



Wymagania Edukacyjne Informatyka Klasa VIII

Skala ocen:

niedostateczna	0 – 35%
dopuszczająca	38 – 50%
dostateczna	56 – 67%
dobra	83 – 74 %
bardzo dobra	90 – 96%
celująca	100%

Wyniki skrajnie niskie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „-”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (-) minus	36 – 37%
dostateczna (-) minus	54 – 55%
dobra (-) minus	71 – 73%
bardzo dobra (-) minus	87 – 89%

Wyniki skrajnie wysokie w danym przedziale procentowym zapisane będą ze znakiem „+”, z wyjątkiem oceny niedostatecznej i celującej:

dopuszczająca (+) plus	51 – 53%
dostateczna (+) plus	68 – 70%
dobra (+) plus	84 – 86%
bardzo dobra (+) plus	97 – 99%



Zasady współpracy z uczniem:

Uczeń ma prawo:

1. Znać swoje oceny.
2. Być ocenianym systematycznie.
3. Wglądu w sprawdzone i ocenione prace pisemne.
4. Uzyskać ustne uzasadnienie ustalonej oceny.
5. Uczeń ma prawo na początku lekcji zgłosić - nie więcej niż 2 razy w półroczu - brak zeszytu, ćwiczeń lub zadania domowego. Kolejne nieprzygotowanie skutkuje wpisem uwagi do e-dziennika.
6. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

Uczeń ma obowiązek:

1. Aktywnie uczestniczyć w lekcji, stosując się do poleceń nauczyciela.
2. Uczeń ma obowiązek prowadzić zeszyt przedmiotowy, zeszyt ćwiczeń, nosić potrzebne przybory.
3. Uczeń ma obowiązek odrabiać prace domowe.
4. Uczeń zobowiązany jest do przygotowania się do każdej lekcji; sprawdzenie wiadomości i umiejętności z ostatniej lekcji może mieć formę odpowiedzi ustnej lub kartkówki.
5. W przypadku nieobecności na lekcji uczeń ma obowiązek uzupełnienia braków na najbliższe zajęcia.
6. Jeżeli uczeń, z powodu nieobecności, nie pisał pracy klasowej, przystępuje do zaliczenia materiału w innym, uzgodnionym z nauczycielem terminie.
7. Uczeń pozostawia ład i porządek na swoim stanowisku pracy po zakończonej lekcji.

Nauczyciel ma prawo:

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji lub znajomości lektury w formie kartkówki, lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenić pracę ucznia na lekcji.



Nauczyciel ma obowiązek:

1. Zapowiedzieć prace klasowe z tygodniowym wyprzedzeniem oraz podać zakres sprawdzanego materiału, z jednoczesnym wpisaniem do e-dziennika.
2. Umożliwić uczniowi nadrobienie zaległości.
3. Systematycznie i jawnie oceniać uczniów.
4. Na zajęciach lekcyjnych udostępnić uczniowi sprawdzone i ocenione prace pisemne.
5. Kontrolować zeszyty i/lub ćwiczenia uczniów pod względem ich poprawności merytorycznej, językowej oraz systematyczności prowadzenia i estetyki min. raz w półroczu.
6. Uzasadniać ustnie na zajęciach lekcyjnych ustalone oceny.

Zasady współpracy z rodzicem/opiekunem:

Rodzice/opiekunowie pozostają w kontakcie z nauczycielem poprzez dziennik elektroniczny (wiadomości wysyłane poprzez e-dziennik, uwagi, oceny bieżące).

Oceny ze sprawdzianów i testów zaznacza się w e-dzienniku kolorem czerwonym. Jeśli uczeń nie był obecny podczas pracy klasowej, w odpowiedniej rubryce wpisuje się „nb”, aż do czasu napisania tej pracy przez ucznia.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia:

Sprawdzian – **S**, Kartkówka – **K**, Praca na lekcji - **Pnl** Praca domowa – **Pd** Aktywność - **A** Inne formy aktywności (udział w konkursach, projektach, zadania dodatkowe) - **In** , Nieprzygotowanie – **Np**.



Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

2	3	4	5	6
DOPUSZCZAJĄCY	DOSTATECZNY 2+3	DOBRY 2+3+4	BARDZO DOBRY 2+3+4+5	CELUJĄCY 2+3+4+5
UCZEŃ:				
I PÓLROCZE				
<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 w zbiorze nieuporządkowanym, • tworzy prosty program w języku C++ wyświetlający tekst na ekranie konsoli, • tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch, • definiuje i stosuje funkcje w programach 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch, • wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch, • realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch, • buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym, • opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym, • tworzy zmienne w języku C++, • wykonuje podstawowe operacje matematyczne na 	<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, • wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++, • algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++, • opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem, • kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego, • oblicza sumę i średnią 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch, • wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (dziel i zwyciężaj), • wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku C++, • pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, • wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych, • kopiuje formuły z użyciem adresowania 	<ul style="list-style-type: none"> • spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje bezbłędnie, • stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych



<p>pisanych w języku C++ +,</p> <ul style="list-style-type: none">• 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,	<p>zmiennych w języku C++,</p> <ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++,• 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,• wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,• realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym,	<p>zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego,</p> <ul style="list-style-type: none">• dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,• dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,• zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego,• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków,• 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,	<p>bezwzględnego oraz mieszanego,</p> <ul style="list-style-type: none">• 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, korzystając z funkcji filtrowania,	
---	---	---	---	--



II PÓLROCZE

<ul style="list-style-type: none">• 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),• 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">• 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 potrzebne do wykonania zadania,• zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.	<ul style="list-style-type: none">• 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.	<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,• 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.	<ul style="list-style-type: none">• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje bezbłędnie,• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych
---	---	--	--	--