

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI KLASA VIII

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów				
Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
Podaje wiele przykładów sortowania i wyjaśnia, co to jest sortowanie i na czym ono polega.	Wyjaśnia, co to jest sortowanie i na czym ono polega.	Rozumie, co to jest sortowanie i na czym ono polega.	Wie, co to jest sortowanie.	Po objaśnieniach wie, co to jest sortowanie.
Podaje przykłady i wyczerpująco wyjaśnia, na czym polegają sposoby sortowania: przez wybieranie i zliczanie.	Wyjaśnia, na czym polegają sposoby sortowania: przez wybieranie i zliczanie.	Rozumie i zna sposoby sortowania: przez wybieranie i zliczanie.	Zna sposoby sortowania: przez wybieranie i zliczanie.	Wymienia nazwy sposobów sortowania: przez wybieranie i zliczanie.
Zna etapy rozwiązywania problemów i rozumie cel ich określania.	Zna etapy rozwiązywania problemów.	Wie, jakie są etapy rozwiązywania problemów.	Wie, że są etapy rozwiązywania problemów.	Z pomocą wypowiada się o etapach rozwiązywania problemów.
Świadomie i twórczo stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.	Świadomie stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.	Samodzielnie stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.	We współpracy z innymi stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.	Z pomocą stosuje w praktyce poznane sposoby sortowania.
Samodzielnie i twórczo konstruuje różne rodzaje algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Samodzielnie konstruuje różne rodzaje algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Samodzielnie konstruuje wybrane rodzaje algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Samodzielnie konstruuje znane algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Z pomocą konstruuje znane algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock.
Samodzielnie i twórczo konstruuje, analizuje, testuje i dokonuje poprawek algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Samodzielnie konstruuje, analizuje, testuje i dokonuje poprawek algorytmów z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Samodzielnie konstruuje, i testuje algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Testuje wybrane algorytmy z wykorzystaniem programu JavaBlock.	Z pomocą testuje algorytmy liniowe.
Wyjaśnia innym jak konstruować algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne. Przewodniczy pracy zespołowej i podejmuje trafne decyzje podczas konstruowania algorytmów.	Konstruuje algorytmy liniowe, warunkowe i iteracyjne.	Konstruuje algorytmy liniowe oraz wybrane algorytmy warunkowe i iteracyjne.	Konstruuje algorytmy liniowe.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.
	Wyróżnia się spośród innych podczas pracy zespołowej.	Bierze czynny udział w pracy zespołowej.	Bierze udział w pracy zespołowej.	
Świadomie i twórczo konstruuje i testuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia.	Świadomie konstruuje i testuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia.	Konstruuje algorytm Euklidesa w dwóch wersjach: z odejmowaniem i resztą z dzielenia.	Konstruuje jeden z algorytmów Euklidesa: z odejmowaniem lub resztą z dzielenia.	Z pomocą konstruuje jeden z algorytmów Euklidesa: z odejmowaniem lub resztą z dzielenia.
Samodzielnie analizuje skonstruowane algorytmy.	Analizuje skonstruowane algorytmy.	We współpracy z innymi analizuje skonstruowane algorytmy.	We współpracy z innymi analizuje wybrane algorytmy.	Z pomocą analizuje wybrane algorytmy.
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych				
Ocena celująca	Ocena bardzo dobra	Ocena dobra	Ocena dostateczna	Ocena dopuszczająca
Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.	Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.	Konstruuje wybrane algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.	Konstruuje proste algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.	Z pomocą konstruuje proste algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.
Rozumie i wyjaśnia innym, na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blockach.	Rozumie, na czym polega praca w Scratchu oraz jak korzystać z poleceń zawartych na blockach.	Rozumie jak, i korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha.	Wie jak korzystać z poleceń zawartych na blockach Scratcha.	Z pomocą korzysta z poleceń zawartych na blockach Scratcha.
Samodzielnie i twórczo realizuje projekty polegające na animacji obiektów.	Samodzielnie realizuje projekty polegające na animacji obiektów.	Samodzielnie realizuje proste projekty polegające na animacji obiektów.	We współpracy z innymi realizuje ćwiczenia polegające na animacji obiektów.	Z pomocą realizuje proste ćwiczenia polegające na animacji obiektów.
Samodzielnie i twórczo wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań.	Samodzielnie wykonuje ćwiczenia tłumacząc sens podejmowanych działań.	Samodzielnie wykonuje ćwiczenia związane z tematem.	We współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia związane z tematem.	Z pomocą wykonuje ćwiczenia związane z tematem.

