

Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy VIII

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności ucznia:

- Odpowiedzi ustne.
- Testy online (poniżej 30% - niedostateczny, 30-50% - dopuszczający, 51-70% - dostateczny, 71-90% - dobry, 91-99% - bardzo dobry, 100% - celujący).
- Obowiązkowe zadania praktyczne oraz zadania dodatkowe (ocenie podlegają wytwory ucznia).
- Aktywność ucznia (ocenie podlega: przygotowanie do lekcji, udział w dyskusji, kreatywność na lekcji).

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen:

- Testy online oraz zadania praktyczne są obowiązkowe.
- Każdą ocenę można poprawiać tylko raz, oceny wyższe niż dopuszczająca nie podlegają poprawie. Termin poprawy testu należy uzgodnić z nauczycielem nie później niż dwa tygodnie po otrzymaniu oceny. Poprawę zadania praktycznego należy przesłać na szkolną platformę edukacyjną w ciągu dwóch tygodni od otrzymania oceny.
- Uczeń ma obowiązek uzupełnić wszystkie braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności, biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub poprzez indywidualne konsultacje z nauczycielem.
- Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (podczas spotkań z rodzicami, dyżurów lub w uzgodnionym terminie). Wszystkie oceny z bieżącego półrocza rodzic/opiekun może obejrzeć po zalogowaniu się do e-dziennika.

Warunki i tryb uzyskania wyższej oceny klasyfikacyjnej

Możliwość uzyskania oceny wyższej ma każdy uczeń, który:

- wyraził chęć uzyskania oceny wyższej w formie pisemnej poprzez e-dziennik;
- przystąpił w ciągu roku szkolnego do wszystkich testów i sprawdzianów praktycznych;
- podejmował próby poprawy ocen z testów i sprawdzianów praktycznych w wyznaczonym przez nauczyciela terminie;
- podejmował działania mające na celu podwyższenie swoich wyników w ciągu całego okresu;
- aktywnie pracował na lekcjach.

Tryb uzyskania oceny wyższej:

- analiza poziomu spełnienia wymagań na ocenę przewidywaną i wyższą;
- wykonanie w terminie wyznaczonych przez nauczyciela zadań w formie ustnej lub praktycznej z materiału, z którego uczeń nie spełnił wymagań na ocenę wyższą w ciągu roku szkolnego.

Wymagania na poszczególne stopnie

Zakres	Poziom podstawowy		Poziom ponadpodstawowy	
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Sprzęt komputerowy	Uczeń: • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej; • zna nazwy urządzeń opartych na technice komputerowej; • zna podstawowe zastosowania komputerów; • potrafi uruchomić zestaw komputerowy i poprawnie zakończyć jego pracę; • potrafi bezpiecznie pracować przy komputerze.	Uczeń: • wymienia zasady bezpiecznego używania sprzętu w pracowni komputerowej; • właściwie organizuje miejsce pracy; • zna elementy zestawu komputerowego; • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;	Uczeń: • uzasadnia, dlaczego należy stosować się do regulaminu podczas przebywania w pracowni komputerowej; • zna elementy jednostki centralnej; • rozumie potrzebę stosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.	Uczeń: • wykonuje pracę w sposób twórczy; • zna jednostki określające parametry podzespołów bazowych komputera; • zna zagrożenia dla własnego zdrowia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

Systemy operacyjne	Uczeń: • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej; • dba o porządek i bezpieczeństwo na stanowisku pracy; • zna pojęcie własności intelektualnej; • zna pojęcia: plik, katalog (folder), katalog (folder) otwarty; • rozumie potrzebę szanowania cudzej własności intelektualnej; • rozumie potrzebę zapisywania na dysku wyników pracy z komputerem; • potrafi pisać teksty z zastosowaniem małych i wielkich liter, polskich znaków; • potrafi poprawnie używać klawiszy SPACJI i ENTER; • potrafi usuwać drobne usterki powstałe w trakcie pisania tekstu, stosować klawisze do kasowania znaków i cofać ostatnio wykonywaną operację; • potrafi otworzyć ze wskazanego dysku i katalogu zapisane w pliku dokumenty; • potrafi zmodyfikować dokument i zapisać zmiany w pliku.	Uczeń: • właściwie organizuje miejsce pracy • zna metody porządkowania swoich prac na dysku; • rozumie różnicę pomiędzy poleceniami ZAPISZ JAKO i ZAPISZ; • rozumie potrzebę tworzenia katalogów i porządkowania plików na dysku; • potrafi zmieniać wygląd ekranu i okien; • potrafi tworzyć skróty do programów i dokumentów • potrafi tworzyć katalogi i struktury katalogów na podstawie wzoru; • potrafi skopiować plik lub katalog wraz z zawartością metodą przeciągania i z wykorzystaniem Schowka; • potrafi usunąć oraz odzyskać przypadkowo usunięty plik; • potrafi tworzyć własne pliki, zapisując dokumenty na dysku we wskazanym katalogu; • potrafi wykonywać typowe operacje na plikach w otoczeniu sieciowym.	Uczeń: • zna pojęcie czcionki; • zna nazwy najczęściej używanych czcionek; • zna rodzaje wcięć i wyrównywania tekstu; • rozumie znaczenie częstego zapisywania tworzonego dokumentu w pliku i stosuje się do przedstawionej zasady; • rozumie znaczenie nazwy pliku, rozszerzenia nazwy, drzewa katalogów; • potrafi uruchamiać nieinstalowane programy znajdujące się w pamięci komputera; • potrafi utworzyć skrót w menu systemowym; • potrafi stworzyć katalog podczas zapisywania dokumentu w pliku; • potrafi utworzyć strukturę katalogów dostosowaną do potrzeb; • potrafi przeprowadzić mapowanie zasobów sieciowych.	Uczeń: • wykonuje pracę w sposób twórczy; • zna zasady obowiązujące podczas tworzenia nazwy plików; • zna typowe rozszerzenia plików, zmienna; • rozumie pojęcie: struktura katalogów; • rozumie dlaczego, niektóre programy znajdujące się w otoczeniu sieciowym można uruchomić i dlaczego, a inne nie; • potrafi odinstalować program; • potrafi dobrać nazwy tworzonych plików do ich zawartości; • potrafi na podstawie rozszerzenia nazwy pliku stwierdzić, w jakiej aplikacji ów plik powstał; • potrafi kopiować i kasować grupę plików.
----------------------------------	--	--	--	---

