

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI – KLASA I LO
poziom podstawowy

- **Szkoła:** I Liceum Ogólnokształcące w Łosicach
- **Opracował:** Jarosław Mitek na podstawie materiałów z Wydawnictwa Operon
- **Program nauczania:** Zgodny z Podstawą Programową dla szkół ponadpodstawowych
- **Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności:** Sprawdziany pisemne/testy, zadania praktyczne przy komputerze, projekty indywidualne i grupowe, aktywność na lekcji.

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Ocena szkolna	Kryteria i umiejętności ucznia
Dopuszczający (2) (Poziom konieczny)	Budowa komputera i pamięć: Zna podstawowe elementy zestawu komputerowego; rozróżnia pamięć RAM od dysku (pamięć masowa); zna pojęcia <i>bit</i> i <i>bajt</i>. Algorytmika: Rozumie, czym jest algorytm; potrafi podać przykład prostego algorytmu z życia codziennego. Obróbka grafiki: Zna podstawowe narzędzia prostego programu graficznego; potrafi przyciąć obraz lub zmienić jego rozmiar. Projekt filmowy: Potrafi zaimportować pliki wideo/zdjęcia do prostego edytora i połączyć je w jeden plik z pomocą nauczyciela. Podstawy programowania: Potrafi uruchomić środowisko programistyczne (np. Python/C++); odczytuje i uruchamia bardzo prosty, gotowy kod (np. wypisujący tekst na ekranie).
Dostateczny (3) (Poziom podstawowy)	Budowa komputera i pamięć: Wymienia i opisuje rolę głównych podzespołów (procesor, płyta główna, karta graficzna); sprawnie przelicza jednostki pamięci (KB, MB, GB, TB).

Ocena szkolna	Kryteria i umiejętności ucznia
	Algorytmika: Przedstawia proste algorytmy w postaci listy kroków oraz schematu blokowego (np. algorytm liniowy lub z prostym warunkiem). Obróbka grafiki: Rozróżnia grafikę rastrową od wektorowej; potrafi wykonać podstawowy retusz, zmienić jasność/kontrast oraz wyeksportować plik do wskazanego formatu (JPG, PNG). Projekt filmowy: Samodzielnie montuje krótki film ze zgromadzonych materiałów; dodaje prostą ścieżkę dźwiękową i napisy tytułowe. Podstawy programowania: Zna pojęcia zmiennej i typu danych; potrafi napisać prosty program wykorzystujący operacje wejścia/wyjścia (input/print) oraz podstawowe operacje arytmetyczne.
Dobry (4) <i>(Poziom średni)</i>	Budowa komputera i pamięć: Wyjaśnia zasadę działania pamięci operacyjnej i masowej (różnica w szybkości i ulotności danych); charakteryzuje parametry podzespołów wpływające na wydajność komputera. Algorytmika: Samodzielnie projektuje schematy blokowe dla algorytmów z rozgałęzieniami oraz prostymi pętlami (np. obliczanie sumy liczb). Obróbka grafiki: Pracuje na warstwach w wybranym edytorze (np. GIMP/Photoshop/Canva); wycina obiekty z tła, nakłada proste efekty i fotomontaż. Projekt filmowy: Tworzy spójny projekt filmowy: wycina niepotrzebne klatki, dopasowuje przejścia, synchronizuje dźwięk z obrazem oraz stosuje podstawowy montaż wielościeżkowy. Podstawy programowania: Sprawnie stosuje instrukcje warunkowe (if/else) oraz pętle (for/while) do rozwiązywania typowych zadań programistycznych.

Ocena szkolna	Kryteria i umiejętności ucznia
Bardzo dobry (5) <i>(Poziom zaawansowany)</i>	Budowa komputera i pamięć: Analizuje i dobiera konfigurację sprzętową komputera pod konkretne zastosowania (np. praca biurowa, obróbka wideo, gry); swobodnie przelicza wartości w systemie dwójkowym (binarnym) i dziesiętnym. Algorytmika: Analizuje poprawność i optymalność zapisanego algorytmu; tworzy złożone schematy blokowe z pętlami zagnieżdżonymi. Obróbka grafiki: Samodzielnie tworzy od podstaw zaawansowany projekt graficzny (np. plakat, ulotkę) wykorzystując zaawansowane maskowanie, ścieżki i korekcję kolorów. Projekt filmowy: Przygotowuje kompletny projekt: dba o autorski scenariusz, płynność przejść, korekcję tonalną/kolorystyczną wideo, dopasowanie tempa oraz prawidłowy wyrenderowany format końcowy (np. MP4 1080p). Podstawy programowania: Pisze czytelny kod programistyczny rozwiązujący złożony problem; stosuje tablice/listy, własne funkcje oraz dba o obsługę ewentualnych błędów danych wejściowych.
Celujący (6) <i>(Poziom wykraczający)</i>	Wykazuje wiedzę i umiejętności wykraczające poza program nauczania. Tworzy skomplikowane i dopracowane projekty multimedialne/programistyczne (np. pisze własną mini-grę, aplikację lub realizuje etiudę filmową z zaawansowanymi efektami wizualnymi). Bierze udział w konkursach lub olimpiadach z informatyki / algorytmiki / grafiki.

DOSTOSOWANIE WYMAGAŃ DLA Uczniów ZE SPECJALNYMI POTRZEBAMI EDUKACYJNYMI (PPP / SPE)

Dla uczniów posiadających orzeczenia lub opinie z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej wymagania ulegają dostosowaniu poprzez:

1. Wydłużenie czasu pracy przy wykonywaniu zadań praktycznych na komputerze.
2. Zmniejszenie liczby kroków w złożonych zadaniach programistycznych i algorytmicznych.

3. Pozwolenie na korzystanie z przygotowanych ściąg i instrukcji krok-po-kroku podczas obróbki grafiki oraz montażu filmu.
4. Kładzenie większego nacisku na ocenę wkładu pracy i chęci niż na idealną precyzję estetyczną wykonanego projektu.