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI KLASA VIII

Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Bierze udział w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Samodzielnie i twórczo formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy.	Samodzielnie formułuje problemy, określa plan działania i wyznacza efekt końcowy.	Samodzielnie formułuje problemy i określa plan działania.	We współpracy z innymi formułuje problemy i określa plan działania.	Z pomocą formułuje problemy i określa plan działania.
Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch oraz wyjaśnia innym podejmowane działania.	Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch oraz wyjaśnia innym podejmowane działania.	Samodzielnie konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.	We współpracy z innymi konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.	Z pomocą konstruuje algorytmy sterowania obiektami na ekranie z wykorzystaniem środowiska Scratch.
Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty oraz wyjaśnia te czynności innym.	Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty.	Analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty.	Wraz z innymi analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty.	Z pomocą analizuje poprawność konstrukcji danego algorytmu i sposób dokonania ewentualnej korekty.
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Bierze udział w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Zna i doskonali zasady pracy z Pythonem oraz wyjaśnia je innym.	Zna i doskonali zasady pracy z Pythonem.	Wie, na czym polega praca z Pythonem.	Uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona.	Biernie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona.
Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy według planu.	Samodzielnie formułuje algorytmy według planu.	Poprawnie formułuje algorytmy według planu.	We współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu.	Z pomocą formułuje algorytmy według planu.
Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności.	Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności.	Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie.	We współpracy z innymi konstruuje algorytmy w Pythonie.	Z pomocą konstruuje algorytmy w Pythonie.
Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, wykonuje ewentualną korektę i wyjaśnia innym podejmowane czynności.	Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu i wykonuje ewentualną korektę.	Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.	We współpracy z innymi analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.	Z pomocą analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Bierze udział w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Samodzielnie i twórczo wykonuje ćwiczenia konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków.	Samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym zasadność kolejnych kroków.	Samodzielnie wykonuje ćwiczenia konstruuje algorytmy w Pythonie.	We współpracy z innymi wykonuje ćwiczenia konstruuje algorytmy w Pythonie.	Z pomocą wykonuje ćwiczenia konstruuje algorytmy w Pythonie.
Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, wykonuje ewentualną korektę i wyjaśnia innym podejmowane czynności.	Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu i wykonuje ewentualną korektę.	Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.	We współpracy z innymi analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.	Z pomocą analizuje poprawność konstrukcji algorytmu.
Twórczo wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego Excel do sortowania i filtrowania.	Samodzielnie pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.	Pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.	We współpracy z innymi pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.	Z pomocą pracuje w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem sortowania i filtrowania.