Tworzenie stron WWW	Uczeń: • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej; • dba o porządek i bezpieczeństwo na stanowisku pracy; • zna pojęcia: strona WWW, źródło strony WWW; • zna ogólne zasady projektowania stron internetowych; • zna pojęcia: hiperłącze, odsyłacz, link; • wie czym jest szata graficzna strony internetowej; • potrafi wyświetlić źródło dokumentu HTML; • potrafi wpisać tekst we wskazanym miejscu kodu źródłowego.	Uczeń: • właściwie organizuje miejsce pracy; • zna pojęcia: HTML, tabela, wiersz, kolumna, komórka; • zna rodzaje hiperłączy; • zna podział dokumentu HTML na nagłówki i treść; • zna formaty grafiki akceptowane przez przeglądarki internetowe; • rozumie w jaki sposób wyświetlane są strony internetowe w oknie przeglądarki; • rozumie działanie odsyłaczy; • umieszcza tekst w odpowiednich znacznikach; • tworzy numerowane i wypunktowane wykazy; • wstawia grafikę we wskazanym miejscu dokumentu HTML; • wstawia tabelę o określonej liczbie wierszy i kolumn; • wypełnia tabelę zawartością.	Uczeń: • zna pojęcie CSS, protokół FTP, klient ftp, konto, download, upload; • potrafi wymienić nazwy kilku edytorów HTML; • wie jakie informacje należy umieścić w nagłówku; • wie, jakie informacje umieszcza się w treści dokumentu; • potrafi w wybranym edytorze grafiki stworzyć szatę graficzną strony internetowej; • potrafi sformatować czcionkę i akapit; • potrafi zmienić sposób numerowania lub wypunktowania wykazu; • określa rozmiar, położenie i inne atrybuty obrazu; • formatuje obramowanie i tło tabeli.	Uczeń: • wykonuje pracę w sposób twórczy; • umie wymienić nazwy kilku języków przeznaczonych do tworzenia stron WWW; • zna standardy kodowania polskich znaków; • zna zasady doboru barw na stronie internetowej; • potrafi uzyskać odpowiedni wygląd swojej strony WWW; • potrafi zastosować opływanie (oblewanie) grafiki tekstem; • zagnieżdża multimedia na stronie WWW; • scala komórki tabeli; • wie jak połączyć się z wybranym serwerem plików, przeglądać zasoby serwera oraz przysyłać pliki przy pomocy wybranego klienta FTP.
-----------------------------------	---	---	---	--

