

Przedmiotowe zasady oceniania z informatyki w klasie 8

Nauczyciel: Łukasz Zmuda

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena

Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<p>1 omawia zastosowanie oraz budowę arkusza kalkulacyjnego</p> <p>2 określa adres komórki</p> <p>3 wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego</p> <p>4 formatuje zawartość komórek (wyrównanie tekstu oraz wygląd czcionki)</p> <p>5 rozumie różnice między adresowaniem względnym, bezwzględnym i mieszanym</p> <p>6 wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego</p> <p>7 korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków</p> <p>8 definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie</p> <p>9 podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu</p> <p>10 tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach</p> <p>11 pisze proste programy w języku C++ z wykorzystaniem zmiennych</p> <p>12 wyjaśnia działanie operatora modulo</p>	<p>1 określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego</p> <p>2 dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli</p> <p>3 stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora</p> <p>4 omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu</p> <p>5 zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i przedstawia je na wykresie</p> <p>6 wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, lista kroków</p> <p>7 poprawnie formułuje problem do rozwiązania</p> <p>8 stosuje odpowiednie polecenie języka C++, aby wyświetlić tekst na ekranie</p> <p>9 omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym</p> <p>10 tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne</p> <p>11 wykonuje obliczenia w języku C++</p>	<p>1 tworzy proste formuły obliczeniowe</p> <p>2 wyjaśnia, czym jest adres względny</p> <p>3 wykorzystuje funkcję JEŻELI do tworzenia algorytmów z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym</p> <p>4 ustawia format danych komórki odpowiadający jej zawartości</p> <p>5 w formułach stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane</p> <p>6 dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych</p> <p>7 sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym</p> <p>8 wymienia przykładowe środowiska programistyczne</p> <p>9 wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu</p> <p>10 opisuje etapy rozwiązywania problemów</p> <p>11 opisuje etapy powstawania programu komputerowego</p> <p>12 zapisuje proste polecenia języka C++</p> <p>13 wykorzystuje instrukcję warunkową if oraz if else w programach</p>	<p>1 kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne</p> <p>2 korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje</p> <p>3 stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych</p> <p>4 tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych</p> <p>5 tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym</p> <p>6 stosuje filtry niestandardowe</p> <p>7 pisze proste programy w języku C++</p> <p>8 buduje złożone schematy blokowe służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów</p> <p>9 konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach</p> <p>10 pisze programy zawierające instrukcje warunkowe, pętle oraz funkcje</p> <p>11 wyjaśnia, jakie błędy zwraca interpreter</p>

<p>1 wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb</p> <p>2 wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze</p> <p>3 sprawdza działanie programów wyszukujących element w zbiorze</p> <p>4 wyjaśnia potrzebę porządkowania danych</p> <p>5 sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych</p> <p>6 bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności</p> <p>7 aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności</p> <p>8 testuje grę na różnych etapach</p> <p>9 współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem</p>	<p>1 omawia działanie operatorów arytmetycznych</p> <p>2 stosuje tablice w języku C++ oraz operatory logiczne</p> <p>3 zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych</p> <p>4 wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną while</p> <p>5 zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym</p> <p>6 implementuje grę w zgadywanie liczby</p> <p>7 zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodą przez wybieranie</p> <p>8 omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie</p> <p>9 stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają</p> <p>10 bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej</p> <p>11 wprowadza dane do zaprojektowanych tabel</p> <p>12 bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry</p> <p>13 współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem</p>	<p>1 wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach</p> <p>2 wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną for</p> <p>3 definiuje funkcje w języku C++ i omawia różnice między funkcjami zwracającymi wartość a funkcjami niezwracającymi wartości</p> <p>4 omawia algorytm Euklidesa i zapisuje go w wybranej postaci</p> <p>5 wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci</p> <p>6 implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym</p> <p>7 omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmu sortowania przez wybieranie</p> <p>8 przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy</p> <p>9 współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem</p> <p>10 programuje wybrane funkcje i elementy gry</p> <p>11 opracowuje opis gry</p>	<p>1 czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie</p> <p>2 wyjaśnia różnice między instrukcją iteracyjną while a pętlą for</p> <p>3 pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa, oraz wypisujące cyfry danej liczby</p> <p>4 samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze</p> <p>5 implementuje algorytm porządkowania metodą przez wybieranie</p> <p>6 wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmu porządkowania przez wybieranie</p> <p>7 bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki</p> <p>8 współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem</p> <p>9 implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń</p>
---	---	---	---