

Wymagania edukacyjne dla przedmiotu: Pracowania Projektowania i Przygotowania Cyfrowego. Klasa I.

Dział programowy	Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
Dotyczy wszystkich działów programowych.	<p>Uczeń zna i rozumie podstawowe pojęcia, potrafi z pamięci odtworzyć podstawowe informacje.</p> <p>Potrafi wykonywać proste ćwiczenia wymagające zastosowania podstawowych narzędzi programów graficznych z pomocą nauczyciela, Uczeń ma problemy w samodzielnym rozwiązywaniu typowych zadań praktycznych.</p> <p>Uczeń posiada podstawową wiedzę, która umożliwia mu kontynuowanie nauki w klasie programowo wyższej</p> <p>Biernie uczestniczy w zajęciach.</p>	<p>Uczeń opanował częściowo wiadomości i umiejętności określone w programie danego semestru klasy.</p> <p>Uczeń zna podstawowe definicje i pojęcia pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień w projektowaniu.</p> <p>Uczeń zna podstawowe narzędzia danego programu graficznego.</p> <p>Uczeń potrafi z pomocą nauczyciela skorzystać z podstawowych źródeł informacji i wyciągnąć wnioski z pozyskanych informacji.</p> <p>Uczeń bardzo ogólnie posługuje się słownictwem technicznym używanym w projektowaniu i poligrafii.</p> <p>Biernie uczestniczy w zajęciach.</p>	<p>Uczeń zna i dobrze posługuje się podstawowymi pojęciami i terminami z zakresu omawianych treści, potrafi je samodzielnie wyjaśnić.</p> <p>Uczeń cechuje się poczuciem estetyki.</p> <p>Uczeń zna i dobrze posługuje się podstawowymi narzędziami danego programu graficznego.</p> <p>Uczeń potrafi je zastosować w typowych zadaniach.</p> <p>Potrafi samodzielnie rozwiązywać typowe zadania, a trudniejsze wykonuje z pomocą nauczyciela.</p> <p>Posługuje się słownictwem technicznym używanym w projektowaniu i poligrafii.</p> <p>Uczestniczy w zajęciach.</p> <p>Prowadzi notatki.</p> <p>Przestrzega zasad kultury.</p>	<p>Uczeń sprawnie korzysta z dostępnych i wskazanych przez nauczyciela źródeł informacji.</p> <p>Uczeń cechuje się wysokim poczuciem estetyki i jest kreatywny.</p> <p>Sprawnie wykorzystuje poznane narzędzia w projektowaniu.</p> <p>Rozwiązuje dodatkowe zadania stawiane przez nauczyciela.</p> <p>Umie przewidzieć skutki podejmowanych działań i ponosić za te działania odpowiedzialność.</p> <p>Korzysta z dostępnych narzędzi do rozwiązywania problemów tematycznych.</p> <p>Sprawnie wyszukuje potrzebne informacje w Internecie.</p> <p>Bezbłędnie posługuje się słownictwem technicznym używanym w projektowaniu i poligrafii.</p> <p>Aktywnie współpracuje na zajęciach.</p> <p>Prowadzi notatki.</p> <p>Przestrzega zasad kultury.</p>	<p>Uczeń posiada wiedzę obejmującą cały program nauczania w danej klasie.</p> <p>Samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne.</p> <p>Uczeń jest bardzo kreatywny i cechuje się wysokim poczuciem estetyki.</p> <p>Samodzielnie poszerza swoją wiedzę i rozwija umiejętności zawodowe wykraczając poza wymagania programowe.</p> <p>Przewiduje skutki podejmowanych działań i ponosi odpowiedzialność za te działania.</p> <p>Uczeń potrafi w racjonalny sposób wiązać posiadane przez siebie wiadomości teoretyczne do praktycznego działania.</p> <p>Aktywnie współpracuje na zajęciach.</p> <p>Prowadzi notatki.</p> <p>Cechuje się wysoką kulturą osobistą.</p>

Klasa I bT.				
Dział programowy.	Tematy jednostek.	Wymagania programowe.		
		Podstawowe. Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe. Uczeń potrafi:	Uwagi:
Przygotowanie materiałów graficznych	Gromadzenie graficznych materiałów cyfrowych.	-zna źródła pozyskiwania materiałów cyfrowych,	-korzysta z odpowiednich przepisów pozwalających na używanie publicznych materiałów cyfrowych.	
	Przygotowywanie obiektów bitmapowych do projektu graficznego.	-dobrać i zastosować odpowiednie oprogramowanie do tworzenia i edycji obiektów bitmapowych. -zna podstawowe narzędzia pozwalające na obróbkę obiektów bitmapowych.	-uczeń potrafi zaprojektować podstawowe produkty akcydensowe: wizytówka, pocztówka i plakat.	
	Przygotowywanie obiektów wektorowych do projektu graficznego.	-dobrać i zastosować odpowiednie oprogramowanie do tworzenia i edycji obiektów wektorowych. -zna podstawowe narzędzia pozwalające na tworzenie i modyfikację obiektów wektorowych.	-uczeń potrafi zaprojektować podstawowe produkty akcydensowe: wizytówka, plakat. -uczeń potrafi zaprojektować logotyp. -uczeń zna podstawy projektowania na potrzeby publikacji w Internecie.	
	Organizowanie stanowiska pracy zgodnie z wymaganiami ergonomii, przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska.	-zna podstawowe przepisy BHP i ergonomii stanowiska pracy.	-zna zasady bezpiecznego posługiwania odpowiednimi narzędziami w trakcie realizacji zadania. -potrafi zorganizować swoje stanowisko pracy zgodnie z zasadami ergonomii.	