

INFORMATYKA VIII

I SEMESTR	UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	<p>Formatowanie tekstu: ustalanie atrybutów tekstu, sposobu wyrównywania między marginesami, ustalania parametrów czcionki. Wstawianie tabeli i formatowanie obiektu wstawionego do tekstu. Wykonywanie prostych zadań projektowych.</p> <p>Opisywanie algorytmu znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym. Tworzenie programu sterującego obiektem na ekranie w środowisku Scratch.</p>	Znajomość ogólnej budowy programu Scratch: słowa kluczowe, instrukcje, wyrażenia, zasady składni.
dostateczny	<p>Dostosowywanie formatowania tekstu do jego przeznaczenia. Wstawianie pola tekstowego, stosowanie interlinii i wcięć, stosowanie automatycznej numeracji i wypunktowania, wykonywanie podstawowych operacji na wstawionej tabeli. Drukowanie dokumentu tekstowego. Gromadzenie informacji do wykonania zadania projektowego.</p> <p>Prezentowanie i opisywanie algorytmu znajdowania wybranego elementu w zbiorze z wykorzystaniem oprogramowania. Tworzenie i testowanie prostych programów sterujących obiektem na ekranie w środowisku Scratch.</p>	Znajomość podstawowych zasad pracy z tekstem wielostronicowym.
dobry	<p>Stosowanie domyślnych tabulatorów, wstawianie numerów stron, dzielenie tekstu na kolumny. Drukowanie dokumentu tekstowego dobierając odpowiednie parametry drukowania. Przygotowywanie dokumentów do wykonania zadania projektowego.</p> <p>Opisywanie algorytmów na liczbach naturalnych, prezentowanie działania wybranych algorytmów za pomocą oprogramowania, zapisywanie algorytmu znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym. Projektowanie, tworzenie i testowanie programów sterujących obiektem na ekranie w środowisku Scratch. Deklarowanie zmiennej i stosowanie jej w utworzonym programie.</p>	Znajomość działania instrukcji warunkowych.
bardzo dobry	<p>Stosowanie różnego rodzaju tabulatorów, zmienianie ich ustawienia w całym tekście. Odpowiednie stosowanie spacji nierozdzielających. Wykonywanie trudniejszych zadań podczas realizacji projektu grupowego.</p> <p>Zapisywanie wybranego algorytmu w postaci listy kroków lub przedstawianie go w postaci schematu blokowego. Analizowanie gotowych programów realizujących algorytmy porządkowania oraz wyszukiwania elementów w zbiorze uporządkowanym. Projektowanie, tworzenie i testowanie złożonych programów sterujących obiektem na ekranie w środowisku Scratch.</p>	Wyjaśnianie różnicy między stosowaniem wcięć i tabulatorów.
celujący	<p>Samodzielne wyszukiwanie opcji menu programu potrzebnych do rozwiązania dowolnego problemu. Przygotowywanie tekstu z zachowaniem dodatkowych zasad redagowania i formatowania tekstu.</p> <p>Zapisywanie trudniejszych algorytmów w postaci listy kroków i przedstawianie w postaci schematu blokowego. Zapisywanie w postaci programów algorytmów porządkowania oraz wyszukiwania elementów w zbiorze uporządkowanym.</p>	Sukcesy w konkursach informatycznych.

