

Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy VIII

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- buduje proste skrypty w programie Scratch,
- wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch
- opisuje algorytm Euklidesa,
- wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym
- tworzy prosty program w języku C++ wyświetlający tekst na ekranie konsoli,
- tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch,
- definiuje i stosuje funkcje w programach pisanych w języku C++,
- pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie,
- tworzy procedury z parametrami w języku Scratch,

-
- wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego,
 - wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
 - prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym,
 - realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym,
 - współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt,
 - tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,
 - tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS),
 - umieszcza pliki w chmurze,
 - prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
 - dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,
 - dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej.

Ocena dostateczna

Uczeń:

Ocenę „dostateczną” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dopuszczający” i ponadto:

- wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch,
 - wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch,
 - realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch,
 - buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,
 - opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym,
 - tworzy zmienne w języku C++,
 - wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku C++,
 - wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++,
 - tworzy i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie,
 - definiuje i stosuje funkcje w języku Python,
-

- wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym,
- zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
- wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,
- realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym,
- przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy,
- formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze,
- wyszukuje w Internecie informacje potrzebne do wykonania zadania,
- zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.

Ocena dobra

Uczeń:

Ocenę „dobra” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dostateczny” i ponadto:

- w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby
- porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie,
- wyjaśnia, czym jest kompilator,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++,
- algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++,
- opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem,
- wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python,
- wykorzystuje listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python,
- algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python,

-
- kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego,
 - oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego,
 - dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,
 - dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,
 - zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego,
 - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków,
 - włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
 - tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
 - wyjaśnia działanie mechanizmu OLE,
 - realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym,

- sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego,
- rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym,
- dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML,
- korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- dodaje do prezentacji przejścia i animacje.

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

Ocenę „bardzo dobrą” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „dobry” i ponadto:

- sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch,
- sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch,
- wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (dziel i zwyciężaj),
- wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku C++,
- pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Python,
- pisze w języku Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,

- wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych,
- kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego,
- tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
- wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania,
- wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach,
- dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML,
- zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w Internecie – weryfikuje je w różnych źródłach,
- dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo.

Ocena celująca

Uczeń:

Ocenę „celujący” otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę „bardzo dobry” i ponadto:

- samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy
- w sposób świadomy i twórczy wykorzystuje wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów

- samodzielnie i twórczo analizuje problemy z zakresu życia codziennego i rozwiązuje je z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego
- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań
- samodzielnie tworzy stronę internetową