

Wymagania z informatyki na poszczególne oceny przy realizacji programu i podręcznika „Informatyka ” wyd. Operon dla klasy III.

Dział VIII – O atrakcyjnym przedstawianiu i prezentowaniu informacji

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - określa korzyści z przedstawiania informacji za pomocą stron WWW; - określa pojęcia związane ze strukturą tworzonego dokumentu (elementy, tagi i znaczniki); potrafi konstruować nagłówek dokumentu (sekcja Head, Title oraz Meta); - określa zasady tworzenia głównej części dokumentu (sekcja Body); - potrafi zmienić tło dokumentu (bg color, back grun); - potrafi wstawić i formatować tekst (font size, color, face, b i u...); - potrafi zmienić marginesy strony (left-right-top-bottom margin); - potrafi wstawić i formatować obraz (img src). 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zmienić położenie obiektu na stronie (malign-centerleft-right); - potrafi zbudować odsyłacze (ahref...); - umie animować obiekty (marquee...); - potrafi wstawić i formatować linie (hr size-color...); - potrafi wstawić i formatować listy numerowane (ol, li); - potrafi wstawić i formatować listy wypunktowane (ul, li); - potrafi wybrać i zaimportować do programu właściwe pliki graficzne; - umie wprowadzić napisy początkowe i końcowe; - potrafi wstawić do strony WWW podstawowe elementy 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie wprowadzić efekty wideo; - umie zastosować hiperłącza bez budowy stron w tzw. układzie ramki; - potrafi nagrać i odtwarzać dźwięk przy pomocy programu; - umie dokonać modyfikacji dźwięku. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie zamienić kolor odsyłaczy (a link, link); - potrafi wstawić plik dźwiękowy oraz plik wideo; - wie, jak konstruować dokumenty złożone – ramki (frame set, frame src...); - potrafi wprowadzić do pokazu plik dźwiękowy. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi miksować dźwięki; - wie, jak stworzyć pływające ramki (i frame...); - wie, jak budować formularze (form, input, select name...).

Dział IX – O tworzeniu i obróbce obrazu za pomocą edytora grafiki

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna i rozumie różnice między malowaniem i rysowaniem przy użyciu komputera; - określa znaczenie pojęć: grafika rastrowa, grafika wektorowa; - omawia podstawowe możliwości programu; - umie wykorzystać narzędzia programu do osiągnięcia zaplanowanego efektu (zaznacza, przesuwa, wydłuża, spłaszcza, obraca, pochyla obiekt, zmienia kolejność warstw, wykorzystuje narzędzia kształtu); - potrafi wymazywać i wycinać fragmenty obrazu; - potrafi rysować linie proste i krzywe i łamane; - dobiera kolor i grubość linii i wykonuje odpowiednie korekty; - wykorzystuje dostępne narzędzia do rysowania figur płaskich; - potrafi wybrać i zastosować odpowiednie narzędzie do wypełnienia kolorem obiektów 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zastosować wewnętrzny edytor tekstu do wstawiania napisów; - zna różnice między tekstem akapitowym a graficznym; - umie przekształcać i modyfikować tekst graficzny; - wykonuje prace według zadanego wzoru; - potrafi wydrukować gotowy projekt; - potrafi wybrać i zastosować narzędzia do efektów specjalnych (soczewkę, perspektywę); - potrafi importować i eksportować obrazy; - umie modyfikować i przetwarzać zaimportowane obrazy; - umie modyfikować i przetwarzać zaimportowane obrazy; - objaśnia interfejs uruchomionego programu graficznego; - wie, jak skalować obraz; - wie, jak kadrować obraz i zmieniać jego wymiary; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie planować prace; - potrafi dowieść znaczenia i celowości stosowania programów graficznych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje prace według zadanego wzoru; - potrafi zapisać obraz z edytora grafiki do pliku o wybranym rozszerzeniu. 	<p>Uczeń.</p> <ul style="list-style-type: none"> - projektuje i realizuje własne rozwiązania; - przekształca obiekty, nadając im wrażenie przestrzenności i trójwymiarowości; - zna sposoby przetwarzania grafiki wektorowej na bitmapową.

