

Wymagania na oceny roczne z przedmiotu informatyka w klasie 8 szkoły podstawowej

celujący

- Rozumie na czym polegają algorytmy wyszukiwania i sortowania. Potrafi samodzielnie zapisać algorytm wyszukiwania lub sortowania w postaci listy kroków lub schematu blokowego.
- Samodzielnie i twórczo konstruuje różne rodzaje algorytmów. Potrafi przetestować ich poprawność i dokonać prostych optymalizacji.
- Świadomie i twórczo konstruuje i testuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia. Samodzielnie analizuje skonstruowane algorytmy.
- Samodzielnie i kreatywnie projektuje i wykonuje w środowisku Scratch programy wykorzystujące interakcje animowanych obiektów. Samodzielnie testuje program pod kątem poprawności merytorycznej i optymalizuje go.
- Zna i doskonali twórczo zasady pracy w środowisku Python.
- Samodzielnie i kreatywnie projektuje i wykonuje programy zawierające pętle i instrukcje warunkowe. Potrafi przetestować ich poprawność i dokonać optymalizacji.
- Potrafi samodzielnie filtrować i sortować dane w skomplikowanym zestawieniu w arkuszu kalkulacyjnym stosując wiele kryteriów, filtrów i metod, łącząc jednocześnie sortowanie z filtrowaniem.
- Potrafi poprawnie stosować funkcje arkusza kalkulacyjnego do rozwiązywania złożonych problemów.
- Potrafi samodzielnie i poprawnie dobrać do posiadanego zestawu danych właściwy typ wykresu oraz wykonać i sformatować go.
- Pracując kreatywnie w zespole potrafi zaprojektować i wykonać serwis www, zawierający stronę główną i kilka podstron, wykorzystując dowolny edytor i wiedzę nt. języka HTML.
- Potrafi samodzielnie i kreatywnie posługiwać się środowiskiem graficznym świadomie wykorzystując warstwy, maski i dostępne w środowisku narzędzia. Rozumie rolę warstw dopasowania i potrafi ich właściwie używać.
- Pracując kreatywnie w zespole potrafi planować i organizować pracę nad projektem zawierającym teksty i grafikę (np. plakat, dyplom). Czuje się współodpowiedzialny za efekty pracy zespołu.

bardzo dobry

- Wie, w jaki sposób wyszukać dane w zbiorach danych i jak w prosty sposób uporządkować zbiór. Potrafi samodzielnie zapisać algorytm sortowania lub wyszukiwania dowolną metodą.
- Samodzielnie konstruuje różne rodzaje algorytmów. Potrafi przetestować ich poprawność.
- Świadomie i twórczo konstruuje i testuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia. Analizuje skonstruowane algorytmy.
- Samodzielnie projektuje i wykonuje w środowisku Scratch programy wykorzystujące interakcje animowanych obiektów. Samodzielnie testuje program pod kątem poprawności merytorycznej.
- Zna i doskonali twórczo zasady pracy w środowisku Python.
- Samodzielnie projektuje i wykonuje programy zawierające pętle i instrukcje warunkowe. Potrafi przetestować ich poprawność.
- Potrafi samodzielnie filtrować i sortować dane w skomplikowanym zestawieniu w arkuszu kalkulacyjnym stosując wiele kryteriów, filtrów i metod.

- Potrafi poprawnie stosować funkcje arkusza kalkulacyjnego do rozwiązywania prostych problemów.
- Potrafi samodzielnie i poprawnie wykonać wykres (na podstawie samodzielnie wykonanego zestawienia) i sformatować go.
- Pracując w zespole potrafi zaprojektować i wykonać serwis www, zawierający stronę główną i kilka podstron, wykorzystując dowolny edytor i wiedzę nt. języka HTML.
- Potrafi samodzielnie posługiwać się środowiskiem graficznym świadomie wykorzystując warstwy, maski i dostępne w środowisku narzędzia. Wie, jaka jest rola warstw dopasowania i potrafi ich właściwie używać.
- Pracując w zespole potrafi planować i organizować pracę nad projektem zawierającym teksty i grafikę (np. plakat, dyplom). Czuje się współodpowiedzialny za efekty pracy zespołu.

