

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

INFORMATYKA - KLASA 8

W trakcie I śródrocza planowane jest przerobienie materiału oraz sprawdzenie wiedzy uczniów z rozdziałów 1. oraz około połowy 2. W trakcie II śródrocza zostanie przerobiony materiał obejmujący pozostałe tematy rozdziału 2. oraz 3. Kolejność realizacji tematów może ulec zmianie.

Ocena śródroczna i końcoworoczna wystawiana jest zgodnie z § 39 ust.1, 2, 3, 4, 5 Statutu Szkoły.

a) ocena śródroczna jest wystawiana w oparciu o oceny uzyskane w I semestrze,

b) ocena końcoworoczna jest wystawiana w oparciu o oceny uzyskane w danym roku szkolnym

Ocena śródroczna lub roczna wynika ze stopnia opanowania wymagań edukacyjnych przewidzianych dla danego okresu nauki. Przy ustalaniu oceny uwzględnia się w szczególności poziom wiadomości i umiejętności, samodzielność, rozwiązywanie problemów, stosowanie wiedzy w praktyce, aktywność i zaangażowanie oraz przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy, prawa do prywatności i prawa własności intelektualnej.

Celujący – 6	Bardzo dobry – 5	Dobry – 4	Dostateczny – 3	Dopuszczający – 2
• Uczeń biegle i twórczo wykorzystuje poznane narzędzia i metody. Samodzielnie rozwiązuje problemy, także w sytuacjach nietypowych. Potrafi wyjaśniać rozwiązania innym.	• Uczeń bardzo dobrze opanował wiadomości i umiejętności. Samodzielnie stosuje poznane metody i narzędzia oraz rozwiązuje złożone problemy.	• Uczeń dobrze opanował wiadomości i umiejętności. Samodzielnie wykonuje typowe zadania i stosuje poznane rozwiązania w praktyce.	• Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności. Wykonuje typowe zadania, czasami korzystając ze wskazówek.	• Uczeń opanował niezbędne podstawy. Wykonuje proste zadania z pomocą nauczyciela lub innych uczniów.
DZIAŁ 1. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW I PROGRAMOWANIE ALGORYTMÓW				
• Instrukcje zagnieżdżone: twórczo stosuje instrukcje zagnieżdżone, łączy funkcje w jednej formule, wyjaśnia ich działanie innym i samodzielnie rozwiązuje złożone problemy.	• Rozumie zastosowanie instrukcji zagnieżdżonych, samodzielnie je stosuje, łączy funkcje w formule i rozwiązuje złożone problemy.	• Rozumie instrukcję zagnieżdżoną, stosuje ją i doskonali umiejętność rozwiązywania złożonych problemów.	• Rozpoznaje instrukcję zagnieżdżoną, współpracując z innymi stosuje ją i rozwiązuje problemy.	• Po wyjaśnieniu rozumie instrukcję zagnieżdżoną; ma trudności z jej stosowaniem; rozwiązuje proste problemy.
• Algorytm Euklidesa: wyjaśnia NWD oraz obie poznane wersje algorytmu; samodzielnie wyznacza NWD i twórczo prezentuje, analizuje oraz objaśnia algorytm w Scratchu.	• Rozumie NWD i algorytm Euklidesa; samodzielnie wyznacza NWD i prezentuje oraz analizuje algorytm w Scratchu.	• Rozumie algorytm Euklidesa; wyznacza NWD metodą z resztą z dzielenia; prezentuje algorytm w Scratchu.	• Zna NWD i zasadę działania algorytmu Euklidesa; rozumie wersję z odejmowaniem; z pomocą przygotowuje algorytm w Scratchu.	• Ma trudności z pojęciem NWD; uczestniczy w rozwiązywaniu zadania i z pomocą przygotowuje algorytm w Scratchu.
• Scratch – algorytmy: twórczo planuje rozwiązania, samodzielnie programuje	• Samodzielnie programuje oba algorytmy, planuje pracę i właściwie dobiera instrukcje.	• Programuje wyszukiwanie największej i najmniejszej liczby	• Programuje jeden z algorytmów i pracuje w	• Z pomocą tworzy prosty projekt i stosuje wybrane instrukcje Scratcha.

