

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI W KLASIE 8

opracowane na podstawie podręcznika

Informatyka Europejczyka. Podręcznik do informatyki dla szkoły podstawowej. Klasa 8.

Uwaga: Aby otrzymać ocenę wyższą, uczeń musi również opanować wiedzę i umiejętności wymagane na oceny niższe.

Każdy uczeń zobowiązany jest do znajomości i przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej

Rozdział 1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

LP.	Tematyka	Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
			celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1.	Algorytmy	<i>Podstawa programowa: I.1, I.2b, I.4 III.3, IV.1</i>	<p>Podaje przykłady sortowania i wyjaśnia, co to jest sortowanie i na czym ono polega.</p> <p>Świadomie i twórczo stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.</p> <p>Samodzielnie i twórczo konstruuje, analizuje, testuje i dokonuje poprawek algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.</p> <p>Zna, testuje i rozumie mechanizm działania algorytmu Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia.</p>	<p>Wyjaśnia, co to jest sortowanie i na czym ono polega.</p> <p>Zna etapy rozwiązywania problemów, samodzielnie stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.</p> <p>Samodzielnie konstruuje różne rodzaje algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.</p> <p>Zna i rozumie mechanizm działania algorytmu Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia.</p>	<p>Rozumie, co to jest sortowanie i na czym ono polega.</p> <p>Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.</p> <p>Samodzielnie konstruuje wybrane rodzaje algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.</p> <p>Zna algorytm Euklidesa w dwóch wersjach</p>	<p>Wie, co to jest sortowanie.</p> <p>Wie, że są etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Konstruuje znane algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock.</p> <p>Zna jedną z wersji algorytmów Euklidesa</p>	<p>Po objaśnieniach wie, co to jest sortowanie.</p> <p>Z pomocą wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów.</p> <p>Z pomocą konstruuje znane algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock..</p>	<p>Nie wie, co to jest sortowanie.</p> <p>Nie wie, że są etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Nie potrafi konstruować algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock nawet z pomocą nauczyciela.</p>

Rozdział 2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

LP.	Tematyka	Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
			celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1.	Python	<i>Podstawa programowa: I.2a, I.4, II.1, III.3, IV.1</i>	<p>Zna i doskonali zasady pracy z Pythonem i wyjaśnia je innym.</p> <p>Analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, wykonuje ewentualną korektę, modyfikuje skrypty.</p> <p>Rozumie i stosuje w programach instrukcje „if-else” oraz pętle while i for</p> <p>Rozumie działanie funkcji oraz tablic. Stosuje je w swoich programach</p>	<p>Samodzielnie konstruuje i analizuje poprawność konstrukcji algorytmu w Pythonie i wykonuje ewentualną korektę.</p> <p>Stosuje w programach instrukcje „if-else”</p> <p>Stosuje w programach pętle while oraz for</p> <p>Wykorzystuje w programach poznane funkcje oraz tablice</p>	<p>Zna zasady pracy z Pythonem.</p> <p>Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie.</p> <p>Z niewielką pomocą nauczyciela stosuje w programach instrukcje „if-else” oraz wykorzystuje poznane pętle oraz funkcje w programie</p>	<p>Uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona.</p> <p>We współpracy z innymi konstruuje algorytmy w Pythonie.</p> <p>Z pomocą nauczyciela stosuje instrukcje „if-else” oraz pętle</p>	<p>Z pomocą nauczyciela konstruuje algorytmy w Pythonie.</p> <p>Z dużą pomocą nauczyciela wykorzystuje w prostych programach instrukcje if – else oraz poznane pętle</p>	<p>Nie wykonuje żadnych ćwiczeń z wykorzystaniem Pythona.</p>
2.	Arkusz kalkulacyjny	<i>Podstawa programowa: I.1, I.4, II.3c, II.4, III.3</i>	<p>Twórczo wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego Excel do sortowania i filtrowania.</p> <p>Samodzielnie stosuje wybrane funkcje w zadaniach.</p>	<p>Samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p> <p>Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.</p> <p>Wstawia i modyfikuje wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p> <p>Stosuje wybrane funkcje w arkuszu.</p> <p>Wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>Z pomocą innych pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p> <p>Przy niewielkiej pomocy stosuje adresowanie względne, wstawia wykresy</p>	<p>Z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p> <p>Z pomocą stosuje wybrane funkcje, wstawia wykresy oraz je formatuje.</p>	<p>Nie umie stosować wybranych funkcji w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>Nie umie wstawiać wykresów</p>
3.	HTML	<i>Podstawa programowa: I.5, II.3e, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, IV.4, V.2</i>	<p>Samodzielnie i twórczo wykorzystuje podstawy języka HTML.</p> <p>Samodzielnie tworzy stronę internetową w kodzie HTML</p> <p>Dbą o właściwy wygląd strony internetowej</p>	<p>Samodzielnie wykorzystuje podstawy języka HTML.</p> <p>Tworzy stronę internetową w kodzie HTML</p> <p>Wprowadza treści i grafikę na stronę</p>	<p>Wykorzystuje podstawy języka HTML do utworzenia strony internetowej</p> <p>Z niewielką pomocą tworzy stronę internetową</p>	<p>Zna podstawy języka HTML.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy stronę internetową</p>	<p>Z pomocą wykorzystuje podstawy języka HTML.</p>	<p>Nie zna i nie wykorzystuje podstaw języka HTML.</p>