dobry

- Wie, w jaki sposób wyszukać dane w zbiorach danych i jak w prosty sposób uporządkować zbiór. Potrafi, z pomocą nauczyciela, zapisać algorytm sortowania lub wyszukiwania dowolną metodą.
- Samodzielnie konstruuje różne rodzaje prostych algorytmów. Potrafi przetestować ich poprawność.
- Konstruuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia. We współpracy z innymi analizuje skonstruowane algorytmy.
- Wykonuje, na podstawie gotowych projektów, w środowisku Scratch programy wykorzystujące interakcje animowanych obiektów. Samodzielnie testuje program pod kątem poprawności merytorycznej.
- Wie, na czym polega praca w środowisku Python.
- Samodzielnie projektuje i wykonuje programy zawierające pętle i instrukcje warunkowe, popełniając drobne błędy, które pod kierunkiem nauczyciela koryguje. Potrafi przetestować ich poprawność.
- Potrafi samodzielnie filtrować i sortować dane w prostym zestawieniu w arkuszu kalkulacyjnym stosując wiele kryteriów, filtrów i metod.
- Potrafi z niewielkimi błędami stosować funkcje arkusza kalkulacyjnego do rozwiązywania prostych problemów.
- Potrafi samodzielnie i poprawnie wykonać wykres (na podstawie samodzielnie wykonanego zestawienia).
- Pracując w zespole potrafi zaprojektować i wykonać serwis www, zawierający stronę główną i przynajmniej jedną podstronę, wykorzystując dowolny edytor i wiedzę nt. języka HTML.
- Potrafi samodzielnie posługiwać się środowiskiem graficznym świadomie wykorzystując warstwy, maski i dostępne w środowisku podstawowe narzędzia.
- Pracując w zespole potrafi organizować pracę nad projektem zawierającym teksty i grafikę (np. plakat, dyplom). Czuje się współodpowiedzialny za efekty pracy zespołu.

dostateczny

- Zna przynajmniej jeden sposób sortowania i jeden sposób wyszukiwania i potrafi je zastosować w praktyce.
- Konstruuje z pomocą nauczyciela lub innych uczniów różne rodzaje prostych algorytmów. Potrafi przetestować ich działanie.
- Konstruuje jeden z algorytmów Euklidesa: z odejmowaniem lub resztą z dzielenia. We współpracy z innymi analizuje wybrane algorytmy.

- Wykonuje, na podstawie gotowych, prostych projektów, w środowisku Scratch programy wykorzystujące interakcje animowanych obiektów.
- Wykonuje programy zawierające pętle i instrukcje warunkowe na podstawie gotowych projektów, popełniając błędy, które koryguje pod kierunkiem nauczyciela
- Potrafi, z pomocą nauczyciela lub grupy, filtrować i sortować dane w prostym zestawieniu w arkuszu kalkulacyjnym stosując pojedyncze kryteria i filtry.
- Z pomocą nauczyciela wykorzystuje podstawowe funkcje (suma, średnia, iloczyn) arkusza kalkulacyjnego do rozwiązywania prostych problemów.
- Potrafi z pomocą nauczyciela wykonać wykres (na podstawie gotowego zestawienia).
- Pracując w zespole potrafi zaprojektować i wykonać serwis www, zawierający jedną stronę, wykorzystując dowolny edytor i wiedzę nt. języka HTML.
- Z pomocą nauczyciela lub zespołu posługuje się środowiskiem graficznym wykorzystując warstwy, maski i dostępne w środowisku podstawowe narzędzia.
- Pracuje w zespole nad projektem zawierającym teksty i grafikę (np. plakat, dyplom). Czuje się współodpowiedzialny za efekty pracy zespołu. Czasem wymaga pomocy ze strony nauczyciela.

dopuszczający

- Zna przynajmniej jeden sposób sortowania i jeden sposób wyszukiwania.
- Konstruuje z pomocą nauczyciela lub innych uczniów różne rodzaje prostych algorytmów. algorytmów.
- Z pomocą konstruuje jeden z algorytmów Euklidesa: z odejmowaniem lub resztą z dzielenia. Z pomocą analizuje wybrane algorytmy.
- Wykonuje (z pomocą nauczyciela lub grupy), na podstawie gotowych, prostych projektów, w środowisku Scratch programy wykorzystujące interakcje animowanych obiektów.
- Samodzielnie i kreatywnie projektuje i wykonuje programy zawierające pętle i instrukcje warunkowe. Potrafi przetestować ich poprawność i dokonać optymalizacji.
- Wykonuje programy zawierające pętle i instrukcje warunkowe na podstawie gotowych projektów, popełniając liczne błędy, które koryguje pod kierunkiem nauczyciela.
- Potrafi, z pomocą nauczyciela lub grupy, filtrować i sortować dane w prostym zestawieniu w arkuszu kalkulacyjnym stosując pojedyncze kryteria i filtry. Przy pracy popełnia wiele błędów.
- Nawet z pomocą nauczyciela wykonuje sporo błędów podczas używania najprostszych funkcji arkusza kalkulacyjnego.
- Z wieloma problemami i z pomocą nauczyciela potrafi wykonać wykres w oparciu o gotowe zestawienie.
- Pracując w zespole oraz z pomocą nauczyciela potrafi zaprojektować i wykonać serwis www, zawierający jedną stronę, wykorzystując dowolny edytor i wiedzę nt. języka HTML.
- Z pomocą nauczyciela lub zespołu posługuje się środowiskiem graficznym wykorzystując warstwy i dostępne w środowisku podstawowe narzędzia.
- Pracuje w zespole nad projektem zawierającym teksty i grafikę (np. plakat, dyplom). Czuje się współodpowiedzialny za efekty pracy zespołu. Często wymaga pomocy ze strony nauczyciela.