

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

KLASA 2 – POZIOM PODSTAWOWY

OCENA	WYMAGANIA (Uczeń)
1 niedostateczna	Nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności wymaganych przez program; ma trudności z wykonaniem prostych zadań nawet przy próbie zalogowania się na konto serwera; popełnia błędy uniemożliwiające prawidłowe korzystanie z podstawowych aplikacji
2 dopuszczająca	Zna podstawowe pojęcia (np. arkusz kalkulacyjny: skoroszyt, formuła, adres komórki); potrafi posługiwać się komputerem i systemem operacyjnym na poziomie podstawowym; wykonuje proste działania w arkuszu kalkulacyjnym: dodawanie, średnia, min, max; potrafi utworzyć wykres z danych; wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (tworzenie, kopiowanie, przenoszenie, usuwanie); przy pomocy nauczyciela rozwiązuje zadania praktyczne i ćwiczenia
3 dostateczna	Samodzielnie używa funkcji arkusza kalkulacyjnego, bardziej niż podstawowe; stosuje różne typy adresowania komórek (względne, bezwzględne); potrafi importować dane z różnych źródeł (np. Plików tekstowych) do arkusza; potrafi zaprezentować dane w wykresach oraz je interpretować; wykonuje zadania praktyczne w programowaniu prostych algorytmów, np. warunki, pętle; potrafi poprawnie formatować dokumenty, edytować, stosować podstawy grafiki (obróć, zmiana rozmiaru, dodawanie obrazów);
4 dobra	Używa arkusza kalkulacyjnego do złożonych zadań: zaawansowane funkcje, formuły warunkowe, przetwarzanie większych zbiorów danych; potrafi tworzyć i modyfikować wykresy, dobiera typ wykresu odpowiedni do danych; wykorzystuje relacje między arkuszami, między skoroszytami; analizuje błędy w kodach źródłowych i potrafi je poprawić; korzysta z różnych narzędzi i aplikacji informatycznych zgodnie z tematami lekcji;
5 bardzo dobra	Potrafi zastosować tabele przestawne, złożone reguły filtrowania, importowanie i modyfikowanie dużych zbiorów danych; używa narzędzi do tworzenia baz danych: kwerendy, formularze, raporty; pisze bardziej zaawansowane programy; samodzielnie analizuje dane i formułuje wnioski, potrafi je przedstawić;
6 celująca	Wykracza znacząco poza wymagania programu: np. realizuje zadania dodatkowe, konkursy, projekty własne; tworzy programy i algorytmy, które są nietypowe, trudne, lub łączą wiele dziedzin; lider w projektach, potrafi kierować zespołem; prezentuje wysoki poziom biegłości i samodzielności w wykorzystaniu kompetencji informatycznych.