II SEMESTR	UMIEJĘTNOŚCI	WIADOMOŚCI
dopuszczający	<p>Tworzenie prezentacji multimedialnej składającej się z kilku slajdów zawierających tekst, grafikę i animacje. Uruchamianie pokazu slajdów.</p> <p>Tworzenie prostych programów w aplikacji Logo.</p>	<p>Znajomość podstawowych zasad tworzenia prezentacji multimedialnej i programu do jej tworzenia.</p> <p>Znajomość zastosowań arkusza kalkulacyjnego i ogólnych zasad przygotowania wykresu.</p>
	<p>Pisanie formuł wykonujących jedno z czterech podstawowych działań arytmetycznych, zastosowanie kopiowania i wklejania formuł, tworzenie wykresu z jednej serii danych.</p>	<p>Znajomość ogólnych zasad projektowania stron WWW i narzędzi do ich tworzenia.</p>
dostateczny	<p>Dodawanie przejść między slajdami, ustalanie tła slajdów.</p> <p>Zapisywanie prostego algorytmu liniowego w postaci listy kroków, określenie sytuacji warunkowych. Tworzenie programów z użyciem podstawowych poleceń w aplikacji Logo, zapisywanie powtarzających się poleceń stosując odpowiednie instrukcje.</p> <p>Tworzenie formuł wykonujących proste obliczenia, zastosowanie funkcji Suma i Średnia, modyfikowanie tabeli arkusza kalkulacyjnego, dodawanie opisów do wstawionego wykresu.</p> <p>Tworzenie prostej struktury strony internetowej z wykorzystaniem podstawowych znaczników HTML, dodawanie nagłówka do tekstu, zmienianie kroju i rozmiaru czcionki.</p>	<p>Znajomość cech dobrej prezentacji multimedialnej, znajomość podstawowych możliwości programu do obróbki filmu. Znajomość najważniejszych etapów historycznego rozwoju informatyki i technologii.</p> <p>Znajomość pojęcia algorytmu.</p> <p>Znajomość zasady adresowania względnego.</p>
dobry	<p>Ustalanie jednakowego tła dla wszystkich slajdów, a innego dla slajdu tytułowego.</p> <p>Wstawianie nagrania na slajd prezentacji, wstawianie hiperłączy i przycisków akcji, dbanie o poprawność redakcyjną tekstów.</p> <p>Analizowanie algorytmów, w których występują powtórzenia i określanie od czego zależy liczba powtórzeń. Definiowanie i stosowanie procedur bez parametrów w aplikacji Logo.</p> <p>Projektowanie tabeli arkusza kalkulacyjnego, rozróżnianie zasad adresowania względnego i bezwzględnego, dostosowywanie odpowiedniego rodzaju adresowania, wstawianie wykresu z dwoma seriami danych. Drukowanie tabeli arkusza kalkulacyjnego dobierając odpowiednie parametry, rozróżnianie linii siatki i obramowania.</p> <p>Wstawianie obrazów do otworzonej strony WWW, tworzenie list wypunktowanych i numerowanych oraz hiperłączy.</p>	<p>Znajomość głównych etapów historycznego rozwoju informatyki i technologii.</p> <p>Znajomość zasady adresowania bezwzględnego oraz doboru typu wykresu do danych i wyników.</p>
bardzo dobry	<p>Umieszczanie na prezentacji sygnałów dźwiękowych, obrabianie filmu i wstawianie go do prezentacji. Współpracowanie w grupie przy wykonywaniu zadań projektowych.</p> <p>Prezentowanie algorytmów iteracyjnych za pomocą listy kroków. Zapisywanie algorytmów iteracyjnych i z warunkami, definiowanie i stosowanie procedur z parametrami w korzystając z aplikacji Logo.</p> <p>Układanie formuł z zastosowaniem funkcji Jeżeli, samodzielne zastosowanie adresowania bezwzględnego. Tworzenie zależnie od danych różnych typy wykresów.</p> <p>Formatowanie tekstu na utworzonej stronie internetowej, dbanie o poprawność redakcyjną.</p>	<p>Omawianie poszczególnych etapów historycznego rozwoju informatyki i technologii.</p> <p>Określanie zakresu wiadomości informatycznych niezbędnych do wykonywania różnych zawodów.</p>

celujący	<p>Samodzielne projektowanie i przygotowanie prezentacji multimedialnej na wybrany temat charakteryzującej się ciekawym ujęciem tematu. Wyszukanie dodatkowych informacji na temat rozwoju informatyki i technologii. Pełnienie funkcji koordynatora w projekcie grupowym.</p> <p>Samodzielne wyszukiwanie opcji potrzebnych do rozwiązania dowolnego problemu. Budowanie schematu algorytmu, w którym występują złożone sytuacje warunkowe, określanie kiedy w algorytmie może nastąpić zapętlenie. Pisanie trudniejszych programów z zastosowaniem procedur z parametrami korzystając z aplikacji Logo.</p> <p>Umiejętność samodzielnego projektowania tabeli arkusza kalkulacyjnego z zachowaniem poznanych zasad wykonywania obliczeń w arkuszu.</p>	<p>Znajomość działania i zastosowanie dodatkowych funkcji dostępnych w arkuszu kalkulacyjnym.</p> <p>Znajomość dodatkowych znaczników języka HTML.</p> <p>Sukcesy w konkursach informatycznych.</p>
----------	--	---