

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNAŃ OCENĘ Z INFORMATYKI DLA KLASY 8 2022/2023

---

**Nauczyciel: Magdalena Hołda**

**Uczeń potrafi na ocenę dopuszczającą:** wie, co to jest sortowanie, wymienia nazwy sposobów sortowania: przez wybieranie i zliczanie, z pomocą wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów, z pomocą stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania, z pomocą konstruuje znane algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock, z pomocą testuje algorytmy liniowe, biernie uczestniczy w pracy zespołowej, z pomocą konstruuje jeden z algorytmów Euklidesa: z odejmowaniem lub resztą z dzielenia, z pomocą analizuje wybrane algorytmy, z pomocą konstruuje proste algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch, z pomocą korzysta z poleceń zawartych na blokach Scratcha. z pomocą realizuje proste ćwiczenia polegające na animacji obiektów, z pomocą wykonuje ćwiczenia związane z tematem, niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej, biernie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Phytona, z pomocą formułuje algorytmy według planu, z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania, z pomocą wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania, z pomocą formułuje algorytmy w chmurze wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google, z pomocą wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły, z pomocą innych stosuje adresowanie względne w arkuszu, z pomocą wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje, z pomocą wykorzystuje podstawy języka HTML, z pomocą wyszukuje w Internecie materiały niezbędne do pracy, po wyjaśnieniu rozumie co to jest prawo autorskie i etyka pracy z informacjami, z pomocą planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w Internecie, z pomocą innych opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia, zna pojęcie format graficzny, z pomocą drukuje cały dokument, z pomocą podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP, we współpracy z innymi doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki, z pomocą korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu, z pomocą doskonali umiejętności związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia, tylko z pomocą innych umie współpracować z innymi nad dokumentem i wstawia w chmurze nagłówek i stopkę, wie do czego służy program Windows Movie Maker, z pomocą montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej w Windows Movie Maker, z pomocą wyszukuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia, z pomocą tworzy prezentację multimedialną lub montuje film, niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej, z pomocą doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi, z pomocą wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint, po wyjaśnieniu wie co to jest etyka pracy z informacjami i prawo autorskie, z pomocą stosuje odpowiednie narzędzia dostępne

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNAŃ OCENĘ Z INFORMATYKI DLA KLASY 8 2022/2023

---

w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat, z pomocą przygotowuje krótkie opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci

**Uczeń potrafi na ocenę dostateczną:** wie, co to jest sortowanie, zna sposoby sortowania: przez wybieranie i zliczanie, wie, że są etapy rozwiązywania problemów, we współpracy z innymi stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania, samodzielnie konstruuje znane algorytmy wykorzystaniem programu JavaBlock, testuje wybrane algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock, konstruuje algorytmy liniowe, bierze udział w pracy zespołowej, konstruuje jeden z algorytmów Euklidesa: z odejmowaniem lub resztą z dzielenia, we współpracy z innymi analizuje wybrane algorytmy, konstruuje proste algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch, wie jak korzystać z poleceń zawartych na blokach Scratcha, we współpracy z innymi realizuje ćwiczenia polegające na animacji obiektów, we współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia związane z tematem, biernie uczestniczy w pracy zespołowej, we współpracy z innymi formułuje problemy i określa plan działania, we współpracy z innymi konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch, wraz z innymi analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty, uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona, we współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu, we współpracy z innymi konstruuje algorytmy w Pythonie, we współpracy z innymi analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, we współpracy z innymi pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania, we współpracy z innymi wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste ćwiczenia z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania, we współpracy z innymi stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym, we współpracy z innymi wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły, we współpracy z innymi formułuje algorytmy w chmurze wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google, we współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu, we współpracy z innymi wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły, po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje adresowanie względne w arkuszu, we współpracy z innymi wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje, zna podstawy języka HTML, wspólnie z innymi wyszukuje w Internecie materiały niezbędne do pracy, wie co to jest prawo autorskie i etyka pracy z informacjami, wspólnie z innymi planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w Internecie, we współpracy z innymi opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty, stosuje kolumny, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia, z pomocą sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu, wspólnie z innymi drukuje cały dokument, we współpracy z innymi podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNAŃ OCENĘ Z INFORMATYKI DLA KLASY 8 2022/2023

---

programu graficznego GIMP, we współpracy z innymi doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki, po wyjaśnieniu korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu, zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, wspólnie z innymi wykonuje ćwiczenia związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia, wspólnie z innymi pracuje w chmurze nad dokumentem, współpracując z innymi wstawia w chmurze nagłówek i stopkę, po wyjaśnieniu wie na czym polega montaż filmów w programie Windows Movie Maker, wspólnie z innymi montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej w Windows Movie Maker, we współpracy z innymi gromadzi materiały do projektu, we współpracy z innymi tworzy prezentację multimedialną lub montuje film, doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi, wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint, wie co to jest etyka pracy z informacjami i prawo autorskie, rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej, wspólnie z innymi stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat, we współpracy z innymi przygotowuje krótkie opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci.

