

OGÓLNE KRYTERIA OCENIANIA Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który zyskał wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres podstawy programowej (100%), a w szczególności:

- Potrafi korzystać z różnych źródeł informacji (Internet, multimedia itp.).
- Potrafi rozwiązywać zadania o dużym stopniu trudności.
- Korzysta z literatury fachowej.
- Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 98 –100% punktów.
- Biegłe posługuje się zdobytymi umiejętnościami, rozwiązując problemy teoretyczne i praktyczne.
- Pomaga innym uczniom w rozwiązywaniu trudniejszych problemów.
- Uczestniczy w konkursach i wykonuje zadania wykraczające poza podstawę programową.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który w stopniu bardzo dobrym opanował treści przewidziane w podstawie programowej, a w szczególności:

- Potrafi stosować poprawną terminologię informatyczną.
- Umie wybierać, łączyć i celowo stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych problemów praktycznych i szkolnych.
- Rozumie i stosuje w praktyce normy prawne dotyczące ochrony praw autorskich.
- Dostrzega korzyści i zagrożenia związane z rozwojem zastosowań komputerów.
- Wyróżnia się systematycznością i obowiązkowością.
- Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 90–97% punktów.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który opanował w stopniu dobrym treści zawarte w podstawie programowej, a w szczególności:

- Potrafi samodzielnie rozwiązywać umiarkowanie złożone problemy.
- Potrafi stosować różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania typowych praktycznych i szkolnych problemów.
- Samodzielnie, świadomie i bezpiecznie posługuje się systemem komputerowym i jego oprogramowaniem.
- Swobodnie posługuje się poznanymi pojęciami.
- Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 75–89% punktów.
- Wyróżnia się systematycznością i obowiązkowością.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który opanował treści zawarte w podstawie programowej, a w szczególności:

- Potrafi operować podstawowymi pojęciami i terminologią informatyczną.
- Potrafi rozwiązywać podstawowe problemy w zakresie podstawy programowej.
- Precyzyjnie formułuje swoje myśli.
- Pracując na komputerze, stosuje wiedzę zdobytą w innych dziedzinach.

- Sprawnie i bezpiecznie posługuje się urządzeniami, systemem komputerowym oraz oprogramowaniem.
- Korzysta z różnych multimedialnych i rozproszonych źródeł informacji dostępnych za pomocą komputera.
- Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 50–74% punktów.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który opanował prawie wszystkie treści przewidziane w podstawie programowej, jednak wykazuje pewne braki, a w szczególności potrafi:

- Korzystać z systemu operacyjnego przy pomocy nauczyciela.
- Samodzielnie i bezpiecznie posługiwać się komputerem, jego urządzeniami i oprogramowaniem.
- Prawidłowo formułuje wypowiedzi opisujące zadani a wykonywane za pomocą komputera.
- W bardzo prostych sytuacjach stosuje różne narzędzia informatyczne do rozwiązywania
- typowych praktycznych i szkolnych problemów.
- Za prace klasowe i sprawdziany uzyskuje 31–49% punktów.
- Opanował materiał w takim czasie, że możliwe jest kształcenie na wyższym poziomie.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował treści zawartych w podstawie programowej, a w szczególności:

- Nie potrafi samodzielnie i bezpiecznie posługiwać się sprzętem komputerowym.
- Nie zna podstawowych elementów komputera i ich funkcji.
- Nie umie wykorzystać podstawowych usług systemu operacyjnego.
- Mimo pomocy nauczyciela nie potrafi rozwiązać prostych zadań, opartych na schematach.
- Nie opanował podstawowych pojęć i terminologii komputerowej.
- Nie wykazuje żadnych postępów w przyswojeniu wiedzy w wyznaczonym terminie.
- Za prace klasowe i sprawdziany nie osiąga 30% punktów.
- Stopień opanowania czynności wykonywanych na komputerze uniemożliwia kształcenie na wyższym poziomie.

Na lekcjach informatyki formą sprawdzania wiedzy będą:

- Prace klasowe, sprawdziany: może to być praca praktyczna na komputerze lub praca pisemna w postaci testu albo zadań, obejmująca materiał ujęty w formie działu i poprzedzona lekcją powtórzeniową.
- „Kartkówki” – niezapowiedziane, krótkie zadania, trwające do 15 minut. Wykonywane na komputerze lub jako prace pisemne w postaci testu albo zadań pisemnych.
- Aktywność na lekcji – trudniejsze zagadnienia mogą być oceniane na jednej jednostce lekcyjnej a łatwiejsze mogą być ocenianie łącznie z kilku lekcji.

