

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE Z INFORMATYKI W KLASIE 8

opracowane na podstawie podręcznika

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

Prowadząca: mgr Małgorzata Handzel

Rozdział 1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

LP.	Tematyka	Podstawa programowa	Wymagania programowe					
			Ponadpodstawowe			Podstawowe		
			celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
1.	Algorytmy	<i>Podstawa programowa: I.1, I.2b, I.4 III.3, IV.1</i>	<p>Uczeń:</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 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>Uczeń:</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>Uczeń:</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>Uczeń:</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>Uczeń:</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>Uczeń:</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					
			Ponadpodstawowe			Podstawowe		
			celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
1.	Python	<i>Podstawa programowa: I.2a, I.4, II.1, III.3, IV.1</i>	<p>Uczeń:</p> <p>Zna i doskonali zasady pracy z Pythonem i wyjaśnia je innym.</p> <p>Samodzielnie konstruuje i analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, wykonuje ewentualną korektę, modyfikuje skrypty.</p> <p>Rozumie i stosuje w programach instrukcje „if-else”</p> <p>Rozumie i stosuje w programach pętle while oraz for</p> <p>Rozumie działanie funkcji oraz tablic. Stosuje je w swoich programach</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Zna zasady pracy z Pythonem.</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>Uczeń:</p> <p>Wie na czym polega praca z Pythonem.</p> <p>Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie.</p> <p>Z niewielką pomocą nauczyciela stosuje w programach instrukcje „if-else”</p> <p>Z niewielką pomocą nauczyciela wykorzystuje poznane pętle oraz funkcje w programie</p>	<p>Uczeń:</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 w programach instrukcje „if-else”</p> <p>Z pomocą nauczyciela wykorzystuje w programie poznane pętle oraz funkcje</p>	<p>Uczeń:</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>Uczeń:</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>Uczeń:</p> <p>Twórczo wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego Excel do sortowania i filtrowania.</p> <p>Wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie stosując</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p> <p>Samodzielnie stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p> <p>Po objaśnieniach nauczyciela samodzielnie</p>	<p>Uczeń:</p> <p>We współpracy z innymi pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.</p> <p>Z pomocą stosuje wybrane funkcje</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Nie podejmuje pracy w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>Nie umie stosować wybranych funkcji w</p>

			<p>wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu maksymalnie wykorzystując możliwości oprogramowania.</p> <p>Wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wstawiając wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.</p> <p>Samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>stosuje wybrane funkcje w arkuszu.</p> <p>Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.</p> <p>Po objaśnieniach nauczyciela wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>We współpracy z innymi stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje adresowanie względne w arkuszu.</p> <p>We współpracy z innymi wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>Z pomocą innych stosuje adresowanie względne w arkuszu.</p> <p>Z pomocą wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.</p>	<p>arkusza kalkulacyjnym.</p> <p>Nie potrafi zastosować żadnego rodzaju adresowania.</p> <p>Nie umie wstawiać wykresów prezentujących dane i wyniki oraz ich formatować.</p>
3.	HTML	<p><i>Podstawa programowa:</i></p> <p><i>I.5, II.3e, II.4, II.5, III.3, IV.1, IV.2, IV.4, V.2</i></p>	<p>Uczeń:</p> <p>Samodzielnie i twórczo wykorzystuje podstawy języka HTML.</p> <p>Samodzielnie tworzy stronę internetową w kodzie HTML z zastosowaniem arkusza stylów</p> <p>Dbą o właściwy wygląd strony internetowej</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Samodzielnie wykorzystuje podstawy języka HTML.</p> <p>Tworzy stronę internetową w kodzie HTML z zastosowaniem arkusza stylów</p> <p>Wprowadza treści i grafikę na stronę</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Wykorzystuje podstawy języka HTML do utworzenia strony internetowej</p> <p>Z niewielką pomocą tworzy stronę internetową</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Zna podstawy języka HTML.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy stronę internetową</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Z pomocą wykorzystuje podstawy języka HTML.</p>	<p>Uczeń:</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					
			Ponadpodstawowe			Podstawowe		
			celujący	bardzo dobry	dobry	dostateczny	dopuszczający	niedostateczny
1.	GIMP	<i>Podstawa programowa: I.5, II.3a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.4, V.2</i>	<p>Uczeń:</p> <p>Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.</p> <p>Samodzielnie i twórczo doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Rozumie i wyjaśnia innym pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.</p> <p>Samodzielnie doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Rozumie pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.</p> <p>Doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>We współpracy z innymi podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.</p> <p>We współpracy z innymi doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Z pomocą podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.</p> <p>We współpracy z innymi doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.</p> <p>Zna pojęcie format graficzny.</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Nie podejmuje prac związanych z poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.</p> <p>Nie zna żadnego z pojęć: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.</p>
2.	Movie Maker	<i>Podstawa programowa: I.5, II.3a, II.4, II.5, III.2, III.3, IV.1, IV.4, V.2</i>	<p>Uczeń:</p> <p>Rozumie i wyjaśnia innym na czym polega nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów w programie Windows Movie Maker.</p> <p>Samodzielnie i twórczo montuje filmy, nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej, odtwarza plik</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Rozumie na czym polega montaż, nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów w programie Windows Movie Maker.</p> <p>Samodzielnie montuje filmy, nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej, odtwarza</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Wie na czym polega montaż filmów w programie Windows Movie Maker.</p> <p>Samodzielnie montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Po wyjaśnieniu wie na czym polega montaż filmów w programie Windows Movie Maker.</p> <p>Wspólnie z innymi montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Wie do czego służy program Windows Movie Maker.</p> <p>Z pomocą montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej w</p>	<p>Uczeń:</p> <p>Nie wie do czego służy program Windows Movie Maker.</p> <p>Nie podejmuje prac związanych z montażem filmu.</p>

			wideo, ustawia poziom głośności i określa punkt początkowy i końcowy filmu w Windows Movie Maker.	plik wideo i ustawia poziom głośności filmu w Windows Movie Maker.	internetowej w Windows Movie Maker.	internetowej w Windows Movie Maker.	Windows Movie Maker.	
--	--	--	---	--	-------------------------------------	-------------------------------------	----------------------	--

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

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