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI KLASA VIII

Wykorzystując możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie i twórczo wykonuje różnorodne ćwiczenia, analizuje poprawność formuł i dokonuje ewentualnej korekty z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania.	Samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia, analizuje poprawność formuł i dokonuje ewentualnej korekty z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania.	Po objaśnieniach nauczyciela samodzielnie wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania.	We współpracy z innymi wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste ćwiczenia z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania.	Z pomocą wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym ćwiczenia z wykorzystaniem poznanych sposobów sortowania i filtrowania.
Wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie stosując wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.	Samodzielnie stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.	Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela samodzielnie stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.	We współpracy z innymi stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.	Z pomocą stosuje wybrane funkcje w arkuszu kalkulacyjnym.
Samodzielnie wprowadza dane do arkusza; wykorzystując jego możliwości, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły.	Samodzielnie wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły.	Wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły.	We współpracy z innymi wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły.	Z pomocą wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły.
Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy w chmurze wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google.	Samodzielnie formułuje algorytmy w chmurze wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google.	Formułuje algorytmy w chmurze wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google.	We współpracy z innymi formułuje algorytmy w chmurze wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google.	Z pomocą formułuje algorytmy w chmurze wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego na dysku Google.
Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy według planu.	Samodzielnie formułuje algorytmy według planu.	Po wstępnych objaśnieniach formułuje algorytmy według planu.	We współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu.	Z pomocą nauczyciela lub innych uczniów formułuje algorytmy według planu.
Samodzielnie wprowadza dane do arkusza; wykorzystując jego możliwości, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły.	Samodzielnie wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły.	Wprowadza dane do arkusza, dokonuje poprawek, usuwa, tworzy i kopiuje formuły.	We współpracy z innymi wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły.	Z pomocą wprowadza dane do arkusza i tworzy formuły.
Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu maksymalnie wykorzystując możliwości oprogramowania.	Do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.	Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje różnego rodzaju adresowanie w arkuszu.	Po objaśnieniach nauczyciela do obliczeń stosuje adresowanie względne w arkuszu.	Z pomocą innych stosuje adresowanie względne w arkuszu.
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczestniczy w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Wykorzystuje możliwości arkusza kalkulacyjnego samodzielnie wstawiając wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Samodzielnie wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	We współpracy z innymi wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.	Z pomocą wstawia wykresy prezentujące dane i wyniki oraz je formatuje.
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej; przewodniczy pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczestniczy w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Samodzielnie i twórczo wykorzystuje podstawy języka HTML. Samodzielnie wyszukuje w internecie i krytycznie ocenia materiały niezbędne do twórczej pracy.	Samodzielnie wykorzystuje podstawy języka HTML.	Wykorzystuje podstawy języka HTML.	Zna podstawy języka HTML.	Z pomocą wykorzystuje podstawy języka HTML.