- Samodzielność pracy –szczególnie pozytywnie będzie oceniane całkowicie samodzielne rozwiązanie zadania.
- Zadania domowe –zależnie od realizowanego tematu mogą to być krótkie lub dłuższe formy wypowiedzi.

Na lekcjach informatyki oceniane będą przede wszystkim wyniki pracy a w czasie wykonywania ćwiczeń przede wszystkim uwzględnione zostanie:

- Aktywność w czasie lekcji.
- Stopień samodzielności wykonywania takich czynności, jak uruchamianie programu.
- Tworzenie, zapisywanie i modyfikowanie plików.
- Umiejętność posługiwania się programami użytkowymi.
- Estetykę i staranność, z jaką praca została wykonana.
- Prawidłową postawę w trakcie pracy na komputerze.
- Przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej.
- Zaangażowanie ucznia w wykonywanie poszczególnych zadań.
- Sposób radzenia sobie z zadaniem.
- Umiejętność zapisywania własnej pracy.

Podczas oceniania będą brane pod uwagę możliwości i zdolności ucznia.

Osiągnięcia ucznia z przedmiotu informatyka w klasie czwartej:

1. Zna i rozumie regulamin i przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej – oraz ich przestrzega.
2. Zna i rozumie zasady pracy przy komputerze.
3. Rozumie zagrożenia płynące ze zbyt długiej pracy przy komputerze.
4. Zna i potrafi wymienić podstawowe typy współczesnych komputerów.
5. Zna i potrafi wymienić podstawowe elementy zestawu komputerowego.
6. Rozumie pojęcie sieci komputerowej.
7. Potrafi włączyć komputer i zalogować się do przydzielonego konta.
8. Potrafi prawidłowo zakończyć pracę, wylogować się oraz wyłączyć komputer.
9. Rozumie znaczenie bezpiecznego hasła użytkownika sieci, umie utworzyć bezpieczne hasło.
10. Wie i rozumie, co to są zasoby komputera.

11. Umie utworzyć folder oraz drzewo folderów.
12. Umie otworzyć oraz zamknąć folder, plik oraz program.
13. Potrafi prawidłowo zapisać i odczytać przygotowany plik.
14. Umie wykonać kopię pliku.
15. Umie zapisać kopię pliku w różnych lokalizacjach.
16. Potrafi zmienić nazwę pliku i folderu.
17. Umie usunąć zbędne dokumenty.
18. Potrafi uczestniczyć w pracy zespołowej.
19. Porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu.
20. Potrafi zaprezentować swój projekt.
21. Rozumie i wie, jak działa Internet.
22. Wie, jaka jest rola i znaczenie Internetu we współczesnym świecie.
23. Wie, co to jest przeglądarka internetowa.
24. Potrafi uruchomić przeglądarkę internetową i odnaleźć wskazaną stronę WWW.
25. Potrafi odnaleźć różne formy informacji: tekstową, graficzną, dźwiękową i multimedialną.
26. Rozumie prawne i etyczne zasady związane z wykorzystaniem Internetu i ich przestrzega.
27. Rozumie zasady zapewniające bezpieczną pracę na komputerze.
28. Umie wykorzystać gry edukacyjne do poszerzania wiedzy.
29. Zna i stosuje zasady zdrowej rywalizacji.
30. Umie rozróżnić poszczególne edytory tekstu.
31. Potrafi korzystać z paska narzędzi oraz menu głównego.
32. Zna podstawowe zasady pisania tekstów.
33. Umie prawidłowo zapisać dokument tekstowy.
34. Potrafi sformatować gotowy tekst według podanego wzoru.
35. Umie zredagować krótkie ogłoszenie lub zaproszenie z użyciem podstawowych narzędzi edytora tekstu.
36. Rozumie, co to jest akapit, i stosuje go w praktyce.

