

ANKIETA PROGOWA UMIEJĘTNOŚCI KOMPUTEROWYCH

Imię i nazwisko: _____ Klasa: _____ Data: _____

Temat który umiem? POZIOM PODSTAWOWY	Było omawiane w szkole?	Nazwisko nauczyciela	Samoocena w skali 0 do 6 (zero jeśli nie wiem nic o tym)
1. Podstawowe pojęcia IT (budowa komputera, definicje, obsługa innego systemu operacyjnego niż Windows itp).			
2. Obsługa edytora tekstu (marginesy, czcionki, wstawianie obrazu, spis treści, przypisy)			
3. Budowa komputera i systemy liczbowe, minimum binarny			
4. Budowa sieci komputerowej i internetu			
5. Zagrożenia i szanse wynikające z rozwoju informatyki (prawne, wirusy, ochrona danych osobowych)			
6. Komunikacja w sieci (portale społecznościowe, irc, skype, email itp)			
7. Algorytmika (podstawy programowania np. Scratch - nie wliczając tworzenia gier i animacji)			
8. Grafika wektorowa - rysunki (np. Inkscape, CorelDraw)			
9. Grafika rastrowa - zdjęcia (np. Gimp, Photoshop)			
10. Tworzenie prezentacji multimedialnych i gier w programie Scratch			
11. Elementy języka HTML (teskty, tabele, proste formularze)			
12. Podstawy DTP (tworzenie gazetki szkolnej - np. Scribus, QuarkXPress, Indesign)			
13. Budżet domowy w arkuszu kalkulacyjnym i inne proste działania			
14. Teoria - Projekt bazy danych			
15. Historia informatyki, daty, obsługa starszych komputerów (8-bit, dos, pierwsze systemy Windows)			
16. Wyszukiwanie informacji w internecie oraz ocena wiarygodności informacji			
17. Nauka logiki poprzez gry planszowe			
Podsumowanie	Razem punktów za umiejętności ze wszystkich zagadnień (*):		

Czas/Ocena	Dst	Db	Bdb	Cel
Po 1 semestrze	od 27 do 35	od 36 do 44	od 45 do 47	od 47
Po 2 semestrze	od 55 do 70	od 70 do 84	od 85 do 94	od 95

Temat który umiem? POZIOM ROZSZERZONY	Było omawiane w szkole?	Nazwisko nauczyciela	Samoocena w skali 0 do 6 (zero jeśli nie wiem nic o tym)
1. Programowanie - Pseudokod			
2. Programowanie - Algorytm z warunkami (dowolny język programowania)			
3. Programowanie - Algorytm z warunkami zagnieżdżonymi			
4. Programowanie - Operatory logiczne			
5. Programowanie - Iteracja			
6. Programowanie - Tablice lub słowniki			
7. Programowanie - Pętle			
8. Programowanie - Pętle zagnieżdżone			
9. Programowanie - Losowanie liczb			
10. Programowanie - Różne typy danych			
11. Programowanie - Funkcje			
12. Programowanie - Sposoby przekazywania parametrów w funkcjach			
13. Programowanie - Zasięg zmiennej - zmienne lokalne i globalne			
14. Umiejętność napisania programu - Silnia - iteracja			
15. Umiejętność napisania programu - Algorytm Euklidesa - iteracja			
16. Umiejętność napisania programu - Algorytm NWD - iteracja			
17. Umiejętność napisania programu - Liczby Fibonacciego i schemat Homera - iteracja			
18. Umiejętność napisania programu - Jednoczesne szukanie minimum i maksimum w zbiorze			
19. Umiejętność napisania programu - Wydawanie reszty metodą zachłanną			
20. Umiejętność napisania programu - Sito Eratostenesa			
21. Umiejętność napisania programu - Rozkładanie liczby na czynniki pierwsze			
22. Umiejętność napisania programu - Badanie czy liczba jest pierwszą			
23. Umiejętność napisania programu - Badanie czy liczba jest doskonała			
24. Umiejętność napisania programu - Odwrotna notacja polska			
25. Umiejętność napisania programu - Silnia - rekurencja			
26. Umiejętność napisania programu - Algorytm Euklidesa - rekurencja			

