

Wymagania edukacyjne i kryteria oceniania dla klasy II Państwowego Liceum Sztuk Plastycznych, nauczyciel Grażyna Piórkowska, rok szkolny 2020/2021

Wymagania edukacyjne:

Krótką charakterystyka ucznia / zespołu klasowego:

- Klasa II PLSP, przedmiot **INFORMATYKA** - 1 godz. tygodniowo,
- Posiadane umiejętności i wiedza: uczeń posiada podstawowe umiejętności posługiwania się komputerem, oprogramowaniem biurowym i systemowym, zna sposoby komunikowania się z wykorzystaniem komunikatorów i programów pocztowych. Potrafi utworzyć prosty dokument, prezentację z tekstem i grafiką.

Oczekiwanie osiągnięcia ucznia w klasie II PLSP:

- Uczeń świadomie będzie korzystał z komputera i sprzętu peryferyjnego w pracowni komputerowej, z zachowaniem zasad BHP.
- Uczeń będzie umiał posługiwać się sprzętem komputerowym, korzystać z usług wybranych systemów operacyjnych, pozna podstawowe zasady korzystania z sieci lokalnej i globalnej.
- Będzie umiał definiować i rozwiązywać podstawowe zadania z użyciem metod informatycznych.
- Będzie sprawnie korzystał z edytora tekstu i arkusza kalkulacyjnego, tworzył dokumenty o rozbudowanej strukturze.
- Uczeń będzie potrafił wykonać prosty projekt graficzny wektorowy i rastrowy z przeznaczeniem do publikacji w różnych środowiskach.
- Uczeń będzie potrafił zaplanować i wykonać multimedialną prezentację.
- Będzie umiał zaplanować i napisać prosty projekt z wykorzystaniem wybranego języka programowania.
- Uczeń świadomie będzie korzystał z zasobów internetu, z wykorzystaniem e-usług i poszanowaniem prawa autorskiego.

Kryteria oceny: (na co będę zwracać uwagę)

- Zgodność z założonymi celami.
- Właściwy dobór programu, sprawne posługiwanie się narzędziami, wybór właściwych opcji projektu.
- Celowość zastosowanych środków, artystycznych.
- Jakość wykonanej pracy.
- Aktywność, terminowość, systematyczność oraz kultura pracy.

Wymagania na ocenę celującą:

- Uczeń regularnie uczęszcza/bierze udział w zajęciach, rozlicza się ze wszystkich ćwiczeń w wyznaczonym, przez nauczyciela, terminie.
- Wykonuje prace dodatkowe, bierze udział w działaniach na rzecz szkoły, uczestniczy w konkursach i wystawach szkolnych i zewnętrznych uzyskując nagrody lub wyróżnienia. Bierze udział w wystawach semestralnych i końcoworocznych.
- Wykonane projekty spełniają wszystkie kryteria, nie mają żadnych uchybień.
- Uczeń sprawnie posługuje się narzędziami programów graficznych i użytkowych, właściwie przygotowuje technicznie projekt.
- Uczeń potrafi rozwiązać postawiony przed nim problem informatyczny, plastyczny, wykonuje projekt samodzielnie, wykazuje kreatywność, pomysłowość i poszukuje nowatorskich rozwiązań.
- Samodzielnie rozwija swoją wiedzę. Poszukuje alternatywnych rozwiązań dla postawionego zadania.

Wymagania na ocenę bardzo dobrą:

- Uczeń rozlicza się ze wszystkich projektów w wyznaczonym, przez nauczyciela, terminie.
- Prace spełniają wszystkie kryteria, nie mają niedociągnięć.
- Uczeń potrafi rozwiązać postawiony przed nim problem informatyczny, plastyczny, wykonuje projekt samodzielnie, wykazuje kreatywność, pomysłowość.

- Uczeń dobrze posługuje się narzędziami programów graficznych i użytkowych, właściwie przygotowuje technicznie projekt.
- Bierze aktywny udział w wystawach semestralnych i końcoworocznych.

Wymagania na ocenę dobrą:

- Uczeń rozlicza się projektów w wyznaczonym, przez nauczyciela, terminie.
- Prace spełniają założone kryteria, mogą mieć małe niedociągnięcia.
- Uczeń potrafi rozwiązać postawiony przed nim problem informatyczny, plastyczny, wykonuje projekt z niewielką pomocą nauczyciela.
- Uczeń poprawnie posługuje się narzędziami programów graficznych i użytkowych, przygotowuje technicznie projekt z niewielką pomocą nauczyciela.

Wymagania na ocenę dostateczną:

- Uczeń rozlicza się projektów w wyznaczonym terminie, może nie dokończyć jednej pracy w semestrze.
- Prace spełniają założone kryteria w stopniu dostatecznym, mogą mieć niedociągnięcia.
- Uczeń potrafi rozwiązać postawiony przed nim problem informatyczny, plastyczny w stopniu dostatecznym, wykonuje projekt z dużą pomocą nauczyciela.
- Uczeń posługuje się narzędziami programów graficznych i użytkowych w stopniu podstawowym, przygotowuje technicznie projekt z wydatną pomocą nauczyciela.

Wymagania na ocenę dopuszczającą:

- Uczeń rozlicza się projektów w wyznaczonym terminie, może nie dokończyć dwóch prac w semestrze.
- Prace spełniają założone kryteria w stopniu podstawowym, mogą mieć wiele niedociągnięć.
- Uczeń posługuje się narzędziami programów graficznych i użytkowych w stopniu miernym, przygotowuje projekt z wydatną pomocą nauczyciela.
- Uczeń nie potrafi rozwiązać postawionego przed nim problemu informatycznego, plastycznego, wykonuje projekt z dużą pomocą nauczyciela.

Możliwość uzyskania oceny wyższej od otrzymanej uzyskuje uczeń jeżeli:

- w uzgodnieniu z nauczycielem wykona pracę samodzielną spoza tematów realizowanych podczas lekcji,
- w uzgodnieniu z nauczycielem wykona pracę na rzecz pracowni, szkoły czy innej instytucji,
- zaprezentuje prace realizowane w nowatorskiej technice, nie omawianej podczas lekcji.

Treści nauczania:

- Posługiwanie się sprzętem komputerowym (komputer, skaner, tablet, smartfon, kamera, drukarka) i korzystanie z funkcji wybranych systemów operacyjnych, oprogramowania biurowego, graficznego.
- Rozwiązywanie zadań z pomocą programów użytkowych i graficznych:
 - Budowa i działanie komputera, systemy operacyjne.
 - Urządzenia peryferyjne, oprogramowanie komputerowe użytkowe, graficzne itd,
 - Sieci komputerowe, bezpieczeństwo i ochrona danych,
 - Tworzenie dokumentu tekstowego o rozbudowanej strukturze,
 - Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem funkcji,
 - Tworzenie prezentacji komputerowej z tekstem i grafiką własną,
 - Realizacja projektu multimedialnego z wykorzystaniem grafiki i klipów filmowych.
 - Animacja wektorowa i bitmapowa z przyciskami, publikowanie projektu w sieci,
 - Łączenie grafiki rastrowej i wektorowej w projekcie, przygotowanie do druku cyfrowego i tradycyjnego, skład,
 - Tworzenie stron internetowych,
 - Realizacja algorytmów w wybranym języku programowania,
 - Pozyskiwanie informacji z sieci z przestrzeganiem zasad prawa autorskiego i filtrowanie danych.
 - Zasady bezpieczeństwa w sieci, korzyści i ryzyko korzystania z e-usług.