wyszukiwanie największej i najmniejszej liczby, dobiera właściwe instrukcje i testuje programy.		oraz stosuje odpowiednie instrukcje.	Scratchu, współpracując z innymi.	
• Wyszukiwanie i sortowanie: szczegółowo analizuje różne sposoby wyszukiwania i sortowania; samodzielnie tworzy algorytmy i wyjaśnia ich działanie.	• Samodzielnie analizuje metody wyszukiwania i sortowania oraz tworzy listę kroków wyszukiwania minimum.	• Zna i analizuje metody wyszukiwania i sortowania, w tym sortowanie przez wybieranie.	• Zna pojęcia algorytmu sortującego i iteracyjnego; wskazuje kolejne kroki wyszukiwania minimum i zna sortowanie przez wybieranie.	• Z pomocą wskazuje kroki wyszukiwania minimum i sortuje elementy przez wybieranie.
• Iteracje i fraktale w Scratchu: biegle wykorzystuje pętle iteracyjne i zagnieżdżone, modyfikuje programy, tworzy własne projekty i wyjaśnia zastosowanie fraktali.	• Samodzielnie stosuje iteracje, sortuje liczby, modyfikuje programy, podaje przykłady fraktali i prezentuje projekty.	• Stosuje instrukcje iteracyjne, modyfikuje programy, zna zastosowania fraktali i prezentuje własne projekty.	• Zna pętle iteracyjne i zagnieżdżone, stosuje je w Scratchu i z pomocą modyfikuje programy.	• Zna pojęcie pętli iteracyjnej; z pomocą stosuje wybrane instrukcje i wskazuje obiekty fraktalopodobne.
• Python – pętle: biegle stosuje for in i while, samodzielnie rozwiązuje problemy, testuje rozwiązania i kreatywnie prezentuje projekty.	• Samodzielnie stosuje pętle for in i while, rozwiązuje problemy i prezentuje projekty.	• Rozumie pętle for in i while oraz wykorzystuje je do rozwiązywania problemów.	• Zna pętle for in i while; z pomocą stosuje je do rozwiązywania prostych problemów.	• Zna pojęcie pętli; ma trudności z ich stosowaniem i z pomocą rozwiązuje proste zadania.
• Python – listy i moduły: rozumie pojęcia lista i indeks; kreatywnie testuje listy i samodzielnie poszukuje rozwiązań problemów programistycznych.	• Rozumie listy i indeksy oraz samodzielnie testuje ich działanie i poszukuje rozwiązań.	• Zna listy i indeksy oraz potrafi testować działanie list w Pythonie.	• Zna listy; współpracując z innymi, testuje ich działanie i podejmuje próbę rozwiązania problemu.	• Z pomocą testuje działanie listy i uczestniczy w poszukiwaniu rozwiązania.
• Sieci komputerowe: szczegółowo charakteryzuje sieci, kanały transmisyjne, protokoły, hosty, serwery, klientów, sieci klient-serwer i P2P oraz sposoby łączenia sieci.	• Zna i rozumie podstawowe pojęcia dotyczące sieci; wyjaśnia komunikację komputerów i sposoby łączenia ich w sieć.	• Rozumie pojęcia sieciowe i potrafi wyjaśnić komunikację komputerów oraz zna sposoby fizycznego łączenia urządzeń.	• Zna podstawowe pojęcia sieciowe i wie, jak komputery komunikują się w celu wymiany danych.	• Zna podstawowe pojęcia, wie, że komputery wymieniają dane i z pomocą wykonuje proste zadania dotyczące sieci.

