

# WYMAGANIA EDUKACYJNE

## Informatyka kl. VIII szkoły podstawowej

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

**Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

### Stopień dopuszczający

Uczeń:

- buduje proste skrypty w programie Scratch,
- pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie,
- 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,
- umieszcza pliki w chmurze,
- prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
- dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,
- dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej.

### Stopień dostateczny

Uczeń:

- 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 i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie,
- definiuje i stosuje funkcje w języku Python,
- wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym,
- zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,

- wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,
- formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze,
- wyszukuje w Internecie informacje potrzebne do wykonania zadania,
- zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.

## **Stopień dobry**

Uczeń:

- w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby,
- porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie,
- wyjaśnia, czym jest kompilator,
- wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python,
- wykorzystuje listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python,
- algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python,
- 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,
- zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków,
- tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
- współpracuje z członkami grupy podczas pracy nad projektem grupowym,
- dodaje obrazy do strony utworzonej w języku HTML,
- korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,

## **Stopień bardzo dobry**

Uczeń:

- samodzielnie i kreatywnie buduje i edytuje skrypt w programie Scratch,
- sprawdza poprawność w skrypcie języka Scratch,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Python,
- pisze i edytuje program w języku Python
- 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 strony utworzonej w języku HTML,
- zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym,
- dodaje tabele i obrazy i widżety do strony utworzonej w języku HTML,
- krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w Internecie – weryfikuje je w różnych źródłach,
- dodaje do prezentacji przejścia i animacje.

## **Stopień celujący**

Uczeń:

Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeżeli spełnił dodatkowo poniższe warunki i opanował wszystkie warunki na ocenę bardzo dobrą.

- twórczo i samodzielnie wykonuje wszystkie zadania przewidziane programem oraz wykazuje operatywność w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązywania zadań trudnych, w nowych sytuacjach;
- rozwija zainteresowania i uzdolnienia, samodzielnie formułuje wnioski, które potrafi uzasadnić;
- jest zaangażowany emocjonalnie w pracę grupy, bardzo aktywny i odpowiedzialny, motywuje kolegów
- do pokonywania trudności, szanuje pracę innych;
- przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia;
- wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach.
- bierze udział w konkursach informatycznych osiągając sukcesy.