37. Umie prawidłowo zastosować wcięcie w tekście.
38. Umie prawidłowo sformatować oraz zapisać wprowadzony tekst.
39. Umie wstawić do tekstu i sformatować dowolny obrazek zaczerpnięty z galerii stosowanego programu.
40. Potrafi wstawić do tekstu i sformatować tekst ozdobny z zastosowaniem odpowiednich narzędzi.
41. Umie wstawić do tekstu i sformatować dowolny kształt graficzny dostępny w programie.
42. Rozumie zasadę działania poczty elektronicznej.
43. Potrafi samodzielnie utworzyć rysunek, korzystając z dostępnych narzędzi malarskich programu Paint.
44. Umie zapisywać rysunki we wskazanym miejscu.
45. Umie otworzyć zapisany wcześniej rysunek.
46. Umie zmodyfikować utworzony rysunek.
47. Potrafi zaznaczać, przesuwać, kopiować i wklejać fragmenty rysunków.
48. Umie zapisać zmiany wprowadzone na rysunku.
49. Umie samodzielnie utworzyć prosty rysunek z gotowych elementów.
50. Umie zapisać utworzoną pracę we własnych zasobach na dysku twardym komputera.

Osiągnięcia ucznia z przedmiotu informatyka w klasie piątej:

1. Zna i rozumie przepisy obowiązujące w pracowni komputerowej.
2. Przestrzega regulaminu pracowni komputerowej.
3. Rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego wykorzystania komputera.
4. Posługuje się słownictwem informatycznym.
5. Samodzielnie reaguje na pojawiające się komunikaty systemowe.
6. Wie, co to jest program antywirusowy. Zna typy wirusów.
7. Potrafi wskazać program antywirusowy zainstalowany w szkolnej pracowni komputerowej.
8. Zna i stosuje zasady zdrowej rywalizacji.

9. Wyszukuje w Internecie edukacyjne programy multimedialne.
10. Uruchamia wskazane przez nauczyciela strony internetowe.
11. Uruchamia w sieci Internet wybrane gry edukacyjne.
12. Samodzielnie wykorzystuje gry edukacyjne do poszerzania wiedzy i umiejętności.
13. Rozróżnia karty na wstążce, menu główne w edytorze tekstu.
14. Zapisuje dokument tekstowy we wskazanym przez nauczyciela miejscu.
15. Samodzielnie przełącza się pomiędzy otwartymi oknami różnych dokumentów tekstowych.
15. Wie, jak zbudowana jest standardowa tabela. Wstawia tabelę w wybranym edytorze tekstu. Zapisuje tabelę we wskazanym przez nauczyciela miejscu. Uzupełnia tabelę tekstem według podanego wzoru. Samodzielnie wypełnia i formatuje tabelę tekstem i grafiką.
16. Gromadzi materiały tekstowe i graficzne.
17. Rozróżnia i stosuje różne rodzaje tabulatorów.
18. Wie, co to jest i do czego służy prezentacja multimedialna.
19. Rozumie zasady tworzenia prezentacji multimedialnych.
20. Wyjaśnia pojęcia: „multimedia”, „prezentacja”, „slajd”.
21. Samodzielnie uruchamia przykładową prezentację.
22. Samodzielnie wyszukuje i gromadzi materiały potrzebne do wykonania prezentacji.
23. Selekcjonuje zgromadzone materiały.
24. Samodzielnie opracowuje zgromadzone materiały pod kątem prezentacji.
25. Samodzielnie tworzy scenariusz prezentacji.
26. Uruchamia wybrany program do tworzenia prezentacji.
27. Posługuje się wcześniej przygotowanym scenariuszem prezentacji.
28. Potrafi posłużyć się szablonem prezentacji.
29. Pod kierunkiem nauczyciela modyfikuje tło tworzonej prezentacji.
30. Samodzielnie uzupełnia treścią poszczególne slajdy.
31. Samodzielnie zapisuje plik prezentacji we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku twardym komputera.

32. Samodzielnie wykonuje hiperłącza i przyciski akcji w prezentacji multimedialnej.

Osiągnięcia ucznia z przedmiotu informatyka w klasie szóstej:

