

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH W ZIELONEJ GÓRZE

PLAN WYNIKOWY

INFORMATYKA

w zakresie podstawowym na rok szkolny 2017/18

do podręcznika „Ciekawi świata”

autorstwa Grażyna Hermanowska, Wojciech Hermanowski

Wydawnictwa OPERON,

nr dopuszczenia MEN 520/2012

Realizacja: Krzysztof Najdek

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH W ZIELONEJ GÓRZE

Temat (rozumiany jako lekcja)	Wymagania na ocenę dopuszczającą	Wymagania na ocenę dostateczną	Wymagania na ocenę dobrą	Wymagania na ocenę bardzo dobrą	Wymagania na ocenę celującą
1. Zapoznanie z przedmiotowym systemem oceniania, planem wynikowym, regulaminem pracowni komputerowej i przepisami BHP.					
1. Edytor tekstu.					
2. Zasady pisania tekstów.	Uczeń: - wyjaśnia pojęcie akapitu w edytorach tekstu - podaje parametry czcionki	Uczeń: - podaje parametry akapitu - stosuje tabulację i wcięcia; - wykorzystuje edytor równań do pisania wzorów	Uczeń: - potrafi zredagować inną stopkę i inny nagłówek dla stron parzystych i nieparzystych; - stosuje style nagłówkowe	Uczeń: - przygotowuje konspekt dokumentu; stosuje odwołania w dokumencie (tworzy spis treści, spis ilustracji) - stosuje przypisy w dokumencie tekstowym	Uczeń: - korzysta z podziału tekstu na strony i sekcje - wie, w jaki sposób utworzyć makro
3. Parametry tekstu komputerowego.	- poprawnie zredagowany i sformatowany tekst	- stosuje automatyczną numerację i wypunktowanie	- rozmieszcza tekst w kolumnach - stosuje wybrane szablony do przygotowywania różnych dokumentów	- przygotowuje profesjonalny tekst pisma z zachowaniem wszystkich zasad redagowania i formatowania tekstów	- tworzy własne style tekstu;
4. Zastosowanie tabeli w tekście.	wyszukiwania i zamiany znaków oraz słowniki: ortograficzny i synonimów	- dopasowuje obiekty graficzne i OLE do tekstu w dokumencie	- modyfikuje automatyczną numerację i wypunktowanie	- stosuje przypisy w dokumencie tekstowym	korzystając z Pomocy zapoznaje się, z możliwością wstawienia indeksu słów do dokumentu;
5. Wzory i symbole w tekstach.	- wstawia do dokumentu obiekty graficzne i OLE	- zmienia wygląd i parametry obiektów Kształty	- dopasowuje wygląd obiektów Kształty do wymagań dokumentu	- przygotowuje profesjonalny tekst pisma z zachowaniem wszystkich zasad redagowania i formatowania tekstów	wstawia indeks słów do dokumentu - potrafi utworzyć własne makro i zastosować je w dokumencie.
6. Sprawdzenie umiejętności z edytora tekstu.				- zapisuje dokument w różnych formatach plików	

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH W ZIELONEJ GÓRZE

2. Komputery i ludzie.					
7. Komputer na miarę.	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie nazwać i scharakteryzować różne rodzaje komputerów, w tym stacjonarne, netbooki, notebooki, smartfony, i wskazać ich obszary zastosowania - umie wymienić podstawowe moduły komputera osobistego, w tym procesor, pamięć ROM i RAM, pamięć masową - wie, jakie przysługują mu prawa dotyczące ochrony prywatności - szanuje prawo do prywatności wszystkich użytkowników komputerów - wie, jakie zagrożenia pociąga za sobą umieszczanie w sieci danych o sobie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umie sformułować wymagania dla poszczególnych elementów komputera w zależności od obszaru jego zastosowania - wie, jakie zalety i wady ma korzystanie z chmur informatycznych - umie sprawdzić, czy w sieci znajdują się informacje na jego temat - zna zasady zachowania bezpieczeństwa własnych danych - umie sformułować swoje oczekiwania dotyczące zawartości opcji Pomocy i tutoriali - umie określić rodzaj licencji programu i utworów muzycznych 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - korzysta z urządzeń peryferyjnych i samodzielnie instaluje ich sterowniki - odróżnia prawa autorskie od majątkowych - umie streścić podstawowe artykuły prawa autorskiego - umiejętnie korzysta z portali społecznościowych i wie, które z podawanych informacji mogą być niebezpieczne dla jego prywatności lub stwarzają inne zagrożenia - umie ułożyć tutorial dotyczący nieskomplikowanych czynności zawierający zrzuty ekranowe 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - operuje właściwym nazewnictwem w odniesieniu do komponentów komputera, w tym: złączy płyty głównej, rodzajów interfejsów, dysków twardych, napędów optycznych, pamięci - analizuje potrzeby użytkownika i potrafi dobrać dla niego odpowiedni zestaw komputerowy - wie, jak chronić zasoby swojego komputera przed złośliwym oprogramowaniem - umie opracować listę zasad bezpieczeństwa w sieci - wykonuje prosty tutorial oparty o zarejestrowany plik wideo 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - biegle korzysta z kilku rodzajów komputerów - zna cechy e-papieru i czytników e-booków - wie, jakie metody stosuje się w celu szyfrowania dokumentów - zna pojęcie kluczy publicznych - wie, czym jest podpis elektroniczny i do czego jest potrzebny - wykorzystuje wszystkie poznane techniki – zrzuty ekranowe, wideo i audio - wie, jak legalnie udostępniać swoje prace w sieci – odpłatnie i nieodpłatnie, np. fotografie, muzykę lub grafikę
8. Unikanie zagrożeń związanych z rozwojem technologii informacyjnej.					
9. Ochrona praw autorskich.					
10. Tworzenie tutoriali.					
11. Sprawdzenie wiadomości z działu komputer i ludzie.					

