

Wymagania na poszczególne oceny Informatyka klasa 8 Rok szkolny 2022/2023

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego. **Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • buduje proste skrypty w programie Scratch, • wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch, • opisuje algorytm Euklidesa, • wyszukuje największą liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch, • wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch, 	<ul style="list-style-type: none"> • w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby, • porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie, • wyjaśnia, czym jest kompilator, 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator <i>mod</i> w skrypcie języka Scratch, • wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (<i>dziel i zwyciężaj</i>), • wykorzystuje instrukcje

<p>w zbiorze nieuporządkowanym,</p> <ul style="list-style-type: none">• tworzy prosty program w języku C++ wyświetlający tekst na ekranie konsoli,	<ul style="list-style-type: none">• realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch,• buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą	<ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++,	<p>iteracyjne w programach pisanych w języku C++,</p> <ul style="list-style-type: none">• pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,
--	--	---	--

- ▣ 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),

- ▣ 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,

<ul style="list-style-type: none"> ▫ algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++, ▫ opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem, ▫ wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python, 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, ▫ zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego, ▫ wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków, 	<ul style="list-style-type: none"> ▫ wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Python, ▫ pisze w języku Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, 	<p>korzystając z funkcji filtrowania,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML, ▫ zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
<ul style="list-style-type: none"> ▫ 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, 		<ul style="list-style-type: none"> ▫ 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, ▫ wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym, ▫ wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach, ▫ wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, 	

<ul style="list-style-type: none"> ▣ umieszcza pliki w chmurze, ▣ prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej, ▣ dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej, ▣ dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej. 	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 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 	<p>potrzebne do wykonania zadania,</p> <ul style="list-style-type: none"> ▣ zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów. 	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 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.
---	--	--	--

▣ 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.