



## 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. Poprawić ocenę bieżącą na warunkach określonych z nauczycielem.

#### **Uczeń ma obowiązek:**

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

#### **Nauczyciel ma prawo:**

1. Sprawdzić wiadomości i umiejętności dotyczące ostatnich lekcji w formie kartkówki lub wypowiedzi ustnej bez wcześniejszej zapowiedzi.
2. Ocenąć 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. 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
<b>UCZEŃ:</b>				
<b>I PÓLROCZE</b>				
<ul style="list-style-type: none"><li>• buduje proste skrypty w programie Scratch,</li><li>• wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch,</li><li>• opisuje algorytm Euklidesa,</li><li>• wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,</li><li>• tworzy prosty program w języku C++ wyświetlający tekst na ekranie konsoli,</li><li>• tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch,</li><li>• definiuje i stosuje funkcje w programach</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch,</li><li>• wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch,</li><li>• realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch,</li><li>• buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,</li><li>• opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym,</li><li>• tworzy zmienne w języku C++,</li><li>• wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku C++,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby,</li><li>• porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie,</li><li>• wyjaśnia, czym jest kompilator,</li><li>• wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++,</li><li>• algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++,</li><li>• opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem,</li><li>• kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego,</li><li>• oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch,</li><li>• wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (dziel i zwyciężaj),</li><li>• wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku C++,</li><li>• pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,</li><li>• wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych,</li><li>• kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje bezbłędnie,</li><li>• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych</li></ul>



<p>pisanych w języku C++,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy procedury z parametrami w języku Scratch,</li><li>• wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++,</li><li>• wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,</li><li>• realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym,</li></ul>	<p>odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego,</li><li>• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków,</li><li>• włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• wyjaśnia działanie mechanizmu OLE,</li><li>• realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,</li><li>• wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym,</li><li>• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach,</li><li>• wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania,</li></ul>	
---	--	---	---	--



## II PÓŁROCZE

<ul style="list-style-type: none"><li>• współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt,</li><li>• tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,</li><li>• tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS),</li><li>• umieszcza pliki w chmurze,</li><li>• prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,</li><li>• dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,</li><li>• dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy,</li><li>• formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML,</li><li>• wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,</li><li>• dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,</li><li>• udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze,</li><li>• wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania,</li><li>• zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym,</li><li>• dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML,</li><li>• korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,</li><li>• dodaje do prezentacji przejścia i animacje.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML,</li><li>• zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,</li><li>• dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,</li><li>• krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach,</li><li>• dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• spełnia powyższe warunki, zadania wykonuje bezbłędnie,</li><li>• stosuje zdobyte wiadomości w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych</li></ul>
---	---	--	--	--