

INFORMATYKA klasa 8 - wymagania na poszczególne oceny

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:	Stopień dobry Uczeń który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:	Stopień bardzo dobry Uczeń który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:
- buduje proste skrypty w programie Scratch, - wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch, - opisuje algorytm Euklidesa, - tworzy prosty algorytm blokowy wyświetlający tekst na ekranie konsoli, - tworzy nowe bloki w skryptach budowanych w programie Scratch, - wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego, - wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym, - prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym, - współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt, - tworzy prostą stronę internetową korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS), - umieszcza pliki w chmurze, - prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej, - dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej, - dodaje tekst i obrazy do slajdu	- wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch, - wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch, - realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch, - wykonuje podstawowe operacje matematyczne na blokach algorytmów, - wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego, - tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym, - zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego, - dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego, - drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego, - zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, - wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, - realizuje algorytm z warunkami na schemacie blokowym, - przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy,	- w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby, - porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie, - wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w scratchu i w blokach algorytmów, - zna i opisuje działanie algorytmów porządkowania - kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, - oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego, - dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, - zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego, - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków, - tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, - realizuje algorytm iteracyjny w postaci bloków algorytmu, - sortuje dane w kolumnie arkusza	- sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch lub w postaci bloków algorytmu - wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (dziel i zwyciężaj), - wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach w scratchu lub w schematach blokowych, - pisze w dowolnej formie program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, - wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach, - pisze w dowolnej formie program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym, - wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych, - kopiuje formuły w arkuszu kalkulacyjnym

	- formatuje tekst do strony internetowej, - wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, - dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, - udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze, - wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania, - zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.	- kalkulacyjnego, - rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym, - dodaje tabele i obrazy do strony internetowej, - korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, - dodaje do prezentacji przejścia i animacje.	
--	---	--	--