

INFORMATYKA

Klasa ósma

NIEDOSTATECZNY (1)

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności wymaganych na ocenę dopuszczającą.

DOPUSZCZAJĄCY (2)

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- zna zasady bezpiecznej pracy z komputerem,
- opisuje algorytm, znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym, na przykładzie wyboru najwyższego ucznia spośród pięciu,
- przy znacznej pomocy w wybranym środowisku programowania (Baltie, Scratch) tworzy programy sterujące obiektem na ekranie;
- z pomocą nauczyciela tworzy prosty program w języku wysokiego poziomu wyświetlający napis na ekranie,
- potrafi uruchomić utworzony program i wyprowadzić wyniki na ekran,
- wie, czym jest prezentacja multimedialna i z pomocą posługuje się programem do jej tworzenia,
- zna podstawowe zasady tworzenia prezentacji,
- przy pomocy tworzy prezentację składającą się z kilku slajdów z zastosowaniem animacji niestandardowych,
- wstawia do slajdu tekst i grafikę,
- zapisuje prezentację i potrafi uruchomić pokaz slajdów,
- potrafi zastosować kopiowanie i wklejanie formuł,
- zna ogólne zasady przygotowania wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
- z pomocą nauczyciela korzysta z kreatora wykresów do utworzenia prostego wykresu,
- zapisuje utworzony arkusz kalkulacyjny we wskazanym folderze docelowym,
- przy pomocy nauczyciela stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania prostych zadań rachunkowych z zakresu objętego podstawą programową dla klasy VIII,
- wie, w jaki sposób zbudowane są strony WWW,
- zna zasady etyczne, których trzeba przestrzegać, korzystając z komputera i Internetu,

- przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu,
- przestrzega zasad netykiety,
- wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie,
- przestrzega licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z Internetu.

DOSTATECZNY (3)

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dopuszczającą, a ponadto:

- prezentuje wybrany algorytm, korzystając z oprogramowania edukacyjnego,
- przy pomocy nauczyciela opisuje algorytm znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym na przykładzie wyboru największej liczby spośród n liczb – stosuje przeszukiwanie liniowe,
- stosuje algorytm poszukiwania przez połowienie w zabawie w zgadywanie liczby,
- przy pomocy nauczyciela w wybranym dydaktycznym środowisku programowania projektuje, tworzy i testuje programy sterujące obiektem na ekranie,
- przy pomocy nauczyciela w wybranym dydaktycznym środowisku programowania zapisuje algorytm znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym, np. maksimum z n liczb,
- zna ogólną budowę programu i najważniejsze elementy języka programowania – słowa kluczowe, instrukcje, wyrażenia, zasady składni,
- przy pomocy nauczyciela stosuje w programach zmienne i wykonuje proste obliczenia, np. oblicza sumę dwóch liczb, średnią z dwóch liczb,
- przy pomocy nauczyciela tworzy proste programy w języku Python wyświetlające tekst na ekranie,
- przy pomocy nauczyciela tworzy proste programy w języku Python z wykorzystaniem zmiennych,
- zna cechy dobrej prezentacji,
- podaje przykładowe programy do tworzenia prezentacji,
- przy pomocy nauczyciela wykonuje przejścia między slajdami,
- przy pomocy nauczyciela stosuje tło na slajdach; potrafi ustawić jednakowe tło dla wszystkich slajdów,
- zmienia kolejność slajdów; usuwa niepotrzebne slajdy,

- zna podstawowe możliwości programu do obróbki filmu,
- zna najważniejsze etapy historycznego rozwoju informatyki i technologii,
- zna zasadę adresowania względnego,
- przy pomocy nauczyciela potrafi tworzyć formuły wykonujące proste obliczenia,
- przy pomocy nauczyciela stosuje sortowanie i filtrowanie arkusza kalkulacyjnym,
- przy pomocy nauczyciela stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania prostych problemów algorytmicznych,
- przy pomocy nauczyciela stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań rachunkowych (na przykład z matematyki lub fizyki) i z codziennego życia (na przykład planowanie wydatków),
- wykorzystuje tzw. chmurę do przechowywania swoich plików oraz udostępniania ich innym,
- przy pomocy nauczyciela potrafi, korzystając z podstawowych znaczników HTML, tworzyć prostą strukturę strony internetowej,
- prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
- umie tworzyć akapity i wymuszać podział wiersza, dodawać nagłówki do tekstu, zmieniać krój i rozmiar czcionki,
- dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia,
- stosuje interlinie i wcięcia,
- stosuje automatyczną numerację i wypunktowanie,
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
- gromadzi materiały do wykonania zadania w ramach projektu grupowego,
- opracowuje zlecone zadania,
- przestrzega zasad netykiety.

