

Zasady oceniania

INFORMATYKA 2023/2024

Rafał Bagiński

Beata Sowińska

Paweł Zaborowski

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. Powinien być zgodny z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO). Prezentowany materiał może posłużyć nauczycielom jako pomoc w opracowaniu własnych systemów zgodnych z wytycznymi obowiązującymi w szkole.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- ☐ obsługuje różne systemy operacyjne,
- ☐ korzysta z poleceń trybu tekstowego Windows i Linux
- ☐ kopiuje pliki w trybie tekstowym Windows za pomocą ścieżek względnych i bezwzględnych,
- ☐ dokonuje istotnych zmian w BIOS,
- ☐ wyjaśnia zasadę działania sztucznego neuronu i sieci neuronowej,
- ☐ korzysta z różnych narzędzi (w tym mobilnych) podczas prezentacji,
- ☐ bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu,
- ☐ wypełnia wszystkie zadania wynikające z powierzonej mu roli w projekcie,
- ☐ tworzy style opisujące wygląd strony WWW,
- ☐ dodaje do strony elementy odpowiedzialne za jej responsywność,
- ☐ buduje stronę z wykorzystaniem systemu CMS i publikuje ją w internecie,
- ☐ tworzy złożone modele 3D.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- ☐ opisuje każdą z warstw modelu systemu komputerowego,
- ☐ charakteryzuje poszczególne elementy systemu operacyjnego,
- ☐ opisuje działanie systemu operacyjnego,
- ☐ modyfikuje uprawnienia konta użytkownika systemu operacyjnego,
- ☐ wykonuje defragmentację dysku,
- ☐ wymienia i opisuje zastosowania sieci internet,
- ☐ charakteryzuje różne topologie sieci komputerowych,
- ☐ wyjaśnia pojęcie i budowę ramki jako porcji informacji w transmisji danych,
- ☐ opisuje sposób adresowania urządzeń w sieci internet,
- ☐ wyjaśnia sposób komunikacji między urządzeniami tej samej oraz różnych sieci,
- ☐ opisuje sposób tworzenia i budowę domeny internetowej,

- ☐ konfiguruje urządzenie do pracy w internecie i omawia ten proces,
- ☐ wymienia i omawia protokoły usług internetowych,
- ☐ diagnozuje stan połączeń internetowych,
- ☐ wyjaśnia zasady stosowania prawa autorskiego,
- ☐ wykorzystuje narzędzia współpracy zdalnej,
- ☐ korzysta z automatycznej numeracji tytułów oraz tworzy spis treści,
- ☐ tworzy spisy ilustracji i tabel,
- ☐ pracuje z dokumentem wspólnie z innymi osobami, korzystając z narzędzi pracy grupowej,
- ☐ wykorzystuje opcje recenzji dokumentu,
- ☐ wygłasza prelekcję na wybrany temat zgodnie z zasadami dobrego wystąpienia,
- ☐ tworzy dokładny plan wystąpienia na dowolny temat,
- ☐ stosuje efekty na slajdach prezentacji,
- ☐ umieszcza filmy i ścieżki audio w prezentacji,
- ☐ prezentuje kompletny projekt na forum klasy,
- ☐ wyjaśnia, jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci poprzez stosowanie różnych technik,
- ☐ korzysta ze ścieżek względnych i bezwzględnych w kodzie HTML,
- ☐ poprawnie tworzy tabele o dowolnej strukturze,
- ☐ dołącza style kaskadowe do dokumentu HTML,
- ☐ tworzy ciekawą stronę WWW i publikuje ją w internecie,
- ☐ poprawnie używa narzędzia do rysowania krzywych Béziera,
- ☐ wycina dowolne elementy z obrazu rastrowego,
- ☐ tworzy w programach do grafiki wektorowej infografiki według wzoru,
- ☐ tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- ☐ opisuje, czym jest model warstwowy systemu komputerowego,
- ☐ wymienia i wyjaśnia zadania systemu operacyjnego,
- ☐ określa różnicę pomiędzy trybem jądra a trybem użytkownika,
- ☐ z prostych brył 3D i ich przekształceń tworzy modele 3D,
- ☐ instaluje i aktualizuje oprogramowanie,
- ☐ umiejętnie korzysta z Menedżera zadań w systemie Windows podczas zamykania aplikacji,
- ☐ korzysta z narzędzi oczyszczania dysku,
- ☐ opisuje procedurę wykonywania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego w szkolnej pracowni,

