

# Cyfrowe technologie multimedialne

## Kryteria oceniania

Ocenę dopuszczającą (wymagania konieczne) otrzymuje uczeń, który:

- ma pewne braki w wiadomościach i umiejętnościach o cyfrowych technologiach multimedialnych, ale nie przekraczają one możliwości dalszego kształcenia
- rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o niewielkim stopniu trudności

Ocenę dostateczną (wymagania konieczne i podstawowe) otrzymuje uczeń, który:

- opanował w zakresie podstawowym wiadomości i umiejętności o cyfrowych technologiach multimedialnych
- zna podstawowe pojęcie grafiki rastrowej, grafiki wektorowej, modeli barw
- z pomocą nauczyciela poprawnie stosuje wiadomości i umiejętności do rozwiązywania typowych zadań i problemów
- korzysta ze źródeł wiedzy, takich jak: program Adobe,

Ocenę dobrą (wymagania konieczne, podstawowe i dopełniające) otrzymuje uczeń, który:

- opanował w dużym zakresie wiadomości i umiejętności określone w wymaganiach podstawy programowej przedmiotu Cyfrowe technologie multimedialne
- poprawnie stosuje wiadomości i umiejętności do samodzielnego rozwiązywania typowych zadań i problemów
- zna terminologię, definicje oraz pojęcia związane z cyfrowymi technologiami multimedialnymi
- zna programy używane do tworzenia technologii multimedialnych
- samodzielnie rozwiązuje wykonuje polecenia

Ocenę bardzo dobrą (wymagania konieczne, podstawowe, rozszerzające i dopełniające)

otrzymuje uczeń, który:

- opanował w pełnym zakresie wiadomości i umiejętności określone w wymaganiach podstawy programowej przedmiotu cyfrowe technologie multimedialne
- stosuje zdobytą wiedzę i umiejętności do rozwiązywania problemów oraz nowych zadań

problemowych

- wykazuje dużą samodzielność i potrafi bez pomocy nauczyciela korzystać z różnych źródeł wiedzy

W związku z obowiązującym dziennikiem elektronicznym ustala się wagi ocen bieżących z poszczególnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności:

1) „3” – sprawdziany, klasówki, prace długoterminowe, projekty, obszerne

wypowiedzi ustne

2) „2” – kartkówki, odpowiedzi, działania własne, testy;

3) „1” – aktywność na lekcji, zadania domowe.

4) nauczyciel prowadzący zajęcia edukacyjne może ustalić przedmiotową wagę form nieujętych w pkt 1-3, która wynika ze specyfiki nauczanego przedmiotu.

3. Oceny klasyfikacyjne śródroczne i roczne z zajęć edukacyjnych ustalane są według następujących średnich ważonych:

1) dopuszczający: 2,0 – 2,59;

2) dostateczny: 2,6 – 3,59;

3) dobry: 3,6 – 4,59;

4) bardzo dobry: 4,6 – 5,0;

5) celujący: 5,5 – 6,0.

Formy poprawy oceny:

Uczeń ma prawo poprawy oceny niedostatecznej i dopuszczającej w formie i terminie ustalonym z nauczycielem.

Do dziennika obok oceny uzyskanej wcześniej wpisuje się ocenę uzyskaną z poprawy.

### **Stopnie wymagań edukacyjnych:**

Konieczne – uczeń definiuje, wymienia, nazywa, opisuje, wylicza

Podstawowe – uczeń wyjaśnia, streszcza, rozróżnia, odtwarza działania, ilustruje

Rozszerzające – uczeń rozwiązuje, porównuje, rysuje, projektuje, klasyfikuje,

charakteryzuje, wybiera, określa

Dopełniające – uczeń dowodzi, przewiduje, ocenia, wykrywa, udowadnia, analizuje, planuje, proponuje.

### **Metody sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów (efektów kształcenia):**

1) formy ustne:

- a) odpowiedzi ustne,
- b) aktywność na lekcjach,
- c) prezentacje,
- d) referaty;

2) formy pisemne:

- a) sprawdziany,
- b) kartkówki,
- c) zadania domowe,
- d) prace wytwórcze i projektowe,
- e) referaty;

3) ćwiczenia praktyczne:

- a) umiejętność obsługi komputera i wykorzystanie programów komputerowych podczas rozwiązywania problemów praktycznych,
  - b) wydruki dokumentacji,
  - c) wyszukiwanie informacji w Internecie,
  - d) prezentacje wykonane z zastosowaniem odpowiedniej metody (w tym prezentacje multimedialne);
- 4) prace w grupach,
- 5) udział w konkursach, olimpiadach.

## **CYFROWE TECHNOLOGIE MULTIMEDIALNE**

### **Efekty kształcenia**

Uczeń po zrealizowaniu zajęć potrafi:

- posłużyć się terminologią z zakresu grafiki rastrowej
- posłużyć się terminologią z zakresu grafiki wektorowej
- posłużyć się terminologią z zakresu fotografii cyfrowej

- posłużyć się terminologią z zakresu edycji filmu
- posłużyć się terminologią z zakresu edycji dźwięku
- posłużyć się terminologią z zakresu animacji 3d i 2d
- posłużyć się terminologią z zakresu druku 3d
- zidentyfikować formaty materiałów analogowych i cyfrowych
- sklasyfikować materiały cyfrowe i analogowe -rozdzielić rodzaje materiałów analogowych i cyfrowych
- scharakteryzować materiały cyfrowe i analogowe
- rozdzielić rodzaje formatów graficznych
- określić zasady konwersji formatów graficznych
- zidentyfikować systemy wystawiennicze prac cyfrowych -określić metody prezentacji prac cyfrowych
- dobrać parametry systemów wystawienniczych -rozdzielić modele barw -scharakteryzować modele barw
- dobrać model barw do wykonywanego projektu -prowadzić dyskusję -zastosować aktywne metody słuchania
- ustalić zależność pomiędzy materiałem cyfrowym, a źródłem pozyskania
- sklasyfikować typy i rodzaje publikacji
- określić zasady składania tekstów
- określić zasady tworzenia makiet elektronicznych publikacji
- określić zasady łamania publikacji
- określić zasady kompozycji obrazu podczas przygotowania materiałów cyfrowych
- określić zasady tworzenia kompozycji graficzno-tekstowych
- opisać znaczenie symboliki barw w kompozycji obrazu projektu graficznego
- opisać zasady i parametry rejestrowania materiałów w postaci cyfrowej
- dobrać technikę do rejestracji materiału do postaci cyfrowej
- zaplanować proces rejestrowania materiałów w postaci cyfrowej
- zidentyfikować sposoby zarządzania systemami plików
- rozdzielić sposoby udostępniania plików
- określić zasady archiwizacji i kompresji prac cyfrowych -prowadzić dyskusję
- zastosować aktywne metody słuchania
- rozdzielić programy do animacji 3d
- rozdzielić drukarki 3d