1. Wie, gdzie w systemie operacyjnym znajdują się narzędzia systemowe.
2. Potrafi uruchomić skanowanie, czyszczenie dysku twardego.
3. Rozumie zasadność defragmentowania dysku twardego.
4. Przestrzega zasad etyki i obowiązujących norm prawnych, korzystając z komputera i jego oprogramowania.
5. Uruchamia wskazany przez nauczyciela arkusz kalkulacyjny.
6. Rozróżnia kolumny i wiersze w arkuszu kalkulacyjnym.
7. Rozróżnia podstawowe elementy budowy arkusza kalkulacyjnego.
8. Wie, jaka jest rola i znaczenie arkusza kalkulacyjnego we współczesnym świecie.
9. Właściwie adresuje komórki arkusza kalkulacyjnego.
10. Odczytuje adresy dowolnych komórek arkusza kalkulacyjnego.
11. Samodzielnie dodaje nowe arkusze w otwartym skoroszycie. Zmienia nazwy kolejnych arkuszy w skoroszycie.
12. Zapisuje dokument arkusza kalkulacyjnego w domyślnym formacie na dysku twardym komputera.
13. Uruchamia zapisany wcześniej dokument arkusza kalkulacyjnego.
14. Wprowadza do arkusza tekst i dane liczbowe w formacie ogólnym.
15. Formatuje wprowadzony tekst, używając podstawowych narzędzi.
16. Wstawia do arkusza dodatkowe wiersze i kolumny.
17. Rozróżnia komórki według ich adresów.
18. Kopiuje i usuwa dane tekstowe i liczbowe.
19. Samodzielnie formatuje dane tekstowe i liczbowe według podanego wzoru.
20. Wie, co to jest i do czego służy formuła. Potrafi wskazać pasek formuły.
21. Wprowadza dane do pustego arkusza według podanego wzoru.

22. Tworzy obramowanie do wprowadzonych danych.
23. Samodzielnie tworzy proste formuły na dodawanie i mnożenie.
24. Potrafi kopiować gotowe formuły.
25. Rozumie mechanizm adresowania względnego i bezwzględnego.
26. Stosuje w obliczeniach adresowanie względne i bezwzględne.
27. Wie, co to jest i do czego służy wykres. Rozumie celowość prezentowania danych na wykresie.
28. Wie, na czym polega wstawianie wykresu.
29. Rozróżnia różne typy wykresów.
30. Samodzielnie odczytuje dane z wykresu. Rozumie, jaki wpływ na wykres ma zmiana danych w tabeli.
31. Tworzy słupki wykresu kolumnowego lub słupkowego z dowolnych gotowych rysunków. Samodzielnie formatuje wykres
32. Zna sposoby zastosowania arkusza kalkulacyjnego w życiu codziennym. Potrafi wykonywać podstawowe obliczenia matematyczne w arkuszu kalkulacyjnym i na kalkulatorze systemowym. Rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą arkusza kalkulacyjnego
33. Potrafi przedstawić dane w postaci tabeli. Umie wykonać wykres na podstawie danych zgromadzonych w tabeli.
34. Wie, jak zmienić typ wykresu.
35. Potrafi zapisać wykres w osobnym arkuszu.
36. Potrafi uruchomić wybrane środowisko programistyczne.
37. Potrafi zmienić postać żółwia.
38. Zna podstawowe procedury pierwotne.
39. Potrafi poruszyć postać żółwia, korzystając z wiersza poleceń.
40. Potrafi zmieniać właściwości pisaka.
41. Wie, co to jest procedura wtórna.
42. Potrafi uruchomić przykładowy program napisany z użyciem procedur wtórnych.
43. Potrafi napisać prostą procedurę wtórną w oknie pamięci.
44. Wie, jak wywołać zapisaną procedurę.

45. Potrafi uruchomić Edytor postaci środowiska Logomocja.
46. Umie otworzyć plik graficzny w Edytorze postaci.
47. Wie, jak wstawiać kolejne klatki animacji.
48. Potrafi zapisać plik animacji.
49. Samodzielnie wykonuje zadania potwierdzające wiedzę i umiejętności zdobyte w szkole podstawowej
50. Samodzielnie wykonuje zadania powtórzeniowe.

Osiągnięcia ucznia z przedmiotu informatyka w klasie siódmej:

1. omawia schemat działania komputera, m.in. przekształcanie informacji w dane, przetwarzanie danych oraz wyjaśnia funkcje procesora odpowiedzialnego za te procesy; wyjaśnia, czym jest BIOS;
2. oblicza wartość dziesiętną liczby zapisanej w systemie dwójkowym;
3. wie, co to są kody ASCII i potrafi wstawić do dokumentu tekstowego wybrany znak, korzystając z tego kodu;
4. podaje przykłady kart rozszerzeń, które można zainstalować w komputerze;
5. omawia różne typy komputerów oraz budowę i działanie urządzeń peryferyjnych oraz urządzeń techniki użytkowej, np. tablicy interaktywnej, kamery cyfrowej i internetowej;
6. potrafi określić podstawowe parametry części składowych komputera i urządzeń peryferyjnych oraz urządzeń techniki użytkowej;
7. opisuje wybrane zastosowania informatyki, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i rozwój ekonomiczny;
8. samodzielnie wyszukuje w Internecie informacje o nowych urządzeniach peryferyjnych oraz urządzeniach mobilnych;
9. korzysta z dokumentacji urządzeń elektronicznych;
10. potrafi skorzystać w razie potrzeby z Pomocy do programu;
11. wyjaśnia procesy zachodzące w czasie uruchamiania i instalowania programu;
12. potrafi zainstalować i odinstalować prosty program, np. edukacyjny, grę; potrafi pobrać program, np. darmowy, z Internetu i zainstalować go
13. omawia cechy wybranych systemów operacyjnych, m.in.: Windows, Linux, Mac OS, wybrane systemy dla urządzeń mobilnych

14. wyjaśnia różnice między różnymi rodzajami licencji;
15. rozumie zasady licencji na używany program;
16. określa pojemność pamięci, ilość wolnego i zajętego miejsca na dysku;
17. wyszukuje w Internecie lub innych źródłach informacje na temat nowych programów użytkowych i nośników pamięci
18. porównuje wybrane systemy operacyjne, podając różnice
19. korzystając z Internetu lub innych źródeł, odszukuje więcej informacji na temat darmowych licencji;
20. przekształca formaty plików graficznych;
21. umieszcza napisy na obrazie, porównując możliwości dwóch wybranych programów graficznych;
22. wykonuje fotomontaż, korzystając z możliwości pracy z warstwami obrazu;
23. opracowuje obrazy zgodnie z przeznaczeniem;
24. tworzy animacje, korzystając z możliwości z warstwami i z przekształceń fragmentów obrazu;
25. drukuje obraz, ustalając samodzielnie wybrane parametry wydruku;
26. tworzy animacje komputerowe, stosując wybrany program graficzny;
27. skanuje zdjęcia, zapisuje w pliku i poddaje je obróbce;
28. samodzielnie wyszukuje możliwości wybranego programu graficznego;
29. samodzielnie tworzy ciekawe kompozycje graficzne, np. fotomontaże;
30. uczestniczy w konkursach graficznych;
31. przygotowuje animacje według własnego pomysłu, korzystając z różnych możliwości wybranego programu do tworzenia animacji;
32. omawia inne rodzaje zagrożeń (konie trojańskie, programy szpiegujące);
33. wie, jak ochronić się przed włamaniem do komputera; wyjaśnia, czym jest firewall;
34. utrzymuje na bieżąco porządek w zasobach komputerowych; pamięta o tworzeniu kopii ważniejszych plików na innym nośniku;
35. korzystając z dodatkowych źródeł, wyszukuje informacje na temat programów szpiegujących określanych jako adware i spyware;
36. zna i stosuje metody usprawniające pracę nad tekstem (m.in. stosowanie gotowych szablonów, wbudowanych słowników);
37. stosuje różne typy tabulatorów, potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście;
38. wstawia dowolne wzory, wykorzystując edytor równań;
39. osadza obraz w dokumencie tekstowym, wstawia obraz do dokumentu tekstowego;

40. wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe podczas realizacji projektu grupowego; wykonuje kolaż ze zdjęć;
41. samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania dowolnego problemu;
42. przygotowuje profesjonalny tekst – pismo, sprawozdanie, z zachowaniem poznanych zasad redagowania i formatowania tekstów;
43. pełni funkcje koordynatora podczas realizacji projektu grupowego;
44. potrafi wykorzystać chmurę do wymiany informacji w pracy zespołowej;
45. wyjaśnia pojęcie specyfikacja problemu;
46. prezentuje algorytmy iteracyjne za pomocą listy kroków i schematu blokowego potrafi samodzielnie napisać specyfikację określonego zadania;
47. buduje schemat blokowy algorytmu, w którym wystąpią złożone sytuacje warunkowe;
48. określa, kiedy może nastąpić zapętlenie w algorytmie iteracyjnym i potrafi rozwiązać ten problem;
49. buduje schemat blokowy określonego algorytmu iteracyjnego;
50. zna pojęcia: translacja, kompilacja, interpretacja;
51. wie, jak są pamiętane wartości zmiennych;
52. zapisuje algorytmy iteracyjne (w tym pętlę w pętli) i z warunkami (w tym złożonymi), korzystając z wybranych środowisk programowania (jednego lub kilku);
53. definiuje i stosuje procedury z parametrami;
54. wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe w projekcie grupowym i łączy wykonane zadania szczegółowe w jeden program wyjaśnia zasady programowania i kompilowania;
55. odróżnia kompilację od interpretacji;
56. korzystając z wybranego środowiska programowania, pisze trudniejsze programy z zastosowaniem procedur z parametrami;
57. bierze udział w konkursach informatycznych z programowania;
58. pełni funkcję koordynatora w projekcie grupowym;
59. potrafi układać rozbudowane formuły z zastosowaniem funkcji JEŻELI;
60. potrafi samodzielnie zastosować adres bezwzględny, aby ułatwić obliczenia zna działanie i zastosowanie wielu funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym;
61. samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania określonego problemu;
62. projektuje samodzielnie tabelę arkusza z zachowaniem poznanych zasad wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym;
63. opisuje sieci lokalne i globalne oraz podstawowe klasy sieci; potrafi udostępniać zasoby, np. foldery;

64. potrafi omówić schemat sieci szkolnej i domowej;
65. wie, jak uzyskać dostęp do Internetu;
66. potrafi zastosować różne narzędzia do wyszukiwania informacji; stosuje złożony sposób wyszukiwania;
67. porządkuje najczęściej odwiedzane strony potrafi formułować własne wnioski i spostrzeżenia dotyczące rozwoju Internetu, jego znaczenia dla różnych dziedzin gospodarki i dla własnego rozwoju;
68. potrafi właściwie zawęzić obszar poszukiwań, aby szybko odszukać informacje
69. uczestniczy w dyskusji na wybranym forum dyskusyjnym, stosując zasady netykiety;
70. omawia wybrane usługi internetowe (m.in.: nauka i praca w Internecie, książki, czasopisma, muzea, banki, zakupy i aukcje, podróże, rozrywka), uwzględniając zasady korzystania z tych usług korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje o najnowszych osiągnięciach w dziedzinie e-usług i różnych form komunikacji i wymiany informacji;
71. na przykładach uzasadnia zalety i zagrożenia wynikające z pojawienia się Internetu
72. potrafi przedstawić własne wnioski z analizy zalet i wad uzależniania różnych dziedzin życia od Internetu.

Osiągnięcia ucznia z przedmiotu informatyka w klasie ósmej:

1. stosuje różne typy tabulatorów, potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście;
2. wyjaśnia na przykładach różnicę w stosowaniu wcięć i tabulatorów;
3. stosuje odpowiednio spacje nierozdzielające;
4. wstawia dowolne wzory, wykorzystując edytor równań;
5. stosuje podział strony;
6. stosuje przypisy;
7. wie, jak sprawdzić z ilu znaków składa się dokument;
8. wykonuje trudniejsze zadania szczegółowe podczas realizacji projektu grupowego samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania dowolnego problemu;
9. przygotowuje profesjonalny tekst – pismo, sprawozdanie, z zachowaniem poznanych zasad redagowania i formatowania tekstów;
10. potrafi wykorzystać chmurę do wymiany informacji w pracy zespołowej;

