

Informatyka klasa 8

Ocena dopuszczająca (2)

Uczeń:

- **Teoria:** Zna podstawowe pojęcia informatyczne omówione na lekcjach (np. czym jest algorytm, zmienna, sieć komputerowa).
- **Praktyka:** Wykonuje proste zadania pod kierunkiem nauczyciela lub z pomocą instrukcji krok po kroku z podręcznika.
- **Programowanie / Narzędzia:** Potrafi uruchomić program, wpisać gotowy (najprostszy) kod lub wykonać podstawową operację w programie użytkowym (np. prosty dokument, komórki w arkuszu).
- **Postawa:** Próbuje pracować na lekcjach, choć często potrzebuje pomocy.

Ocena dostateczna (3)

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności w średnim stopniu:

- **Teoria:** Poprawnie nazywa podstawowe urządzenia, pojęcia i zasady bezpieczeństwa w sieci.
- **Praktyka:** Samodzielnie wykonuje typowe, standardowe ćwiczenia o średnim stopniu trudności.
- **Programowanie / Narzędzia:** Potrafi zmodyfikować prosty algorytm lub kod źródłowy, odnaleźć i poprawić oczywiste błędy (np. literówki w kodzie). Obsługuje podstawowe funkcje poznanych programów.
- **Postawa:** Wykazuje umiarkowaną aktywność i poprawnie wywiązuje się z zadań w wyznaczonym czasie.

Ocena dobra (4)

Uczeń opanował szeroki zakres wiedzy i sprawnie stosuje ją w praktyce:

- **Teoria:** Swobodnie posługuje się poznaną terminologią, potrafi wyjaśnić działanie prostych systemów czy algorytmów.
- **Praktyka:** Samodzielnie rozwiązuje problemy i zadania o podwyższonym stopniu trudności, sprawnie korzystając z pomocy (podręcznik, pomoc w programie).
- **Programowanie / Narzędzia:** Samodzielnie pisze poprawne programy/skrypty realizujące określone zadanie (np. z użyciem instrukcji warunkowych czy pętli). Poprawnie formatuje dokumenty, tabele lub grafiki.
- **Postawa:** Jest systematyczny, aktywny na zajęciach i dba o poprawność oraz estetykę wykonywanej pracy.
-

Ocena bardzo dobra (5)

Uczeń opanował pełny zakres materiału i wykazuje dużą samodzielność:

- **Teoria:** Bezbłędnie operuje wiedzą teoretyczną, potrafi analizować i komentować zjawiska związane z technologią informacyjną i cyberbezpieczeństwa.
- **Praktyka:** Bez problemu radzi sobie z nietypowymi i złożonymi zadaniami praktycznymi.
- **Programowanie / Narzędzia:** Tworzy zaawansowane projekty, optymalizuje kody programów, potrafi samodzielnie zdiagnozować i usunąć ukryte błędy logiczne w algorytmie. Wykorzystuje zaawansowane funkcje poznanych aplikacji.
- **Postawa:** Jest twórczy, zaangażowany w pracę grupy, chętnie pomaga innym i wykazuje inicjatywę na lekcjach.

Ocena celująca (6)

Uczeń :

- **Osiągnięcia:** samodzielnie zdobywa wiedzę z dodatkowych źródeł.
- **Kreatywność:** Tworzy autorskie, oryginalne projekty informatyczne (np. zaawansowane gry, skrypty, strony lub prezentacje), które wyróżniają się pomysłowością i wysokim poziomem technicznym.
- **Sukcesy:** Bierze udział w konkursach informatycznych (szkolnych lub pozaszkolnych) z pozytywnym rezultatem lub prezentuje wiedzę wykraczającą poza standardową podstawę programową szkoły podstawowej.