

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny - informatyka
klasa VIII
I półrocze
ROK SZKOLNY 2023/2024

Uczeń otrzymuje ocenę **niedostateczną**, jeśli:

- nie umie formatować tekstu (stosować (pogrubienie, podkreślenie, przekreślenie, kursywę);
- nie potrafi formatować rysunek (obiekt) wstawiony do tekstu, zmieniać jego rozmiary;
- nie umie zapisać dokumentu tekstowego w pliku;
- nie wie jak działa algorytm i jakie jest jego przeznaczenie;
- nie umie nawet przy pomocy nauczyciela w wybranym dydaktycznym środowisku programowania (Baltie, Scratch) utworzyć program sterujący obiektem na ekranie;
- nie potrafi uruchomić utworzony program i wyprowadzić wyniki na ekran;

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

- formatuje tekst: ustala atrybuty tekstu (pogrubienie, podkreślenie, przekreślenie, kursywę), sposób wyrównywania tekstu między marginesami, parametry czcionki;
- formatuje rysunek (obiekt) wstawiony do tekstu; zmienia jego rozmiary, oblewa tekstem lub stosuje inny układ rysunku względem tekstu;
- zapisuje dokument tekstowy w pliku;
- opisuje algorytm, znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym;
- w wybranym dydaktycznym środowisku programowania (Baltie, Scratch) tworzy programy sterujące obiektem na ekranie;
- analizuje gotowe proste programy zapisane w wybranym języku programowania;
- potrafi uruchomić utworzony program i wyprowadzić wyniki na ekran;

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

- zna i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu; dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia;
- stosuje interlinie i wcięcia;
- stosuje automatyczną numerację i wypunktowanie;
- wstawia tabelę i wykonuje podstawowe operacje na jej komórkach;
- prezentuje wybrany algorytm, korzystając z oprogramowania edukacyjnego;
- opisuje algorytm znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym;
- stosuje algorytm poszukiwania przez połowienie w zabawie w zgadywanie liczby
- w wybranym dydaktycznym środowisku programowania projektuje, tworzy i testuje programy sterujące obiektem na ekranie;
- w wybranym dydaktycznym środowisku programowania (Baltie, Scratch) zapisuje algorytm znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym;
- zna ogólną budowę programu i najważniejsze elementy języka programowania – słowa kluczowe, instrukcje, wyrażenia, zasady składni;

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

- stosuje tabulatory domyślne i specjalne;
- wykorzystuje możliwości automatycznego wyszukiwania i zamiany znaków;
- zna podstawowe zasady pracy z tekstem wielostronicowym (redaguje nagłówek, stopkę wstawia numery stron);
- potrafi podzielić tekst na kolumny;
- opisuje algorytm znajdowania wybranego elementu w zbiorze uporządkowanym;
- opisuje algorytmy na liczbach naturalnych: przedstawia działanie algorytmu Euklidesa w wersji z odejmowaniem;
- porządkuje elementy w zbiorze metodą przez wybieranie;
- w wybranym dydaktycznym środowisku programowania (Baltie, Scratch) programuje algorytm Euklidesa w obu wersjach (z odejmowaniem i z dzieleniem) oraz stosuje algorytm poszukiwania przez połowienie w grze w zgadywanie liczby;
- wie, co to jest typ zmiennej i potrafi zadeklarować zmienne typu liczbowego (całkowite, rzeczywiste) i stosować je w zadaniach;
- zna działanie instrukcji warunkowej w wybranym języku wysokiego poziomu i potrafi zrealizować prosty algorytm z warunkami

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli:

- stosuje różne typy tabulatorów, potrafi zmienić ich ustawienia w całym tekście;
- wyjaśnia na przykładach różnicę w stosowaniu wcięć i tabulatorów;
- stosuje odpowiednio spacje nierozdzielające;
- stosuje podział strony;
- stosuje przypisy;
- wie, jak sprawdzić z ilu znaków składa się dokument;
- opisuje algorytmy na liczbach naturalnych: bada podzielność liczb, wyodrębnia cyfry danej liczby, przedstawia działanie algorytmu Euklidesa w wersji z dzieleniem;
- porządkuje elementy w zbiorze metodą przez zliczanie;
- zapisuje jeden wybrany algorytm w postaci listy kroków lub przedstawia w postaci schematu blokowego;
- definiuje (korzystając z podręcznika) funkcje bez parametrów i z parametrami w wybranym języku wysokiego poziomu;
- analizuje (wspólnie z nauczycielem) programy, w których zastosowano funkcje; zapisuje je, uruchamia i wyjaśnia ich działanie;
- na bazie przykładów z podręcznika stosuje funkcje bez parametrów i z jednym parametrem w prostych programach;

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

- samodzielnie wyszukuje opcje menu potrzebne do rozwiązania dowolnego problemu;
- przygotowuje profesjonalny tekst – pismo, sprawozdanie, z zachowaniem poznanych zasad redagowania i formatowania tekstów;
- potrafi wykorzystać chmurę do wymiany informacji w pracy zespołowej;

- zapisuje trudniejsze algorytmy w postaci listy kroków i przedstawia w postaci schematu blokowego;
- definiuje funkcje i stosuje je w programach;
- deklaruje tablice, wczytuje i wyprowadza elementy tablicy na ekran;
- samodzielnie zapisuje w postaci programów algorytmy porządkowania metodą przez wybieranie i zliczanie oraz wyszukiwania elementu w zbiorze uporządkowanym; definiuje odpowiednie procedury i funkcje;
- pisze trudniejsze programy, w których stosuje funkcje i tablice;
- rozwiązuje przykładowe zadania z konkursów informatycznych;