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI KLASA VIII

Rozumie i wyjaśnia innym konieczność poszanowania prawa autorskiego i etyki pracy z informacjami oraz podaje przykłady właściwego postępowania.	Wyszukuje w internecie i krytycznie ocenia materiały niezbędne do pracy.	Wyszukuje w internecie materiały niezbędne do pracy.	Wspólnie z innymi wyszukuje w internecie materiały niezbędne do pracy.	Z pomocą wyszukuje w internecie materiały niezbędne do pracy.
	Rozumie i wyjaśnia innym konieczność poszanowania prawa autorskiego i etyki pracy z informacjami.	Rozumie konieczność poszanowania prawa autorskiego i etyki pracy z informacjami.	Wie, co to jest prawo autorskie i etyka pracy z informacjami.	Po wyjaśnieniu rozumie, co to jest prawo autorskie i etyka pracy z informacjami.
<b>Realizacja projektów z wykorzystaniem komputera, aplikacji i urządzeń cyfrowych</b>				
<b>Ocena celująca</b>	<b>Ocena bardzo dobra</b>	<b>Ocena dobra</b>	<b>Ocena dostateczna</b>	<b>Ocena dopuszczająca</b>
Samodzielnie i twórczo planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach.	Samodzielnie planuje działania związane z tematem zajęć, wyszukuje i selekcjonuje informacje w różnych źródłach.	Planuje działania związane z tematem zajęć i wyszukuje informacje w różnych źródłach.	Wspólnie z innymi planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w internecie.	Z pomocą planuje działania związane z tematem zajęć oraz wyszukuje informacje w internecie.
Samodzielnie opracowuje zebrane materiały oraz wyjaśnia innym wykonywane czynności: poprawnie wpisuje i formatuje teksty, stosuje kolumny i tabulatory, wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia.	Samodzielnie opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty, stosuje kolumny i tabulatory, wstawia i formatuje obrazki i zdjęcia.	Po wstępnych objaśnieniach nauczyciela opracowuje zebrane materiały: poprawnie wpisuje i formatuje teksty, stosuje kolumny, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia.	We współpracy z innymi opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty, stosuje kolumny, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia.	Z pomocą innych opracowuje zebrane materiały: wpisuje teksty, wstawia do tekstu obrazki i zdjęcia.
Sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynność.	Sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu.	Wspólnie z innymi sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu.	Z pomocą sprawdza poprawność ortograficzną dokumentu.	Z pomocą drukuje cały dokument.
Drukuje całość lub wybrane strony i wyjaśnia innym, jak wykonać tę czynności.	Drukuje całość lub wybrane strony.	Drukuje cały dokument.	Wspólnie z innymi drukuje cały dokument.	Z pomocą podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.
Samodzielnie i twórczo planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.	Samodzielnie planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.	Planuje pracę i podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.	We współpracy z innymi podejmuje działania posługując się poznanymi narzędziami programu graficznego GIMP.	We współpracy z innymi doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.
Samodzielnie i twórczo doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.	Samodzielnie doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.	Doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.	We współpracy z innymi doskonalą wrażliwość estetyczną i poczucie estetyki podczas obróbki cyfrowej grafiki.	Z pomocą korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu.
Maksymalnie wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu.	Wykorzystuje możliwości programu GIMP do realizacji projektu.	Wykorzystuje wybrane narzędzia programu GIMP do realizacji projektu.	Po wyjaśnieniu korzysta z wybranych narzędzi programu GIMP do realizacji projektu.	Zna pojęcie format graficzny.
Rozumie i wyjaśnia innym pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.	Rozumie pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.	Zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa, optymalizacja grafiki.	Zna pojęcia: format graficzny, obraz rastrowy, grafika wektorowa.	Z pomocą doskonalą umiejętności związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia.
Samodzielnie i twórczo wykorzystuje umiejętności związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia.	Samodzielnie wykorzystuje umiejętności związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia.	Doskonalą umiejętności związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia.	Wspólnie z innymi wykonuje ćwiczenia związane z optymalizacją plików graficznych w zależności od ich przeznaczenia.	Tylko z pomocą innych umie współpracować z innymi nad dokumentem i wstawia w chmurze nagłówki i stopkę.