11. opisuje algorytmy na liczbach naturalnych: wyodrębnia cyfr danej liczby, przedstawia działanie algorytmu Euklidesa w wersji z dzieleniem; analizuje listę kroków i schemat blokowy;
12. opisuje algorytm znajdowania danego elementu w zbiorze nieuporządkowanym i algorytm znajdowania wybranego elementu w zbiorze uporządkowanym (stosuje algorytm poszukiwania przez połowienie);
13. omawia algorytm porządkowania elementów w zbiorze metodą przez zliczanie;
14. zapisuje jeden wybrany algorytm w postaci listy kroków lub przedstawia w postaci schematu blokowego zapisuje trudniejsze algorytmy w postaci listy kroków i przedstawia je w postaci schematu blokowego;
15. wyjaśnia pojęcia: parametr formalny, parametr aktualny, interpretacja, kompilacja;
16. korzystając z podręcznika, zapisuje algorytm Euklidesa w wersji z dzieleniem i algorytm wyodrębnia cyfr liczby w wybranym środowisku dydaktycznym i wybranym języku programowania;
17. definiuje (korzystając z podręcznika) funkcje z parametrami w wybranym języku wysokiego poziomu i stosuje je w prostych programach;
18. korzystając z podręcznika, definiuje tablice i/lub listy, wczytuje i wyprowadza elementy tablicy lub listy na ekran;
19. analizuje opisane w podręczniku gotowe programy realizujące algorytmy porządkowania metodą przez wybieranie i zliczanie oraz wyszukiwania elementu w zbiorze uporządkowanym; zapisuje je w wybranym języku programowania i potrafi wyjaśnić ich działanie;
20. pisze program realizujący algorytm wyszukiwania danego elementu w zbiorze nieuporządkowanym, korzystając z opisu podanego w temacie 7., w punkcie 1.3 definiuje funkcje i stosuje je w programach;
21. definiuje tablice i/lub listy, wczytuje i wyprowadza elementy tablicy i/lub listy na ekran;
22. samodzielnie zapisuje w postaci programów algorytmy porządkowania metodą przez wybieranie i zliczanie oraz wyszukiwania elementu w zbiorze uporządkowanym; definiuje odpowiednie funkcje; modyfikuje gotowe programy;
23. pisze trudniejsze programy, w których stosuje funkcje i tablice i/lub listy;
24. rozwiązuje przykładowe zadania z konkursów informatycznych; bierze udział w konkursach;
25. umieszcza w prezentacji efekty dźwiękowe;
26. przygotowuje prezentację w postaci albumu fotograficznego;

27. poddaje nagrany film podstawowej obróbce, korzystając z wybranego programu (wskazanego przez nauczyciela) do montażu filmu;
28. wstawia film do prezentacji;
29. współpracuje w grupie przy tworzeniu projektu, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe;
30. omawia poszczególne etapy historycznego rozwoju informatyki i technologii;
31. określa zakres kompetencji informatycznych, niezbędnych do wykonywania różnych zawodów;
32. potrafi samodzielnie zaprojektować i przygotować prezentację multimedialną na wybrany temat, cechującą się ciekawym ujęciem zagadnienia, interesującym układem slajdów;
33. korzystając z Internetu, znajduje więcej informacji na temat pierwszych komputerów, rozwoju oprogramowania i technologii;
34. pełni funkcję koordynatora grupy w projekcie grupowym;
35. rozważa i dyskutuje wybór dalszego i pogłębionego kształcenia, również w zakresie informatyki;
36. rozróżnia zasady adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego;
37. potrafi układać rozbudowane formuły z zastosowaniem funkcji;
38. tworzy, zależnie od danych, różne typy wykresów: XY (punktowy), liniowy, kołowy;
39. wstawia tabelę arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego jako obiekt osadzony i jako obiekt połączony;
40. wstawia z pliku tabelę arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego;
41. realizuje algorytm iteracyjny i z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym;
42. potrafi samodzielnie zastosować adres bezwzględny lub mieszany, aby ułatwić obliczenia;
43. zna działanie i zastosowanie wielu funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym;
44. wyjaśnia różnicę między tabelą osadzoną a połączoną;
45. samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania określonego problemu;
46. projektuje samodzielnie tabelę z zachowaniem poznanych zasad wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym;
47. wykonuje prosty model, np. rzutu monetą, korzystając z arkusza kalkulacyjnego;
48. wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do analizy wyników eksperymentów;
49. korzystając z dodatkowych źródeł, np. Internetu, wyszukuje informacje na temat modelowania;

50. formatuje tekst na stronie internetowej, wstawia tabele;
51. dba o poprawność merytoryczną i redakcyjną tekstów;
52. potrafi utworzyć prostą stronę internetową (m.in. zawierającą blog) w oparciu o wybrany system zarządzania treścią; dodaje nowe wpisy, przydziela wpisy do kategorii, dodaje tagi;
53. współpracuje w grupie przy tworzeniu projektu, wykonując samodzielnie zadania szczegółowe;
54. zna większość znaczników HTML;
55. posługuje się wybranym programem przeznaczonym do tworzenia stron WWW;
56. potrafi tworzyć proste witryny składające się z kilku połączonych ze sobą stron;
57. publikuje stronę WWW w Internecie.