DOBRY (4)

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dostateczną, a ponadto:

- opisuje algorytm znajdowania wybranego elementu w zbiorze uporządkowanym – stosuje algorytm poszukiwania przez połowienie;
- opisuje algorytmy na liczbach naturalnych: przedstawia działanie algorytmu Euklidesa w wersji z odejmowaniem;
- porządkuje elementy w zbiorze metodą przez wybieranie;

- korzysta z pomocy dydaktycznych lub dostępnego oprogramowania do demonstracji działania wybranych algorytmów,
- wie, co to jest typ zmiennej i potrafi zadeklarować zmienne typu liczbowego (całkowite, rzeczywiste) i stosować je w zadaniach;
- wie, co to są podprogramy i zna ich zastosowanie;
- tworzy proste programy i testuje ich w Pythonie,
- zna działanie instrukcji warunkowej w programach tworzonych w języku Python i przy niewielkiej pomocy nauczyciela potrafi zrealizować prosty algorytm z warunkami,
- zna działanie iteracji w programach tworzonych w języku Python,
- przy niewielkiej pomocy nauczyciela definiuje i stosuje funkcje w programach tworzonych w językach Python,
- stosuje funkcje arkusza kalkulacyjnego, tj.: JEŻELI, LICZ.JEŻELI.
- wyszukuje w Internecie informacje i inne rodzaje danych (obrazy, muzykę, filmy),
- wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta,
- wykorzystuje możliwości automatycznego wyszukiwania i zamiany znaków,
- potrafi podzielić tekst na kolumny,
- przygotowuje dokumenty do wykonania zadania w ramach projektu grupowego,
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,

BARDZO DOBRY (5)

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę dobrą, a ponadto:

- opisuje algorytmy na liczbach naturalnych: bada podzielność liczb, wyodrębnia cyfry danej liczby,
- oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
- porządkuje elementy w zbiorze metodą przez zliczanie,
- zapisuje jeden wybrany algorytm w postaci listy kroków lub przedstawia w postaci schematu blokowego,
- definiuje (korzystając z podręcznika) funkcje bez parametrów i z parametrami w wybranym języku wysokiego poziomu,
- analizuje (wspólnie z nauczycielem) programy, w których zastosowano funkcje; zapisuje je, uruchamia i wyjaśnia ich działanie,

- na bazie przykładów z podręcznika stosuje funkcje bez parametrów i z jednym parametrem w prostych programach,
- analizuje opisane w podręczniku gotowe programy realizujące algorytmy porządkowania metodą przez wybieranie i zliczanie oraz wyszukiwania elementu w zbiorze uporządkowanym,
- zapisuje je w wybranym języku programowania i potrafi wyjaśnić ich działanie,
- tworzy, zależnie od danych, różne typy wykresów: XY (punktowy), liniowy, kołowy,
- wstawia tabelę arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego jako obiekt osadzony i jako obiekt połączony,
- wstawia z pliku tabelę arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,
- poddaje nagrany film podstawowej obróbce,
- wstawia film do prezentacji,
- współpracuje w grupie przy tworzeniu projektu, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe,
- wykonuje prosty model, korzystając z arkusza kalkulacyjnego,
- formatuje tekst na stronie internetowej,
- dba o poprawność merytoryczną i redakcyjną tekstów,
- potrafi utworzyć prostą stronę internetową w oparciu o wybrany system zarządzania treścią,
- współpracuje w grupie przy tworzeniu projektu, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe.

CELUJĄCY (6)

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności jak na ocenę bardzo dobrą, a ponadto:

- spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą,
- samodzielnie obsługuje wybrane programy z podstawy programowej i umie samodzielnie zaprezentować efekty oraz sposób wykonania pracy,
- jest zawsze zaangażowany i chętny do pracy,
- rozwiązuje zadania dla chętnych,
- proponuje nietypowe rozwiązania,
- biegłe posługuje się zdobytą wiedzą i umiejętnościami w rozwiązywaniu problemów.