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI KLASA VIII

Samodzielnie pracuje i wyjaśnia innym, na czym polega praca w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można współpracować z innymi nad dokumentem korzystając z chmury.	Samodzielnie pracuje w chmurze oraz pokazuje, w jaki sposób można współpracować z innymi nad dokumentem korzystając z chmury.	Wie, na czym polega praca w chmurze i umie współpracować z innymi nad dokumentem korzystając z chmury.	Wspólnie z innymi pracuje w chmurze nad dokumentem.	Wie, do czego służy program Windows Movie Maker.
Potrafi stosować w chmurze style nagłówków, wstawić nagłówek i stopkę oraz numerowanie stron i wyjaśnia innym, jak krok po kroku wykonać te czynności.	Potrafi stosować w chmurze style nagłówków, wstawić nagłówek i stopkę oraz numerowanie stron.	Potrafi stosować w chmurze nagłówki i stopkę oraz numerowanie stron.	Współpracując z innymi wstawia w chmurze nagłówki i stopkę.	Z pomocą montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej w Windows Movie Maker.
Rozumie i wyjaśnia innym, na czym polega nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów w programie Windows Movie Maker.	Rozumie, na czym polega montaż, nagrywanie i obróbka cyfrowa filmów w programie Windows Movie Maker.	Wie, na czym polega montaż filmów w programie Windows Movie Maker.	Po wyjaśnieniu wie, na czym polega montaż filmów w programie Windows Movie Maker.	Z pomocą wyszukuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.
Samodzielnie i twórczo montuje filmy, nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej, odtwarza plik wideo, ustawia poziom głośności i określa punkt początkowy i końcowy filmu w Windows Movie Maker.	Samodzielnie montuje filmy, nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej, odtwarza plik wideo i ustawia poziom głośności filmu w Windows Movie Maker.	Samodzielnie montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej w Windows Movie Maker.	Wspólnie z innymi montuje filmy i nagrywa wideo z użyciem kamery internetowej w Windows Movie Maker.	Z pomocą tworzy prezentację multimedialną lub montuje film.
Samodzielnie i twórczo dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały.	Samodzielnie dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe, określa zadania w ramach swojej grupy i gromadzi materiały.	Dzieli zadanie główne na zadania cząstkowe i gromadzi materiały.	We współpracy z innymi gromadzi materiały do projektu.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Samodzielnie wyszukuje, gromadzi i analizuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.	Wyszukuje, gromadzi i analizuje informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.	Wyszukuje i gromadzi informacje potrzebne do prezentacji danego zagadnienia.	We współpracy z innymi tworzy prezentację multimedialną lub montuje film.	
Twórczo wykorzystuje możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych lub montażu filmów.	Samodzielnie korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych lub montażu filmów.	Korzysta z możliwości programu do tworzenia prezentacji multimedialnych lub montażu filmów.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczestniczy w pracy zespołowej.		
<b>Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Przestrzeganie prawa i zasad BHP</b>				
<b>Ocena celująca</b>	<b>Ocena bardzo dobra</b>	<b>Ocena dobra</b>	<b>Ocena dostateczna</b>	<b>Ocena dopuszczająca</b>
Twórczo wykorzystuje w praktyce i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi oraz wypowiada się na temat ich wielu zastosowań.	Wykorzystuje w praktyce i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi oraz wypowiada się na temat ich kilku zastosowań.	Wykorzystuje w praktyce i doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi.	Doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi.	Z pomocą doskonali umiejętności posługiwania się urządzeniami cyfrowymi.
Wykorzystuje własne, twórcze pomysły do wykonania prezentacji multimedialnej na zadany temat w programie PowerPoint oraz z wykorzystaniem dysku Google, wie jak wstawić i usunąć hiperłącze oraz wyjaśnia te czynności innym.	Samodzielnie wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint oraz z wykorzystaniem dysku Google, wie jak wstawić i usunąć hiperłącze oraz wyjaśnia te czynności innym.	Samodzielnie wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint, wie jak wstawić i usunąć hiperłącze oraz wyjaśnia te czynności innym.	Wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint.	Z pomocą wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat w programie PowerPoint.
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczestniczy w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI KLASA VIII

Przestrzega etyki pracy z informacjami, respektuje prawo autorskie oraz wyjaśnia konieczność stosowania tych przepisów w praktyce.	Przestrzega etyki pracy z informacjami i respektuje prawo autorskie oraz podaje przykłady właściwego postępowania.	Przestrzega etyki pracy z informacjami i respektuje prawo autorskie.	Wie, co to jest etyka pracy z informacjami i prawo autorskie.	Po wyjaśnieniu wie, co to jest etyka pracy z informacjami i prawo autorskie.
Rozumie i wyjaśnia innym na konkretnych przykładach, na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.	Wyjaśnia, na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.	Wie, na czym polega etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.	Rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.	Po wyjaśnieniu nauczyciela rozumie pojęcia: etyczne postępowanie z informacjami i poszanowanie własności intelektualnej.
Samodzielnie i twórczo stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat.	Samodzielnie stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat.	Stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat.	Wspólnie z innymi stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat.	Z pomocą stosuje odpowiednie narzędzia dostępne w dokumentach Google do przygotowania w chmurze schematu na zadany temat.
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczestniczy w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.
Przygotowuje przekrojowe i wyczerpujące opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci.	Przygotowuje opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci.	Przygotowuje krótkie opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci.	We współpracy z innymi przygotowuje krótkie opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci.	Z pomocą przygotowuje krótkie opracowanie w grupie na jeden z tematów dotyczących kwestii etycznych związanych z wykorzystaniem komputerów i sieci.
Aktywnie i twórczo uczestniczy w pracy zespołowej.	Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej.	Uczestniczy w pracy zespołowej.	Biernie uczestniczy w pracy zespołowej.	Niechętnie uczestniczy w pracy zespołowej.