zamkniętych; - omawia podstawowe możliwości programu.	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi przekształcać obraz czarno-biały w jednobarwny; - umie wprowadzić do obrazu efekt cienia; - potrafi wykorzystać funkcję skryptów filtrów do przetwarzania obrazu; - wie, w jaki sposób przetwarzać i obrabiać tekst; - potrafi zastosować dla danego obrazu modyfikację za pomocą efektów specjalnych; - umie wycinać potrzebne fragmenty z obrazu. 			
--	--	--	--	--

Dział X – O możliwościach globalnej sieci, poznawaniu nowych programów, o ochronie praw autorskich oraz korzyściach i zagrożeniach wynikających z korzystania z Internetu

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Uczeń: - potrafi wysłać odpowiednio sformułowaną wiadomość pocztową;	Uczeń: - potrafi korzystać z internetowych pogadarek (IRC, Czat); - rozróżnia pojęcia związane z dostępnymi w sieci programami;	Uczeń: - zna przepisy i ustawy dotyczące ochrony praw autorskich;	Uczeń: -potrafi wytłumaczyć różnice pomiędzy wyglądem i wykorzystaniem różnego rodzaju map (standardowa, satelitarna, hybrydowa, ukształtowanie terenu);	Uczeń: - potrafi wprowadzić do serwisu map internetowych dane i fotografie dotyczące np. map szkoły.

<ul style="list-style-type: none">- umie do przesłanej wiadomości dołączyć załączniki i wysłać ją wielu adresatom;- potrafi zlokalizować i wyszukać różne obiekty;- potrafi wyznaczyć trasę z punktu A do punktu B, opisując charakterystykę drogi (odległości między punktami rozpoznawczymi, ukształtowanie terenu);- potrafi nawiązać kontakt i uczestniczyć w grupie dyskusyjnej;- wie, co to są prawa autorskie;- wie, jakie produkty i usługi dostępne w Sieci objęte są ochroną prawa autorskiego.	<ul style="list-style-type: none">- zna i stosuje zasady etykiety obowiązujące w Internecie;- potrafi wskazać korzyści wynikające z używania komputera i dostępności do informacji;- rozumie i wyszczególnia zagrożenia, jakie niesie za sobą używanie komputera i korzystanie z wolnego dostępu do informacji (uzależnienie, zagrożenia fizyczne, moralne, psychiczne, społeczne);- wyszczególnia i zna zasady, jakie obowiązują każdego użytkownika Sieci.	<ul style="list-style-type: none">- artykuły prasowe dotyczące zagrożeń, jakie niesie za sobą korzystanie z sieci internetowej.		
--	---	---	--	--

Dział XI – O podstawowych pojęciach stosowanych w informatyce, algorytmach oraz technologii informatycznej i przyszłości informatyki.

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zdefiniować pojęcie informatyki; - umie określić znaczenie pojęcia technologii informacyjnej; - zna podstawowe pojęcia informatyczne (system dwójkowy, bit, bajt, program); - zna sposoby przedstawiania algorytmów (opis słowny, lista kroków, schemat blokowy). 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie skorzystać z algorytmu rekurencyjnego w rozwiązywaniu problemu; - przedstawia swoje wizje rozwoju technologii informacyjnej w przyszłości; - dostrzega korzyści wynikające z zastosowania techniki komputerowej w życiu codziennym; - rozumie wpływ technologii informacyjnej na pracę i codzienne życie człowieka. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi rozwiązywać problemy za pomocą algorytmu iteracyjnego. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wykorzystać algorytmy w rozwiązywaniu zadań z matematyki. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi przedstawić algorytm w wybranym języku programowania.