

Wymagania edukacyjne – klasa 8

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
1. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE						
1.1 Zapisywanie algorytmów na liczbach naturalnych w języku Scratch	1. Algorytmy sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne w języku Scratch	• tworzy zmienne w języku Scratch.	• tworzy skrypty wykonujące działania matematyczne na zmiennych.	• wykorzystuje w budowanych skryptach sytuacje warunkowe • wykorzystuje powtórzenia (iteracje) w budowanych skryptach.	• tworzy skrypty w języku Scratch łączące w sobie sytuacje warunkowe i instrukcje iteracyjne.	• samodzielnie rozwiązuje problemy, wykorzystując zmienne, sytuacje warunkowe oraz instrukcje iteracyjne w języku Scratch.
	2. Realizacja algorytmu Euklidesa w wersji z odejmowaniem oraz algorytmów wykorzystujących podzielność liczb	• wyjaśnia, czym jest największy wspólny dzielnik dwóch liczb.	• omawia algorytm Euklidesa wykorzystujący odejmowanie liczb.	• przedstawia algorytm Euklidesa z odejmowaniem w postaci skryptu w języku Scratch.	• bada podzielność liczb naturalnych w języku Scratch • wyodrębnia cyfry danej liczby w języku Scratch.	• tworzy w języku Scratch skrypty przedstawiające na różne sposoby algorytm Euklidesa.
1.2. Algorytmy wyszukiwania i porządkowania	3. Wyszukiwanie największego elementu w zbiorze nieuporządkowanym	• przedstawia w postaci listy kroków algorytm wyboru większej z dwóch liczb.	• przedstawia w postaci listy kroków algorytm wyboru największej liczby ze zbioru.	• wyszukuje największą liczbę w podanym zbiorze • w języku Scratch tworzy skrypt wskazujący większą z dwóch podanych liczb.	• w języku Scratch tworzy skrypt wyszukujący największą liczbę w podanym zbiorze.	• tworzy algorytm wyszukujący najmniejszą liczbę w zbiorze i wykorzystuje go w przykładach z życia codziennego (np. wskazanie najwyższego ucznia w klasie).
	4. Metody porządkowania i wyszukiwania elementów zbioru	• przedstawia w postaci listy kroków algorytm porządkowania metodą przez wybieranie.	• porządkuje podane liczby w zbiorze nieuporządkowanym, korzystając z algorytmu porządkowania metodą przez wybieranie.	• wykorzystuje metodę wyszukiwania przez połowienie, aby odnaleźć określony element w zbiorze uporządkowanym	• w języku Scratch tworzy prostą grę w odgadywanie liczby, wykorzystując do tego metodę wyszukiwania przez połowienie.	• tworzy algorytm porządkujący liczby według określonych kryteriów, np. oddzielnie liczby parzyste i nieparzyste.

				• porządkuje podane liczby w zbiorze nieuporządkowanym przy zastosowaniu metody przez zliczanie.		
1.3. Wprowadzenie do programowania w języku C++	5. i 6. Składnia języka i stosowanie zmiennych	• w języku C++ tworzy prosty program wyświetlający tekst na ekranie.	• wskazuje różnice między kodem źródłowym a kodem wynikowym • omawia etapy tworzenia programu w języku C++.	• wprowadza zmienne do programów pisanych w języku C++ • wykonuje działania matematyczne na zmiennych w programach pisanych w języku C++.	• omawia podstawowe typy zmiennych w języku C++ • wyjaśnia działanie operatorów arytmetycznych stosowanych w języku C++.	• tworzy programy komputerowe wspomagające rozwiązywanie zadań matematycznych, np. obliczające pola figur.
	7. i 8. Instrukcje warunkowe i iteracyjne w języku C++	• pisze proste programy w języku C++.	• stosuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++ • stosuje powtórzenia (iteracje) w programach pisanych w języku C++.	• wyjaśnia działanie operatorów logicznych i porównania stosowanych w języku C++.	• wykorzystuje instrukcje iteracyjne w języku C++ do wyszukiwania największej liczby w zbiorze.	• tworzy program komputerowy sprawdzający podzielność jednej liczby przez drugą.
1.4. Stosowanie funkcji i tablic do zapisania algorytmów porządkowania i wyszukiwania w języku C++	9. Funkcje i tablice w języku C++	• tworzy procedury w języku Scratch • wyjaśnia, czym jest podprogram (funkcja, procedura) w programie komputerowym.	• stosuje funkcje w języku C++, aby oddzielać od siebie logiczne bloki programu.	• wyjaśnia, jaką rolę odgrywa parametr funkcji • tworzy funkcje z wieloma parametrami.	• tworzy proste programy z wykorzystaniem funkcji.	• tworzy programy z zastosowaniem różnego typu funkcji.
	10. Tablice w języku C++	• wskazuje element w tablicy o wybranym indeksie • wskazuje indeks tablicy wybranego elementu • deklaruje tablice w C++ • inicjuje tablice poprzez wypisanie jej elementów w nawiasach klamrowych	• deklaruje stałą w języku C++ • omawia zasady deklarowania tablic w języku C++ • wyjaśnia sposób indeksowania w tablicach.	• definiuje tablice w języku C++ i wprowadza do nich dane.	• wykonuje operacje na elementach tablicy z wykorzystaniem funkcji • deklaruje zmienne tablicowe jako zmienne globalne.	• tworzy złożone programy z zastosowaniem tablic.
	11. Algorytmy porządkowania	• testuje działanie programu sortującego dla	• zapisuje w języku C++ algorytm porządkowania	• stosuje instrukcję <i>do... while...</i> do implementacji	• wykorzystuje tablice w języku C++ do realizacji	• wykorzystuje funkcje w języku C++ do

