hiperłącza;</p> <p>umieszcza przyciski akcji;</p> <p> dodaje animacje i efekty dźwiękowe do obiektów;</p> <p> dodaje narrację do prezentacji;</p> <p>prezentuje swoje prace przed klasą</p>	<p>wstawia podkład muzyczny odtwarzany podczas całej prezentacji;</p> <p>przygotowuje materiały informacyjne dla uczestników pokazu i przeprowadza pokaz;</p> <p>konwertuje przygotowaną prezentację do formatu umożliwiającego publikację w Internecie i otwiera ją lokalnie w przeglądarce internetowej</p>	<p>potrafi samodzielnie zaprojektować i przygotować multimedialną prezentację na wybrany temat, cechującą się ciekawym ujęciem zagadnienia, interesującym układem slajdów</p>

Moduł C. Wokół algorytmiki i programowania

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>wyjaśnia co to jest algorytm; podaje przykłady sytuacji problemowych; wyjaśnia pojęcie <i>specyfikacja problemu</i>; wie, na czym polega programowanie; analizuje gotowe proste programy zapisane w wybranym języku programowania</p>	<p>wyjaśnia pojęcie algorytmu oraz zależności między problemem, algorytmem i programem; dobiera algorytm do rozwiązania problemu; formułuje specyfikację zadania; określa dane do zadania oraz wyniki; zna klasyfikację języków programowania; klasyfikuje języki programowania</p>	<p>omawia etapy rozwiązywania problemu (zadania); testuje rozwiązania; wyjaśnia, na czym polega prezentacja algorytmu w postaci programu; zna pojęcia: <i>program źródłowy, program wynikowy, implementacja, kompilacja, interpretacja, translacja</i>; porównuje gotowe, proste programy zapisane w różnych językach programowania (wizualnych i tekstowych)</p>	<p>analizuje i porównuje gotowe, proste programy zapisane w języku C++ i/lub Python; odróżnia kompilację od interpretacji; wymienia i charakteryzuje języki programowania</p>	<p>potrafi samodzielnie napisać specyfikację określonego zadania; samodzielnie określa algorytm i narzędzia właściwe do rozwiązania danego problemu</p>

Tworzenie programów w wybranym języku programowania				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>charakteryzuje środowisko programistyczne wybranego tekstowego języka programowania;</p> <p>analizuje gotowe proste programy zapisane w wybranym języku programowania</p>	<p>omawia etapy programowania w wybranym tekstowym języku programowania;</p> <p>wie, na czym polega iteracja;</p> <p>zna kryteria, jakie powinien spełniać poprawny program;</p> <p>wyjaśnia, co to jest iteracja</p>	<p>zna zasady stosowania zmiennych i wykonywania obliczeń w wybranym tekstowym języku programowania;</p> <p>realizuje prostą sytuację warunkową w wybranym języku programowania, stosuje proste warunki logiczne;</p> <p>sprawdza poprawność danych;</p> <p>zapisuje proste algorytmy iteracyjne w postaci listy kroków</p>	<p>wyprowadza komunikaty i wyniki na ekran w wybranym tekstowym języku programowania;</p> <p>zapisuje rozwiązanie problemu w wybranym tekstowym języku programowania;</p> <p>realizuje sytuację warunkową w wybranym języku programowania;</p> <p>stosuje złożone warunki logiczne;</p> <p>zapisuje rozwiązanie problemu iteracyjnego w postaci programu</p>	<p>zapisuje złożony algorytm w wybranym tekstowym języku programowania;</p> <p>samodzielnie pisze program realizujący algorytm z warunkami zagnieżdżonymi;</p> <p>stosuje zagnieżdżone instrukcje iteracyjne;</p> <p>uczestniczy w konkursach i olimpiadach informatycznych</p>

Moduł D. Wokół Internetu i projektów

Internet i wyszukiwanie informacji w Internecie				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wyszukuje strony WWW poprzez proste hasło wpisywane do wyszukiwarki internetowej; zna zasady nawigacji po stronie WWW, poruszając się po wybranych stronach internetowych	wie, czym są Internet i strona WWW oraz zna genezę powstania Internetu; wymienia wybrane usługi Internetowe; podaje opisy i zastosowania wyszukiwarki internetowej; szuka informacji w Internecie, konstruując złożone hasło	omawia rozwój usług internetowych, wskazując najważniejsze fakty; wyjaśnia, na czym polega przeglądanie strony internetowej; potrafi właściwie zawęzić obszar poszukiwań, aby szybko odszukać informacje; korzysta z encyklopedii i słowników w wersji elektronicznej; wyszukuje informacje zapisane w innych językach; korzysta z serwisu mapowego	omawia organizację informacji w WWW; wyjaśnia postać adresu URL; potrafi zastosować różne narzędzia do wyszukiwania informacji, usprawniając szukanie informacji; właściwie porządkuje informacje o stronach WWW; potrafi odpowiednio ocenić przydatność i wiarygodność informacji	potrafi formułować własne wnioski i spostrzeżenia dotyczące rozwoju Internetu, jego znaczenia dla różnych dziedzin gospodarki i dla własnego rozwoju; wyszukuje, gromadzi i właściwie selekcjonuje informacje, tworząc złożone projekty z różnych dziedzin

Usługi internetowe				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przykładowe e-usługi, np. e-nauczanie, e-banki, e-sklepy, e-aukcje, e-podpis; wie, na czym polegają nauczanie i praca na odległość	omawia przykładowe e-usługi; korzysta z wybranych e-usług, np. e-learningu; jest świadomy istnienia zagrożeń wynikających z korzystania z e-usług	omawia zalety i wady poszczególnych e-usług; zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z poszczególnych e-usług	wyjaśnia działanie e-banku; podaje metody zabezpieczeń; podaje zasady korzystania z poszczególnych e-usług; wie, czym jest podpis elektroniczny	potrafi przedstawić własne wnioski z analizy zalet i wad poszczególnych e-usług; korzystając z dodatkowych źródeł, znajduje najnowsze informacje na temat e-usług

Zadania projektowe				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
omawia etapy tworzenia projektu grupowego; przestrzega zasad korzystania z cudzych materiałów	wyjaśnia, jak przeprowadza się debatę za i przeciw; wyjaśnia pojęcie; <i>prawo autorskie, domena publiczna</i> ; stosuje poznane metody wyszukiwania informacji	prawidłowo zapisuje, przechowuje i udostępnia dokumenty potrzebne do realizacji projektu	pełni rolę koordynatora projektu grupowego; przydziela zadania szczegółowe; scala dokumenty wykonane przez członków grupy	proponuje tematykę własnego projektu, samodzielnie wyznacza zadania szczegółowe i sposób ich realizacji; koordynuje realizację projektu