**Uczeń potrafi na ocenę dobrą:** rozumie, co to jest sortowanie i na czym ono polega, rozumie i zna sposoby sortowania: przez wybieranie i zliczanie, wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów, samodzielnie stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania, samodzielnie konstruuje wybrane rodzaje algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock, samodzielnie konstruuje, i testuje algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock, konstruuje algorytmy liniowe oraz wybrane algorytmy warunkowe i iteracyjne, konstruuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia, we współpracy z innymi analizuje skonstruowane algorytmy, konstruuje wybrane algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch, rozumie jak, i korzysta z poleceń zawartych na blokach Scratcha, samodzielnie realizuje proste projekty polegające na animacji obiektów, samodzielnie wykonuje ćwiczenia związane z tematem, samodzielnie formułuje problemy i określa plan działania, samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch, analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty, wie na czym polega praca z Pythonem, poprawnie formułuje algorytmy według planu, samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie, samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruując algorytmy w Pythonie, samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania,

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNAŃ OCENĘ Z INFORMATYKI DLA KLASY 8 2022/2023

---

po objaśnieniach nauczyciela samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczania z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania, po wstępnych objaśnieniach nauczyciela samodzielnie stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym, wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły, formułuje algorytmy w chmurze z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google, po wstępnych objaśnieniach formułuje algorytmy według planu, wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły, po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu, po wstępnych objaśnieniach nauczyciela wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje, wykorzystuje podstawy języka HTML, wyszukuje w Internecie materiały niezbędne do pracy, rozumie konieczność poszanowania prawa autorskiego i etyki pracy z informacjami, planuje działania związane z tematem zajęć i wyszukuje informacje w różnych źródłach, po wstępnych objaśnieniach nauczyciela opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty, stosuje kolumny, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia, wspólnie z innymi sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu, drukuje cały dokument, planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP, doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki, wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji projektu, zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki, doskonali umiejętności związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia, wie na czym polega praca w chmurze i umie współpracować z innymi nad dokumentem korzystając z chmury, potrafi stosować w chmurze nagłówek i stopkę oraz numerowanie stron, wie na czym polega montaż filmów w programie Windows Movie Maker, samodzielnie montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej w Windows Movie Maker, dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe i gromadzi materiały, wyszukuje i gromadzi informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia, korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych lub montażu filmów, wykorzystuje w praktyce i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi, samodzielnie wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint, wie jak wstawić i usunąć hiperłącze oraz wyjaśnia te czynności innym, przestrzega etyki pracy z informacjami i respektuje prawo autorskie, wie na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej, stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat, przygotowuje krótkie opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci,

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNAŃ OCENĘ Z INFORMATYKI DLA KLASY 8 2022/2023

---

**Uczeń potrafi na ocenę bardzo dobrą:** aktywnie uczestniczy w pracach zespołowych, wyjaśnia, co to jest sortowanie i na czym ono polega, wyjaśnia na czym polegają sposoby sortowania: przez wybieranie i zliczanie, zna etapy rozwiązywania problemów, świadomie stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania, samodzielnie konstruuje różne rodzaje algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock, samodzielnie konstruuje, analizuje, testuje i dokonuje poprawek algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock, konstruuje algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne, wyróżnia się spośród innych podczas pracy zespołowej, świadomie konstruuje i testuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia, analizuje skonstruowane algorytmy, samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch, rozumie na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blokach, samodzielnie realizuje projekty polegające na animacji obiektów, samodzielnie wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań, samodzielnie formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy, samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch oraz wyjaśnia innym podejmowane działania, samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty, zna i doskonali zasady pracy z Pythonem, samodzielnie formułuje algorytmy według planu, samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności, samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu i wykonuje ewentualną korektę, samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruuując algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków, samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu i wykonuje ewentualną korektę, samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania, samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia, analizuje poprawność formuł i dokonuje ewentualnej korekty z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania, samodzielnie stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym, samodzielnie wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły, samodzielnie formułuje algorytmy w chmurze z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google, samodzielnie formułuje algorytmy według planu, samodzielnie wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły, do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu, samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje, samodzielnie wykorzystuje podstawy języka HTML, wyszukuje w Internecie i krytycznie ocenia materiały niezbędne do pracy, rozumie i wyjaśnia innym konieczność poszanowania prawa autorskiego i etyki pracy z informacjami, samodzielnie planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach, samodzielnie opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty, stosuje kolumny

# WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNAŃ OCENĘ Z INFORMATYKI DLA KLASY 8 2022/2023

---

i tabulatory, wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia, sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu, drukuje całość lub wybrane strony, samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP, samodzielnie doskonali wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki, wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu, rozumie pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki, samodzielnie wykorzystuje umiejętności związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia, samodzielnie pracuje w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można współpracować z innymi nad dokumentem korzystając z chmury, potrafi stosować w chmurze style nagłówków, wstawić nagłówek i stopkę oraz numerowanie stron, rozumie na czym polega montaż, nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów w programie Windows Movie Maker, samodzielnie montuje filmy, nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej, odtwarza plik wideo i ustawia poziom głośności filmu w Windows Movie Make, samodzielnie dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały, wyszukuje, gromadzi i analizuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia, samodzielnie korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych lub montażu filmów, wykorzystuje w praktyce i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi oraz wypowiada się na temat ich kilku zastosowań, samodzielnie wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint oraz z wykorzystaniem dysku Google, wie jak wstawić i usunąć hiperłącze oraz wyjaśnia te czynności innym, przestrzega etyki pracy z informacjami i respektuje prawo autorskie oraz podaje przykłady właściwego postępowania, wyjaśnia na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej, samodzielnie stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat, przygotowuje opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci.

**Uczeń potrafi na ocenę celującą spełnia wszystkie wyżej wymienione wymagania oraz w pełni opanował podstawę programową.**