

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY VIII SZKOŁY PODSTAWOWEJ – Rok szkolny 2026/2027

Marcin Śrama

Ocena śródroczna/roczna	Wymagania edukacyjne
2 - ocena dopuszczająca ZAPAMIĘTYWANIE (ODTWARZANIE)	<i>Uczeń odtwarza podstawowe fakty, pojęcia, definicje i terminy (wymienia, wskazuje, rozpoznaje), czyli:</i> - definiuje prosty algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym na prostym przykładzie (np. wybór najwyższego ucznia); - wskazuje gotowe, proste programy w języku tekstowy; - rozpoznaje prosty program oraz wymienia zmienne do prostych obliczeń, potrafi skompilować i uruchomić program.; - formatuje tekst (atrybuty czcionki, wyrównanie), oraz wstawiony rysunek; - rozpoznaje kopiowanie i wklejanie formuł w arkuszu kalkulacyjnym; - wymienia przykłady stron internetowych i blogów, otwiera wskazaną stronę WWW i rozpoznaje kod HTML; - otwiera istniejącą prezentację multimedialną i uruchamia pokaz.
3 - ocena dostateczna ROZUMIENIE	<i>Uczeń wyjaśnia sens informacji, opisuje i porównuje, czyli:</i> - opisuje algorytmy z wykorzystaniem oprogramowania edukacyjnego, (np. wybór największej liczby spośród n liczb); - porównuje składnię i słowa kluczowe tekstowego języka programowania; - porównuje proste programy sterujące obiektem; - opisuje proste algorytmy z warunkami i pętlami oraz programuje wyszukiwanie minimum; - opisuje zasady redagowania tekstu, stosuje automatyczną numerację/wypunktowanie, indeks górny/dolny; - wyjaśnia adresowanie względne i funkcje SUMA/ŚREDNIA; - porównuje wykres dla dwóch serii danych i dodaje do niego opisy; - opisuje zasady projektowania stron WWW, korzysta z podstawowych znaczników HTML do utworzenia prostej struktury i formatowania tekstu; - wykonuje prostą prezentację multimedialną na zadany temat, dodaje slajdy, wpisuje tekst, wstawia obrazy i jednolite tło.

4 - ocena dobra ZASTOSOWANIE	<i>Uczeń stosuje wiedzę w typowych sytuacjach i rozwiązuje standardowe zadania, czyli:</i> • stosuje algorytmy na liczbach naturalnych (algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem) oraz porządkuje elementy zbioru metodą przez proste wybieranie; • deklaruje zmienne typów liczbowych (całkowite, rzeczywiste), programuje algorytm Euklidesa z odejmowaniem i współpracuje w zespole programistycznym; • stosuje tabulacje, wcięcia, interlinie, automatyczne wyszukiwanie i zamianę, edytor równań do prostych wzorów, tworzy nagłówek/stopkę, numerację stron, kolumny i drukuje dokument; • stosuje adresowanie mieszane, porządkuje (sortuje) i filtruje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego. • wstawia na stronę WWW tabele, obrazy, hiperłącza; dodaje wpisy i tagi na blogu w systemie CMS; • udostępnia pliki i foldery w chmurze podczas pracy zespołowej; • przygotowuje prezentację zgodnie z zasadami (umiar, czytelność), wstawia elementy multimedialne (dźwięk, wideo) oraz stosuje przejścia slajdów i animacje obiektów.
5 - ocena bardzo dobra ANALIZA	<i>Uczeń analizuje związki, porównuje, argumentuje, uzasadnia, ocenia rozwiązania i wyciąga wnioski, czyli:</i> • analizuje algorytmy badania podzielności liczb, wyodrębniania cyfr oraz zapisuje wybrany algorytm w postaci listy kroków; • porównuje funkcje/procedury w programie tekstowym, deklaruje tablice (listy), wczytuje/wypisuje ich elementy, programuje algorytmy sortowania przez proste wybieranie; • analizuje zaawansowane tabulatory, spacje nierozdzielające, podział strony, przypisy dolne, bada statystykę dokumentu, wstawia obiekty z zachowaniem połączenia oraz tworzy kolaże; • ocenia czytelne wykresy (XY punktowe, kołowe, liniowe), dobiera typ wykresu do danych, wstawia tabele/wykresy do dokumentu tekstowego jako obiekty osadzone lub połączone; • porównuje nagłówek i strukturę strony WWW w HTML/CSS, tworzy i konfiguruje bloga z różnymi kategoriami oraz publikuje stronę na serwerze; • analizuje spójną i rozbudowaną prezentację multimedialną z przyciskami akcji, hiperłączami i modelem 3D; • nagrywa i poddaje podstawowej obróbce montażowej własny plik wideo.
6 - ocena celująca TWORZENIE I OCENIANIE	<i>Uczeń samodzielnie tworzy nowe rozwiązania, formułuje wnioski i rozwiązuje nietypowe zadania, czyli:</i> • ocenia działanie algorytmu Euklidesa w wersji z resztą z dzielenia (modulo) oraz zapisuje skomplikowane algorytmy w postaci listy kroków lub schematu blokowego; • projektuje i testuje oprogramowanie sterujące robotem/obiektem, programuje algorytm Euklidesa z dzieleniem, rozwija własne aplikacje;

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• przygotowuje profesjonalne, wielostronicowe publikacje (np. e-gazetka, sprawozdanie) zgodne ze standardami edytorskimi, sprawnie wyjaśnia zaawansowane mechanizmy łączenia plików i zarządza projektem w chmurze;• wykorzystuje arkusz do rozwiązywania problemów z innych przedmiotów (fizyka, geografia), buduje symulacje i modele zjawisk (np. rzut monetą/kostką) oraz realizuje algorytmy w arkuszu;• tworzy w pełni funkcjonalną stronę internetową lub rozbudowany serwis w CMS z autorskim szablonem i czytelną nawigacją, przestrzegając zasad RODO i praw autorskich;• tworzy profesjonalną prezentację lub zaawansowany projekt filmowy/multimedialny z autorskim montażem, pełni funkcję lidera projektu i wykazuje się wiedzą o historii informatyki i zawodach IT. |
|--|--|