DZIAŁ 2. MOŻLIWOŚCI KOMPUTERÓW I SIECI – ZASTOSOWANIE TECHNIKI CYFROWEJ

• Otwarte zasoby i etyka informacji: swobodnie korzysta z otwartych zasobów, szczegółowo omawia licencje Creative Commons, etyczne korzystanie z informacji i selekcjonowanie treści.	• Samodzielnie korzysta z otwartych zasobów, omawia Creative Commons i etyczne korzystanie z informacji oraz wyjaśnia sposób przekształcania dokumentu Word w stronę internetową.	• Zna otwarte zasoby, etykę informacji i Creative Commons; korzysta z zasobów i zna sposób przekształcania dokumentu Word w stronę internetową.	• Zna otwarte zasoby i etykę informacji, korzysta z nich z pomocą i wie, że dokument Word można przekształcić w stronę internetową.	• Zna pojęcie otwartych zasobów i z pomocą korzysta z wybranych materiałów; wie o możliwości przekształcania dokumentu Word w stronę internetową.
• GIMP – animacja: twórczo wykonuje animację, szczegółowo wyjaśnia animację poklatkową i ruchomy GIF,	• Samodzielnie wykonuje animację, pracuje na warstwach i zawsze przestrzega prawa autorskiego.	• Wykonuje animację, pracuje na warstwach i przestrzega zasad prawa autorskiego.	• Zna sposób wykonania animacji poklatkowej i z pomocą wykonuje zadanie; na ogół przestrzega prawa autorskiego.	• Zna pojęcie ruchomego GIF-u; z pomocą wykonuje prostą animację i ma trudności z pracą na warstwach.

pracuje na warstwach oraz przestrzega prawa autorskiego.				
DZIAŁ 3. PLANUJEMY, TWORZYM Y I PREZENTUJEMY – PRACE PROJEKTOWE				
• Projekt plakatu: potrafi wykorzystać wiedzę o historii plakatu, samodzielnie tworzy plakat z użyciem wielu narzędzi internetowych, zna zasady pracy w Canvie i potrafi wyjaśnić druk wielkoformatowy.	• Samodzielnie tworzy plakat, zna historię plakatu, stosuje wybrane narzędzia internetowe i zasady pracy w Canvie.	• Tworzy plakat z wykorzystaniem szablonu, korzysta z wybranych narzędzi internetowych, zna Canvę i zasady drukowania dużych plakatów.	• Tworzy prosty plakat z szablonu, korzysta z co najmniej dwóch narzędzi internetowych i z pomocą drukuje plakat.	• Z pomocą tworzy prosty plakat, korzysta z narzędzi internetowych i ma trudności z pracą w Canvie oraz drukowaniem.
• HTML – strona internetowa: samodzielnie i twórczo tworzy oraz modyfikuje strony, poprawnie stosuje wiele znaczników i strukturę dokumentu HTML oraz potrafi wyjaśnić ich zastosowanie.	• Samodzielnie tworzy i modyfikuje strony HTML, zna wiele znaczników i poprawną strukturę strony.	• Tworzy stronę HTML, dokonuje wybranych poprawek, zna zastosowanie znaczników i poprawną strukturę dokumentu.	• Tworzy prostą stronę HTML, zna wybrane znaczniki i podstawową strukturę strony.	• Z pomocą tworzy prostą stronę HTML i stosuje wybrane znaczniki.

Dostosowanie wymagań edukacyjnych

Wymagania edukacyjne dostosowuje się do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia, zgodnie z posiadanym przez ucznia orzeczeniem lub opinią poradni psychologiczno-pedagogicznej, a także w przypadku ucznia objętego pomocą psychologiczno-pedagogiczną w szkole – na podstawie rozpoznanych przez nauczycieli i specjalistów indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia. Dostosowanie odbywa się z uwzględnieniem zaleceń zawartych w odpowiedniej dokumentacji oraz obowiązujących przepisów prawa oświatowego.