Rozdział 3. Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych

LP.	Tematyka	Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
			celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1.	GIMP	<i>Podstawa programowa:</i> I.5, II.3a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.4, V.2	Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP. Samodzielnie i twórczo doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki. Rozumie i wyjaśnia innym pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.	Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP. Samodzielnie doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki. Rozumie pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.	Planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP. Doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki. Zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.	We współpracy z innymi podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP. We współpracy z innymi doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki. Zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa.	Z pomocą podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP. We współpracy z innymi doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki. Zna pojęcie format graficzny.	Nie podejmuje prac związanych z poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP. Nie zna żadnego z pojęć: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.
2.	Aplikacja Zdjęcia w Windows 10	<i>Podstawa programowa:</i> I.5, II.3a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.4, V.2	Rozumie i wyjaśnia innym na czym polega nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów w programie Samodzielnie i twórczo montuje filmy, nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej, odtwarza plik wideo, ustawia poziom głośności i określa punkt początkowy i końcowy filmu.	Rozumie na czym polega montaż, nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów w programie Samodzielnie montuje filmy, nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej, odtwarza plik wideo i ustawia poziom głośności filmu.	Wie na czym polega montaż filmów w programie Samodzielnie montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej	Po wyjaśnieniu wie na czym polega montaż filmów w programie Wspólnie z innymi montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej.	Wie do czego służy program Z pomocą montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej.	Nie wie do czego służy program Nie podejmuje prac związanych z montażem filmu.

Rozdział 4. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Przestrzeganie prawa i zasad BHP

LP.	Tematyka	Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:					
			celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
			Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1.	Urządzenia cyfrowe	<i>Podstawa programowa: I.5, III.2, III.3, V.1</i>	<p>Twórczo wykorzystuje i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi</p> <p>Przestrzega etyki pracy z informacjami, respektuje prawo autorskie oraz wyjaśnia konieczność stosowania tych przepisów w praktyce.</p>	<p>Wykorzystuje w praktyce i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi oraz wypowiada się na temat ich kilku zastosowań.</p> <p>Przestrzega etyki pracy z informacjami i respektuje prawo autorskie oraz podaje przykłady właściwego postępowania.</p>	<p>Wykorzystuje w praktyce i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi.</p> <p>Przestrzega etyki pracy z informacjami i respektuje prawo autorskie.</p>	<p>Doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi.</p> <p>Wie co to jest etyka pracy z informacjami i prawo autorskie.</p>	<p>Z pomocą doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi.</p> <p>Po wyjaśnieniu wie co to jest etyka pracy z informacjami i prawo autorskie.</p>	<p>Nie podejmuje doskonalenia umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi.</p> <p>Nie wie co to jest etyka pracy z informacjami i prawo autorskie.</p>
2.	Kwestie etyczne związane z wykorzystywaniem komputerów i sieci	<i>Podstawa programowa: II.3b, II.4, III.3, IV.1, V.1, V.2</i>	<p>Korzystając z Internetu lub innych źródeł, odszukuje więcej informacji na tematy: etyki pracy z informacjami, prywatności w sieci, cyfrowej tożsamości.</p>	<p>Korzystając z Internetu potrafi opracować dokument na temat: etyki pracy z informacjami, prywatności w sieci, cyfrowej tożsamości.</p>	<p>Z niewielką pomocą nauczyciela opracowuje dokument na temat prywatności w sieci i cyfrowej tożsamości.</p>	<p>Potrafi wyszukać w Internecie informacje na temat prywatności w sieci i cyfrowej tożsamości.</p>	<p>Z pomocą nauczyciela wyszukuje w Internecie informacje na temat prywatności w sieci, cyfrowej tożsamości.</p>	<p>Nie wie czym jest prywatność w sieci oraz cyfrowa tożsamość</p>