Temat który umiem? POZIOM ROZSZERZONY	Było omawiane w szkole?	Nazwisko nauczyciela	Samocena w skali 0 do 6 (zero jeśli nie wiem nic o tym)
27. Umiejętność napisania programu - Algorytm NWD - rekurencja			
28. Umiejętność napisania programu - Liczby Fibonacciego i schemat Homera - rekurencja			
29. Umiejętność napisania programu - Sortowanie przez wybór			
30. Umiejętność napisania programu - Sortowanie bąbelkowe			
31. Umiejętność napisania programu - Algorytm dziel i zwyciężaj i wyszukiwanie binarne			
32. Złożoność obliczeniowa i efektywność algorytmów			
33. Programowanie - Własne typy danych (struktury)			
34. Programowanie - Sprawdzanie poprawności danych			
35. Programowanie - Przetwarzanie plików tekstowych			
36. Programowanie - Lista jednokierunkowa			
37. Programowanie - Drzewo binarne			
38. Programowanie - Wieże Hanoi			
39. Programowanie - Szybkie podnoszenie do potęgi			
40. Programowanie - Algorytmy z brakiem określonej ilości iteracji (liczenie do nieskończoności)			
41. Programowanie - Algorytmy badające własności geometryczne			
42. Programowanie - Algorytmy kompresji stratnej i bezstratnej			
43. Programowanie - Algorytmy szyfrowania			
44. Błędy obliczeń i stabilność algorytmów			
45. Teoria - Logiczny model komputera i działanie procesora			
46. Teoria - Reprezentacja danych numerycznych w komputerze			
47. Teoria - Systemy liczbowe - dwójkowy			
48. Teoria - Systemy liczbowe - szesnastkowy			
49. Praktyka - Systemy operacyjne linux - instalacje			
50. Teoria - Terminologia sieciowa i model warstwowy			
51. Teoria i praktyka - Określanie ustawień sieciowych komputera i jego lokalizacja w sieci			

Temat który umiem? POZIOM ROZSZERZONY	Było omawiane w szkole?	Nazwisko nauczyciela	Samoocena w skali 0 do 6 (zero jeśli nie wiem nic o tym)
52. Praktyka - Administrowanie siecią w architekturze klient-serwer			
53. Algorytmy w arkuszu kalkulacyjnych			
54. Algorytmy iteracyjne w rysowaniu fraktali w arkuszu kalkulacyjnych			
55. Prezentacja zależności funkcyjnych w arkuszu kalkulacyjnych			
56. Teoria - Bazy danych - encje, atrybuty, krotki, klucze, kwerendy, redundancja, postać normalna			
57. Importowanie i eksportowanie danych			
58. Korespondencja seryjna			
59. Kwerendy SQL			
60. Aktualizacja, usuwanie i dodawanie danych do bazy (SQL)			
61. Programowanie - Własny projekt bazy danych			
62. Publiczna Prezentacja własnego projektu bazy danych			
63. Teoria - Klasyfikacja urządzeń multimedialnych i reprezentacja obrazu w komputerze			
64. Teoria - Reprezentacja dźwięku i obrazu ruchomego w komputerze			
65. Praktyka - Zaawansowana grafika rastrowa i wektorowa			
66. Dynamiczne przetwarzanie stron www (PHP)			
67. Przesyłanie danych za pomocą formularzy (PHP)			
68. Korzystanie z baz danych z poziomu PHP			
69. Podstawy programowania obiektowego (dowolny język programowania)			
70. Etyka i prawo			
Podsumowanie	Razem punktów za umiejętności ze wszystkich zagadnień (*):		

Czas/Ocena	Dst	Db	Bdb	Cel (minimum do matury)
Po 3 semestrze	od 58 do 74	od 75 do 89	od 90 do 100	od 101
Po 4 semestrze	od 115 do 147	od 148 do 177	od 178 do 200	od 201
Po 5 semestrze	od 174 do 222	od 223 do 267	od 268 do 300	od 301
Po 6 semestrze	od 230 do 294	od 295 do 354	od 355 do 399	od 400