

Przedmiotowe zasady oceniania

Grafika

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- bierze udział w konkursach, olimpiadach, wyzwaniach, projektach informatycznych i zajmuje punktowane lub miejsca,
- tworzy grafiki o wysokim stopniu trudności, złożoności.
- optymalizuje grafiki, stosuje zaawansowane metody edycji elementów graficznych
- tworzy infografiki, korzystając z zaawansowanych narzędzi graficznych,
- tworzy projekty, grafikę użytą później w szkolnych zasobach np. strona www, dokumenty szkolne.
- tworzy podcasty i publikacje wideo wymagające znajomości zaawansowanych narzędzi graficznych i dużego nakładu pracy,
- w projektach zespołowych przyjmuje rolę lidera, opracowuje złożone problemy, postępując się aplikacjami w stopniu zaawansowanym,
- w dyskusjach panelowych przyjmuje funkcję eksperta.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- jest bardzo mocno zaangażowany w tworzenie projektów graficznych
- tworzy grafiki o podwyższonym stopniu trudności: rozwiązuje zadania graficzne o podwyższonej trudności
- optymalizuje rozwiązania graficzne,
- stosuje zaawansowane funkcje środowiska graficznego.,
- dobiera narzędzia i metody do rodzaju problemu,
- tworzy interesujące podcasty i publikacje wideo, dba o właściwy format plików, stosuje kompresję, stosuje zasady pracy z kamerą i mikrofonem,
- tworzy infografiki dostosowane do odbiorców, wykazując się dużymi umiejętnościami korzystania z narzędzi graficznych,
- aktywnie uczestniczy w realizacji projektu zespołowego na wszystkich jego etapach, opracowuje prezentacje multimedialne, filmy przedstawiające efekty wspólnej pracy,
- w dyskusji panelowej przyjmuje rolę moderatora.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- tworzy grafiki o różnym stopniu szczegółowości, potrafi opisać jej właściwości,
- dobiera typy programów do rodzajów grafiki ,
- wykazuje się dobrą znajomością obsługi programów graficznych do grafiki rastrowej, wektorowej i 3D
- potrafi zaprojektować graficzny szablon strony internetowej z podstawowymi elementami funkcjonalnymi, banery, przyciski, logo.

- tworzy podcasty i publikacje wideo, stosując elementy przyciągające uwagę użytkowników, montuje materiały, wykorzystując specjalistyczne oprogramowanie,
- projektuje infografiki, umiejętnie stosując tekst i obraz, wykazuje się przy tym znajomością doboru barw i funkcji koloru, zwraca uwagę na dostosowanie treści do odbiorców,
- uczestniczy w realizacji projektu zespołowego na wszystkich jego etapach, bierze czynny udział w tworzeniu dokumentacji projektowej oraz dyskusji panelowej.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria oceny dopuszczającej, a ponadto:

- omawia zasady pracy w programie graficznym Gimp, Inkscape, Bender,
- omawia różnice w pracy przy grafice rastrowej oraz wektorowej
- potrafi stosować filtry i warstwy na grafikach,
- wyjaśnia, na czym polega praca nad aplikacją internetową graficzna, instaluje i konfiguruje niezbędne oprogramowanie,
- tworzy proste grafiki z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania
- opracowuje treści internetowe, korzystając z narzędzi graficznych i multimedialnych, dbając o identyfikację wizualną,
- projektuje proste poprawne infografiki zawierające uporządkowane informacje,
- uczestniczy w realizacji projektu zespołowego, wykonując powierzone mu zadania.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- tworzy grafiki o niewielkim stopniu trudności,
- omawia różnice między rodzajami rozszerzeń plików graficznych
- wie, co to jest renderowanie projektu graficznego 3D,
- zna zasady pracy w programie do grafiki trójwymiarowej
- definiuje pojęcie warstw graficznych, omawia ich zastosowanie
- rozróżnia pojęcia webcast, webinarium, screencast i podcast,
- definiuje pojęcie grafiki informacyjnej, wymienia przykłady grafiki narracyjnej i wizualizacji danych,
- uczestniczy w realizacji projektu zespołowego, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- nie wyjaśnia podstawowych pojęć graficznych
- nie zna podstawowych technik pracy z plikami graficznymi
- nie umie używać programów do grafiki rastrowej
- nie zna podstaw pracy z programami do grafiki wektorowej
- nie zna zasad otwierania i rozpoczynania projektu grafiki 3D
- nie umie opracować prostych treści internetowych, nie posługuje się narzędziami graficznymi i multimedialnymi do wzbogacania treści,
- nie bierze czynnego udziału w lekcjach, nie odrabia prac domowych,
- nie rozwiązuje najprostszych zadań,
- nie uczestniczy w projektach zespołowych.