Algorytmika i programowanie w Scratch	Uczeń: • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej; • potrafi bezpiecznie pracować przy komputerze; • zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków; • zna podstawowe zasady prezentacji algorytmów w postaci schematów blokowych; • analizuje gotowe proste schematy blokowe; • potrafi zmienić położenie duszka stosując polecenia: naprzód, obróć w prawo, obróć w lewo, idź do x,y; • potrafi stworzyć skrypt rysujący prostą figurę.	Uczeń: • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad; • bezpieczeństwo i higieny pracy • rozumie pojęcie algorytmu; • zapisuje prosty algorytm liniowy w postaci listy kroków; • określa sytuacje warunkowe i wyprowadza różne wyniki w zależności od spełnienia warunku; • analizuje schemat blokowy algorytmu z rozgałęzieniami; • zna pojęcia: programowanie wizualne, iteracja; • potrafi stworzyć skrypt rysujący wzór składający się z co najmniej z trzech figur; • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący iterację; • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący instrukcję warunkową prostą; • potrafi stworzyć prostą procedurę bez parametrów.	Uczeń: • rozumie potrzebę stosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem; • omawia etapy rozwiązywania problemu (zadania); • wie, na czym polega iteracja; • analizuje algorytmy, w których występują powtórzenia i określa od czego zależy liczba powtórzeń; • rozumie pojęcie programowanie; • potrafi zmienić tło sceny; • sprawnie wykorzystuje iterację podczas tworzenia skryptów; • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący zmienną; • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący instrukcję warunkową kompletną; • potrafi stworzyć prostą procedurę bez parametrów.	Uczeń: • wykonuje pracę w sposób twórczy; • wyjaśnia pojęcie specyfikacja problemu; • prezentuje algorytmy iteracyjne za pomocą listy kroków; • tworzy schematy blokowe algorytmów, w którym występują złożone sytuacje warunkowe; • buduje schematy blokowe algorytmów iteracyjnych; • optymalizuje skrypty; • tworzy skomplikowane wzory; • sprawnie tworzy skrypty wykorzystujące zmienne; • samodzielnie tworzy skrypty rekurencyjne; • biegle posługuje się instrukcjami warunkowymi; • sprawnie definiuje i wykorzystuje w swoim programie procedury.
---	---	--	---	--

Gromadzenie i przetwarzanie danych	Uczeń: • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej; • potrafi bezpiecznie pracować przy komputerze; • uruchamia arkusz kalkulacyjny; • zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie; • zna pojęcie formuły i funkcji; • z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania; • potrafi zastosować kopiowanie i wklejanie formuł; • z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza; • zna ogólne zasady przygotowania wykresu w arkuszu kalkulacyjnym; • korzysta z kreatora wykresów do utworzenia prostego wykresu; • zapisuje utworzony arkusz we wskazanym folderze docelowym.	Uczeń: • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; • przełącza się między arkuszami; • zna zasadę adresowania komórek w arkuszu; • formatuje nagłówki tabeli; • sortuje tabelę; • potrafi tworzyć formuły wykonujące bardziej zaawansowane obliczenia; • odróżnia funkcję od formuły; • stosuje podstawowe funkcje arkusza kalkulacyjnego, tj.: suma, iloczyn, średnia, min, max; • dobiera odpowiedni wykres dla określonych danych; • tworzy wykres składający się z dwóch serii danych, potrafi dodać do niego odpowiednie opisy; • tworzy prostą tabelę przestawną.	Uczeń: • rozumie potrzebę stosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem; • nadaje arkuszowi nazwę i kolor; • formatuje komórki o podanym adresie; • sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania; • stosuje skomplikowane formuły; • stosuje funkcje podczas obliczeń, tj.: potęga, jeżeli, licznik, jeżeli, suma, jeżeli, funkcje daty i czasu; • wykonuje w arkuszu proste obliczenia z dziedziny fizyki, matematyki, geografii; • wstawia i formatuje wykresy dostosowane do prezentowanych informacji.	Uczeń: • wykonuje pracę w sposób twórczy; • używa różnych opcji kopiowania i wklejania; • stosuje formatowanie warunkowe; • potrafi układać rozbudowane formuły z zastosowaniem funkcji jeżeli; • stosuje funkcje inne niż omówione w czasie zajęć; • zna zasady doboru typu wykresu do danych i wyników; • samodzielnie formatuje tło i inne elementy wykresu; • drukuje tabelę arkusza, dobierając odpowiednie parametry drukowania; • tworzy złożone tabele i wykresy przestawne.
--	---	--	---	---

Montaż wideo	Uczeń: • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej; • dba o porządek i bezpieczeństwo na stanowisku pracy; • uruchamia wybrany program do montażu filmów; • importuje kolejne klipy do projektu; • zapisuje projekt we wskazanym katalogu.	Uczeń: • właściwie organizuje miejsce pracy; • zna pojęcia: klip filmowy, montaż nieliniowy; • zna nazwy kilku programów do montażu filmów; • zna popularne źródła materiału wideo; • zmienia położenie klipów w projekcie.	Uczeń: • wie jakie wymagania stawia komputerom przeznaczonym do obróbki wideo; • zna formaty plików wideo; • potrafi wyeksportować film do wskazanego formatu wideo; • przycina klipy wideo; • dodaje efekty przejścia między klipami.	Uczeń: • wykonuje pracę w sposób twórczy; • dobiera format zapisu wideo do przeznaczenia; • importuje materiał wideo z różnych nośników; • tworząc film w oparciu o projekt potrafi wykorzystać zaawansowane możliwości wybranego programu.
---------------------	--	--	---	---

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- stosuje przyswojone informacje i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych,
- prawie zawsze otrzymuje 100% punktów z testów i zadań praktycznych,
- udziela kompletnych odpowiedzi na otrzymane pytania,
- bezbłędnie wykonuje powierzone zadania,
- chętnie dzieli się swoją wiedzą z innymi,
- twórczo i samodzielnie rozwija własne uzdolnienia i zainteresowania.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności określonych na ocenę dopuszczającą w wymaganiach edukacyjnych.