

Wymagania edukacyjne

Do przedmiotu **INFORMATYKA** w klasie 8 szkoły podstawowej opracowane na podstawie programu „Lubię To” Nowa Era, autor Michał Kęska

Program nauczania informatyki dla drugiego etapu edukacyjnego zgodnie z wymaganiami podstawy programowej

OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

- 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 pisanych w języku C++;
- 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;
- 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.

OCENA DOSTATECZNA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- 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 zmiennych w języku C++;
- 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;
- 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.

OCENA DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- 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 zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego;
- 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;
- 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.

OCENA BARDZO DOBRA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- 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 bezwzględnego oraz mieszanego;
- 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;
- dodaje hiperłącza do stron 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.

OCENA CELUJĄCA

wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- stosuje zdobyte wiadomości, w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.