

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

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.1, I.2a, I.4, III.3, IV.1	<p>Po objaśnieniach wie, co to jest sortowanie.</p> <p>Z pomocą wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów.</p> <p>Potrafi odpowiedzieć na pytanie: Co to jest algorytm?</p>	<p>Wie, co to jest sortowanie.</p> <p>Wie, że są etapy rozwiązywania problemów.</p>	<p>Rozumie, co to jest sortowanie i na czym ono polega.</p> <p>Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów.</p> <p>Potrafi stworzyć prosty algorytm z pomocą nauczyciela.</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>Potrafi stworzyć prosty algorytm.</p>	<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.</p>

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

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
I.5, II.3e, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, IV.4, V.2	Z pomocą nauczyciela programuje robota Photon. Z dużą pomocą nauczyciela programuje blokowo Robotą Photon.	Z niewielką pomocą nauczyciela programuje robota Photon. Z niewielką pomocą nauczyciela programuje blokowo Robotą Photon.	Programuje robota Photon z niewielkimi błędami. Programuje blokowo Robotą Photon z niewielkimi błędami.	Programuje bezbłędnie robota Photon. Programuje blokowo Robotą Photon z niewielkimi błędami.	Programuje bezbłędnie robota Photon. Programuje blokowo Robotą Photon z niewielkimi błędami.
I.1, I.4, II.3c, II.4, III.3, IV.1	Z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania. Z pomocą stosuje wybrane funkcje, wstawia wykresy oraz je formatuje.	Z pomocą innych pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania. Przy niewielkiej pomocy stosuje adresowanie względne, wstawia wykresy.	Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania. Stosuje wybrane funkcje w arkuszu. Wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania. Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu. Wstawia i modyfikuje wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Twórczo wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego Excel do sortowania i filtrowania. Samodzielnie stosuje wybrane funkcje w zadaniach.
I.5, II.3e, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, IV.4, V.2	Z pomocą wykorzystuje podstawy języka HTML.	Zna podstawy języka HTML. Z pomocą nauczyciela tworzy stronę internetową.	Wykorzystuje podstawy języka HTML do utworzenia strony internetowej Z niewielką pomocą tworzy stronę internetową	Samodzielnie wykorzystuje podstawy języka HTML. Tworzy stronę internetową w kodzie HTML Wprowadza treści i grafikę na stronę	Samodzielnie i twórczo wykorzystuje podstawy języka HTML. Samodzielnie tworzy stronę internetową w kodzie HTML Dbą o właściwy wygląd strony internetowej

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

Podstawa programowa	Wymagania programowe na oceny:				
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p><i>Podstawa programowa:</i> I.5, II.3a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.4, V.2</p>	<p>Z pomocą podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego Paint.</p> <p>We współpracy z innymi doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Potrafi stworzyć projekt 3d w programie Tinkercard z pomocą nauczyciela.</p>	<p>We współpracy z innymi podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego Paint.</p> <p>We współpracy z innymi doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Zna pojęcia: format graficzny.</p> <p>Potrafi stworzyć projekt 3d w programie Tinkercard z niewielką pomocą nauczyciela.</p>	<p>Planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego Paint.</p> <p>Doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Potrafi stworzyć projekt 3d w programie Tinkercard</p>	<p>Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego Paint.</p> <p>Samodzielnie doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Rozumie pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.</p> <p>Potrafi stworzyć projekt 3d w programie Tinkercard z dbałością o szczegóły.</p>	<p>Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.</p> <p>Samodzielnie i twórczo doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Samodzielnie, twórczo, bezbłędnie tworzy projekt 3d w programie Tinkercard.</p>

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

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

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie sprostął wymaganiom na ocenę dopuszczającą.