- ☐ opisuje zastosowania rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej,
- ☐ podaje cechy różnych rodzajów licencji oprogramowania,
- ☐ stosuje symbole i wyrażenia w wyszukiwarkach internetowych,
- ☐ wymienia i opisuje urządzenia sieciowe,
- ☐ opisuje sieci komputerowe ze względu na zasięg ich działania,
- ☐ wyjaśnia budowę adresów MAC i sprawdza je na komputerze z systemem Windows,
- ☐ wyjaśnia pojęcia: adres IP, maska podsieci,
- ☐ opisuje modele klient–serwer oraz peer-to-peer,
- ☐ określa relacje między podmiotami rynku e-usług,
- ☐ korzysta z wybranych e-usług,
- ☐ tworzy i modyfikuje własne szablony oraz style tekstowe,
- ☐ dzieli tekst na kolumny,
- ☐ pracuje z wielostronicowym dokumentem w widoku konspektu,
- ☐ wymienia cechy dobrej prezentacji,
- ☐ tworzy ciekawe przejścia między slajdami,
- ☐ wymienia zasady ochrony danych osobowych,
- ☐ opisuje zastosowania technologii komputerowej w różnych dziedzinach życia,
- ☐ opisuje rodzaje ataków sieciowych,
- ☐ umieszcza zdjęcia na stronie WWW,
- ☐ tworzy linki do zasobów zewnętrznych oraz miejsc w obrębie jednej strony,
- ☐ poprawnie i na różne sposoby korzysta z opisu kolorów w języku HTML,
- ☐ wymienia podstawowe narzędzia programu GIMP,
- ☐ korzysta z warstw podczas pracy z programem GIMP,
- ☐ pracuje na warstwach w programie do grafiki wektorowej.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- ☐ wymienia urządzenia wchodzące w skład sieci komputerowej,
- ☐ identyfikuje wersję systemu operacyjnego swojego smartfona (komputera),
- ☐ wyjaśnia różnicę pomiędzy bezwzględną i względną ścieżką dostępu,
- ☐ określa różnicę pomiędzy BIOS a UEFI,
- ☐ rozumie pojęcie serwera,
- ☐ opisuje zasady bezpiecznego korzystania z systemu operacyjnego,
- ☐ wyjaśnia, jak założyć konto użytkownika w używanym przez siebie systemie operacyjnym,
- ☐ konstruuje bezpieczne hasła,

- ☐ kopiuje dane celem stworzenia kopii zapasowej na zewnętrznym nośniku,
- ☐ uruchamia komputer w trybie awaryjnym,
- ☐ sprawdza obciążenie procesora,
- ☐ wyjaśnia pojęcia fragmentacji i defragmentacji dysku,
- ☐ wyjaśnia różnicę pomiędzy systemami plików FAT32 oraz NTFS,
- ☐ definiuje pojęcie systemu operacyjnego,
- ☐ wyjaśnia różnicę pomiędzy wirtualną a rozszerzoną rzeczywistością,
- ☐ wyjaśnia pojęcia: prawo autorskie, licencja,
- ☐ rozróżnia i definiuje pojęcia wolnego i otwartego oprogramowania,
- ☐ nazywa różne porty urządzeń sieciowych,
- ☐ rozróżnia typy domen (krajowe, funkcjonalne),
- ☐ wyjaśnia pojęcie systemu DNS,
- ☐ opisuje budowę adresu URL,
- ☐ wyjaśnia, czym są e-usługi,
- ☐ wyjaśnia pojęcie licencji Creative Commons,
- ☐ wymienia wiarygodne źródła informacji w sieci internet,
- ☐ wyjaśnia, jak sprawdzić właściciela serwisu internetowego,
- ☐ korzysta z szablonów w edytorze tekstów,
- ☐ poprawnie stosuje style nagłówkowe,
- ☐ generuje losowe bloki tekstowe,
- ☐ ustawia marginesy w dokumencie,
- ☐ wyjaśnia, czym są e-zasoby,
- ☐ tworzy stronę tytułową w dokumencie tekstowym,
- ☐ wyjaśnia, jak przygotować dobre wystąpienie,
- ☐ zna narzędzia, dzięki którym można dobrać zestaw pasujących do siebie kolorów,
- ☐ opisuje pojęcie cyfrowej tożsamości,
- ☐ wymienia zasady komunikacji w sieci internet (netykieta),
- ☐ wymienia zagrożenia wynikające ze złej komunikacji w sieci,
- ☐ opisuje wpływ rozwoju technologii na zmiany w społeczeństwie,
- ☐ wymienia i opisuje rodzaje szkodliwego oprogramowania,
- ☐ opisuje podstawową strukturę strony w języku HTML,
- ☐ tworzy nagłówki w języku HTML,
- ☐ wstawia komentarze w kodzie HTML,