	i wyszukiwania w języku C++	różnych danych • testuje działanie programu wyszukującego przez połowienie.	metodami przez wybieranie, zliczanie, połowienie.	pętle • wymienia funkcje zastosowane w implementacji algorytmu porządkowania przez wybieranie i w implementacji algorytmu porządkowania przez zliczanie • wymienia funkcje zastosowane w realizacji algorytmu wyszukiwania przez połowienie.	algorytmów wyszukiwania i porządkowania.	tworzenia programów wykonujących kilka zadań, np. podstawowe działania arytmetyczne na dwóch liczbach (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie).
1.5. Wprowadzenie do programowania w języku Python	5. i 6. Składnia języka i stosowanie zmiennych	• stosuje odpowiednie polecenie języka Python, aby wyświetlić tekst na ekranie.	• wyjaśnia różnice pomiędzy interaktywnym a skryptowym trybem pracy.	• wykonuje obliczenia w języku Python • omawia działanie operatorów arytmetycznych w języku Python.	• pisze prosty program w trybie skryptowym języka Python	• pisze program w języku Python wykorzystujący zmienne i służący do wykonywania podstawowych działań matematycznych.
	7. i 8. Instrukcje warunkowe i iteracyjne w języku Python	• pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python.	• wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python.	• wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku Python • wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku Python.	• w języku Python pisze program realizujący algorytm wyszukiwania największej liczby w zbiorze.	• pisze programy w języku Python wspomagające rozwiązywanie zadań matematycznych.
1.6. Stosowanie funkcji i list do zapisywania algorytmów porządkowania i wyszukiwania w języku Python	9. funkcje w języku Python	• wykorzystuje procedury w języku Scratch do tworzenia prostych kompozycji	• definiuje funkcje w języku Python i wyjaśnia ich działanie.	• omawia różnice pomiędzy funkcjami zwracającymi wartość a funkcjami niezwracającymi wartości.	• tworzy funkcję zwracającą wartość największej liczby z podanego zbioru.	• tworzy program składający się z kilku funkcji wywoływanych w programie głównym w zależności od potrzeby.
	10. Listy w języku Python	• tworzy listy w języku Python i wprowadza do nich dane.	• wyświetla zawartość listy na ekranie.	• pisze funkcję pozwalającą na wprowadzanie danych do listy.	• wykorzystuje listy w języku Python do realizacji algorytmów wyszukiwania i porządkowania.	• tworzy programy wspomagające rozwiązywanie zadań matematycznych i wykorzystujące funkcje i listy w języku Python.
	11. Algorytmy porządkowania	• testuje działanie programu sortującego dla	• zapisuje w języku Python algorytm porządkowania	• stosuje instrukcję <i>while</i> do implementacji pętli	• zagnieżdża pętle <i>for</i> • wyjaśnia różnice między	• samodzielnie modyfikuje programy sortujące