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH W ZIELONEJ GÓRZE

3. Grafika wektorowa.					
12. Podstawy grafiki wektorowej.	Uczeń: - zna nazwy najpopularniejszych edytorów grafiki rastrowej, w tym darmowych	Uczeń: - umie zdobyć i zainstalować najnowszą wersję jednego z darmowych edytorów grafiki wektorowej, np. InkScape	Uczeń: - stosuje skalowanie obiektów do odpowiednich wymiarów	Uczeń: - umie ocenić przydatność darmowych edytorów grafiki wektorowej do potrzeb, np. do tworzenia ikon, przycisków i innych elementów publikacji elektronicznych	Uczeń: - samodzielnie tworzy grafikę z zastosowaniem narzędzi o zmiennych parametrach
13. Poradnik programu Inkscape.	- posługuje się najprostszymi narzędziami do rysowania figur geometrycznych	- wie, czym są filtry graficzne i zna efekty ich działania	- eksportuje grafikę rastrową do postaci bitmapy z zachowaniem rozmiarów i barw	- używa narzędzi do rysowania obiektów o różnych kształtach, w tym 3D	- posługuje się sprawnie kilkoma programami do edycji grafiki wektorowej
14. Tekst w grafice wektorowej.		- skaluje obiekty za pomocą narzędzia „strzałka”	- stosuje odpowiednie sposoby kompresji pliku graficznego	- używa narzędzi do rysowania obiektów o różnych kształtach, w tym 3D	
15. Filtry graficzne.			- posługuje się narzędziami w celu przekształcania obiektów graficznych, w tym zmiany kształtu krzywych, wypełniania obiektów gradientem	- doświadczalnie dobiera rodzaj i parametry filtru	
16. Sprawdzenie umiejętności z grafiki wektorowej.			- wie, na czym polega i jakie konsekwencje pociąga za sobą eksport rysunków rastrowych do postaci bitmapowych	- używa filtrów do uzyskania efektów graficznych, np. wypukłości, wklęsłości itp	
			- projektuje proste elementy graficzne, takie jak strzałki, przyciski itp., w tym 3D, za pomocą gradientów i innych narzędzi		

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH W ZIELONEJ GÓRZE

4. Grafika rastrowa.					
17. Podstawy grafiki rastrowej.	Uczeń: - zna zasady komponowania kadru fotograficznego - zna nazwy edytorów grafiki rastrowej, w tym darmowych	Uczeń: - zna podstawy fotografii cyfrowej i wie, od czego zależą techniczne walory zdjęcia - zna nazwy kilku edytorów grafiki rastrowej, w tym GIMP, PhotoShop	Uczeń: - umie wskazać przyczyny powstawania szumów na podstawie znajomości parametrów aparatu i warunków oświetleniowych	Uczeń: - umie ocenić, który z edytorów zapewni odpowiednie narzędzia potrzebne do wykonania zaplanowanych czynności	Uczeń: - samodzielnie wykorzystuje narzędzia o zmiennych parametrach do osiągnięcia zaplanowanego celu - świadomie korzysta z filtrów o zmiennych parametrach
18. Tworzenie fotomontażu.	- umie wczytać do edytora zdjęcie i zapisywać je w innym formacie	- stosuje zasadę trójpodziału w kadrowaniu fotografii	- używa narzędzi do retuszu fotografii w celu usunięcia elementów zdjęcia, np. napisu na murze	- precyzyjnie wykonuje czynności edycyjne	- korzysta z chmury informatycznej w celu przechowywania i eksponowania fotografii
19. Retuszowanie zdjęć.	- zna cechy podstawowych formatów zapisu plików z grafiką rastrową, w tym .jpg i .png	- używa podstawowych narzędzi edytorów grafiki rastrowej, jednakże prace ucznia zawierają szereg niedokładności i błędów	- poprawnie stosuje narzędzie do kadrowania, zachowując zasady kompozycji obrazu	- korzysta z lokalnych i chmurowych edytorów grafiki rastrowej	- korzysta z chmury informatycznej w celu przechowywania i eksponowania fotografii
20. Sprawdzenie umiejętności z grafiki rastrowej.		- tworzy proste galerie zdjęć za pomocą kreatorów	- sprawnie korzysta z edytora grafiki rastrowej w chmurze informatycznej, np. pixlr.com	- sprawnie posługuje się warstwami w celu retuszu zdjęcia	- usuwa i wstawia obiekty graficzne do fotografii
		- zna sposoby na zmianę rozdzielczości i wielkości wielu zdjęć jednocześnie	- sprawnie korzysta z edytora grafiki rastrowej w chmurze informatycznej, np. pixlr.com	- usuwa i wstawia obiekty graficzne do fotografii	- zmienia parametry fotografii, takie jak jasność, kontrast itp.
			- używa niektórych prostych filtrów elektronicznych	- tworzy galerie zdjęć i umieszcza je w sieci	