- ☐ tworzy listy uporządkowane i nieuporządkowane,
- ☐ rozumie cel pozycjonowania stron WWW,
- ☐ skaluje i kadruje obraz, dostosowując go do zadanego rozmiaru,
- ☐ wymienia podstawowe narzędzia programu Inkscape.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- ☐ wymienia urządzenia mobilne zaliczane do systemów komputerowych,
- ☐ wymienia elementy budowy systemu operacyjnego,
- ☐ rozumie pojęcie ścieżka dostępu w kontekście systemów plików,
- ☐ sprawdza i wymienia atrybuty pliku,
- ☐ opisuje, jak uruchomić system BIOS na komputerze,
- ☐ wyjaśnia konieczność tworzenia bezpiecznych haseł,
- ☐ wymienia metody zabezpieczania danych na komputerze,
- ☐ uruchamia Menedżera zadań w systemie Windows,
- ☐ wymienia problemy, jakie można napotkać podczas korzystania z komputera,
- ☐ wyjaśnia pojęcie sztucznej inteligencji,
- ☐ opisuje, czym jest chmura obliczeniowa,
- ☐ wymienia zastosowania automatów i robotów,
- ☐ podaje przykłady wykorzystania druku 3D,
- ☐ zna i opisuje zagrożenia wynikające z rozwoju technologii,
- ☐ wyjaśnia pojęcia: sieci komputerowe i urządzenia sieciowe,
- ☐ wyjaśnia pojęcie cyfrowej tożsamości,
- ☐ wymienia sposoby uwierzytelniania użytkowników e-usług,
- ☐ wskazuje miejsca występowania e-zasobów,
- ☐ rozróżnia wyszukiwarki od przeglądarek internetowych,
- ☐ korzysta w podstawowym zakresie z formatowania tekstów w edytorze tekstowym,
- ☐ wymienia etapy pracy nad dobrym wystąpieniem publicznym,
- ☐ wymienia programy komputerowe do tworzenia prezentacji,
- ☐ wyjaśnia pojęcia: wykluczenie i włączenie cyfrowe,
- ☐ podaje przykłady negatywnych zachowań w sieci internet,
- ☐ zapisuje plik, nadając mu rozszerzenie .html,
- ☐ rozróżnia sekcje HEAD i BODY oraz opisuje różnicę między tymi częściami kodu,
- ☐ wymienia podstawowe znaczniki formatowania tekstu w języku HTML,
- ☐ opisuje budowę znacznika HTML,

- ☐ wyjaśnia pojęcie responsywności strony WWW,
- ☐ uruchamia stronę WWW na smartfonie,
- ☐ określa różnicę pomiędzy grafiką rastrową a wektorową,
- ☐ zapisuje wynik swojej pracy w różnych formatach graficznych,
- ☐ wyjaśnia, jak uruchomić środowisko do grafiki 3D online.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- ☐ nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego zdobywania wiedzy,
- ☐ nie rozwiązuje najprostszych zadań z pomocą nauczyciela,
- ☐ nie wykazuje zainteresowania treściami prezentowanymi na lekcjach, nie rozwiązuje ćwiczeń, zadań domowych,
- ☐ otrzymuje częściowe oceny niedostateczne, których nie poprawia.