

Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy VIII

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności ucznia

- Odpowiedzi ustne z maksymalnie trzech ostatnich jednostek tematycznych (ocena zgodnie z wymaganiami).
- Testy online (poniżej 30% - niedostateczny, 30-50% - dopuszczający, 51-70% - dostateczny, 71-90% - dobry, 91-99% - bardzo dobry, 100% - celujący).
- Zadania praktyczne (ocenie podlegają wytwory ucznia) oraz zadania dodatkowe.
- Referaty (ocenie podlegają: wartość merytoryczna, prezentacja lub plakat, wystąpienie ucznia)
- Aktywność ucznia (ocenie podlega: przygotowanie do lekcji, zainteresowanie tematem, udział w dyskusji, kreatywność na lekcji).
- Osiągnięcia w konkursach.

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Testy online oraz zadania praktyczne są obowiązkowe.
2. 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.
3. Wszystkie swoje oceny z bieżącego półrocza uczeń może obejrzeć po zalogowaniu się do e-dziennika.
4. 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 z terminie), wszystkie oceny z bieżącego półrocza rodzic/opiekun może obejrzeć po zalogowaniu się do e-dziennika.
5. 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.
6. Sposób poprawiania ocen klasyfikacyjnych regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

Wymagania na poszczególne stopnie

Zakres	Poziom podstawowy		Poziom ponadpodstawowy	
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Sprzęt komputerowy	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

<p>Systemy operacyjne</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
----------------------------------	--	---	---	--

<p>Tworzenie stron WWW</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • potrafi wstawić odsyłacz (hiperłącze) • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • formatuje hiperłącza • potrafi sformatować czcionkę i akapit • potrafi zmienić sposób numerowania lub wypunktowania wykazu • określa rozmiar, położenie i inne atrybuty obrazu • formatuje obramowanie i tło tabeli 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 optywanie (oblewanie) grafiki tekstem • zagnieżdża multimedia na stronie WWW • scala komórki tabeli • wie jak połączyć się z wybranym serwerem plików, przeglądać zasoby serwera oraz przesyłać pliki przy pomocy wybranego klienta FTP
-----------------------------------	---	--	--	---

<p style="text-align: center;">Algorytmika i programowanie w Scratch</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa 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 • tworzy schemat blokowy prostego algorytmu liniowego • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • buduje schemat blokowy algorytmu z warunkiem prostym • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy • wyjaśnia pojęcie specyfikacja problemu • prezentuje algorytmy iteracyjne za pomocą listy kroków i schematów blokowych • 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
---	--	--	---	---

<p>Gromadzenie i przetwarzanie danych</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, licz.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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Montaż wideo</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności określonych na ocenę dopuszczającą w wymaganiach edukacyjnych.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- posiada rozszerzoną wiedzę i umiejętności z zakresu informatyki w klasie ósmej,
- otrzymuje 100% punktów z testu,
- udziela kompletnych odpowiedzi na otrzymane pytania,
- bezbłędnie wykonuje powierzone zadania,
- wykazuje się wzorową aktywnością w czasie lekcji,
- bierze udział i osiąga sukcesy w konkursach szkolnych i międzyszkolnych,
- twórczo i samodzielnie rozwija własne uzdolnienia i zainteresowania.