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH W ZIELONEJ GÓRZE

5. Arkusz kalkulacyjny.					
<p>21. Wykonywanie obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>22. Formatowanie komórek.</p> <p>23 Formuły obliczeniowe.</p> <p>24. Funkcje obliczeniowe.</p> <p>25. Tworzenie formularzy w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>26. Wizualizacja danych w arkuszu.</p> <p>27. Sprawdzenie umiejętności z obsługi arkusza kalkulacyjnego.</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna odpowiedniki komercyjnych arkuszy kalkulacyjnych, w tym OpenOffice.org Calc, LibreOffice Calc, i arkusze w chmurach informatycznych - korzysta z arkusza kalkulacyjnego z chmury informatycznej, np. skydrive.com, oraz darmowych pakietów biurowych w celu wykonania prostych obliczeń matematycznych 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe formuły działań matematycznych i umie je przypisać polom w arkuszu - wie, jak dobierać odpowiednie rodzaje wykresów do typu prezentowanych danych oraz ich kształt i kolor, by były one czytelne - wie, gdzie znaleźć ważne dane statystyczne i jak importować je do arkusza kalkulacyjnego 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - do danych statystycznych dobiera kształty i rodzaje wykresów pokazujące w sposób czytelny zależności pomiędzy nimi lub zachodzące procesy, powtarzalność, okresowość, tendencje itp. - importuje dane statystyczne ze stron internetowych, np. GUS-u, i ilustruje je wykresami - wykorzystuje arkusze z różnych pakietów biurowych oraz chmur informatycznych - wykorzystuje arkusz w planowaniu i symulacji, np. rat kredytu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy wykresy funkcji matematycznych w zależności od ich argumentów i parametrów - wypełnia wykresy mapami bitowymi, np. logotypami lub zdjęciami - eksportuje dane i wykresy z arkusza do postaci strony internetowej - tworzy ankietę internetową, korzystając z darmowych serwisów, a ich wyniki przedstawia w postaci wykresów 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opracowuje całościowo system polegający na ankietowaniu i opracowywaniu danych z ankiet - umieszcza wyniki ankiet na stronie internetowej

ZESPÓŁ SZKÓŁ EKONOMICZNYCH W ZIELONEJ GÓRZE

6. Prezentacja multimedialna.					
28. Projektowanie prezentacji multimedialnej.	Uczeń: - wie, jakimi cechami powinna charakteryzować się skuteczna prezentacja w zależności od jej przeznaczenia	Uczeń: - umieszcza w prezentacji elementy graficzne i przypisuje im funkcje odnośników do innych slajdów lub strony internetowej - przy zapisywaniu prezentacji korzysta z opcji „osadzania” czcionek - stosuje elementy graficzne z kanałem alfa zapisane w formacie PNG	Uczeń: - przenosi wraz z prezentacją wszystkie jej elementy wywoływane w trakcie pokazu - rejestruje samodzielnie dźwięk za pomocą mikrofonu i montuje za pomocą programu komputerowego - umieszcza ilustracje dźwiękowe i komentarze w odpowiednich miejscach prezentacji oraz organizuje sposób ich odtwarzania - wykorzystuje różne edytory prezentacji, np. z chmury informatycznej, LibreOffice Impress – tworzy prezentacje e-learningowe	Uczeń: - stosuje pliki wideo prawidłowo odtwarzane przez system prezentacji oraz kompresowane w odpowiednim formacie i o standardowych proporcjach, np. 4:3, 16:9 - konwertuje materiały wideo do odpowiedniego formatu z zastosowaniem darmowych programów - generuje w systemie prezentacji materiały dla prelegenta i słuchaczy - organizuje nawigację po prezentacji z zastosowaniem ikon i odnośników	Uczeń: - przygotowuje pokaz z uwzględnieniem celu, w jakim została wykonana - samodzielnie opracowuje, rejestruje i montuje odpowiednie komentarze do slajdów
29. Tworzenie atrakcyjnych prezentacji.	- tworzy proste prezentacje składające się z tekstów i ilustracji				
30. Sprawdzenie umiejętności z tworzenia prezentacji multimedialnych.					