	i wyszukiwania w języku Python	różnych danych • testuje działanie programu wyszukującego przez połowienie.	metodami: przez wybieranie, przez zliczanie, połowienie • omawia ogólną postać pętli iteracyjnej <i>while</i>.	• wymienia funkcje zastosowane w implementacji algorytmów: porządkowania przez wybieranie, porządkowania przez zliczanie • wymienia funkcje zastosowane w realizacji algorytmu wyszukiwania przez połowienie.	instrukcją iteracyjną <i>while</i> a pętlą <i>for</i> • omawia funkcje zastosowane w implementacji algorytmów: porządkowania przez wybieranie, porządkowania przez zliczanie • omawia funkcje zastosowane w realizacji algorytmu wyszukiwania przez połowienie.	• metodą przez wybieranie, metodą przez zliczanie • samodzielnie modyfikuje program wyszukujący metodą przez połowienie.
2. OBLICZENIA w ARKUSZU KALKULACYJNYM						
2.1. Komórka, adres, formuła	12. Podstawy pracy w arkuszu kalkulacyjnym	• wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego	• omawia zastosowania arkusza kalkulacyjnego • omawia budowę arkusza kalkulacyjnego	• wyjaśnia, do czego służy formuła obliczeniowa • tworzy proste formuły obliczeniowe	• kopiuje utworzone formuły obliczeniowe pomiędzy komórkami tabeli, wykorzystując adresowanie względne.	• samodzielnie tworzy skomplikowane formuły obliczeniowe i kopiuje je pomiędzy komórkami tabeli.
2.2. Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego	13. Zastosowanie podstawowych funkcji i formatowanie komórek w arkuszu kalkulacyjnym	• wprowadza różnego rodzaju dane do komórek arkusza kalkulacyjnego • formatuje zawartość komórek (wyrównanie tekstu oraz wygląd czcionki).	• tłumaczy zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego • dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny tabeli arkusza kalkulacyjnego.	• stosuje formułę SUMA do dodawania do siebie wartości wpisanych do wielu komórek • stosuje formułę ŚREDNIA, aby obliczyć średnią arytmetyczną z kilku liczb • ustawia format danych komórki odpowiadający jej zawartości.	• korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne formuły • używa sytuacji warunkowych w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji JEŻELI.	• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w rozwiązywaniu problemów życia codziennego (np. obliczania średniej swoich ocen i przedstawienia jej zmian na wykresie).
2.3. Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje	14. Adresowanie bezwzględne i formatowanie komórek w arkuszu kalkulacyjnym	• wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego.	• stosuje formułę SUMA do dodawania do siebie zawartości komórek.	• kopiuje formułę pomiędzy komórkami, stosując adresowanie bezwzględne • stosuje opcję Zawijanie tekstu dla dłuższych tekstów wpisywanych do komórek.	• wyjaśnia, w jaki sposób arkusz kalkulacyjny zaokrągla duże liczby do ich postaci wykładniczej (naukowej).	• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do prowadzenia osobistego budżetu lub planowania kosztów jakiegoś wydarzenia.
2.4. Więcej o pracy w arkuszu	15. Adresowanie mieszane, bramowanie	• wprowadza dane do komórek arkusza	• stosuje obramowania dla komórek arkusza	• kopiuje formuły pomiędzy komórkami	• w zależności od potrzeby stosuje adresowanie	• stosuje zaawansowane funkcje arkusza

kalkulacyjnym	i drukowanie tabeli	kalkulacyjnego.	kalkulacyjnego i formatuje je według potrzeby • drukuje tabelę arkusza kalkulacyjnego.	z wykorzystaniem adresowania mieszanego.	względne, bezwzględne lub mieszane, tworząc formuły obliczeniowe.	w tabelach tworzonych na własne potrzeby.
2.5. Przedstawianie danych w postaci wykresu	16. Projektowanie i tworzenie wykresów w arkuszu kalkulacyjnym	• wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego.	• omawia poszczególne elementy wykresu.	• dobiera odpowiedni wykres do danych, które ma przedstawiać.	• tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych.	• modyfikuje w sposób estetyczny i kreatywny wygląd wykresu, dobierając jego elementy składowe, kolory i zastosowane czcionki.
2.6. Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych	17. Wstawianie tabel i wykresów do dokumentu tekstowego	• kopiuje tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego od schowka i wkleja ją w dokumencie tekstowym.	• odróżnia wstawianie tabeli lub wykresu arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego jako obiektu osadzonego i jako obiektu połączzonego.	• wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego jako obiekt osadzony albo jako obiekt połączony, w zależności od potrzeb.	• wykorzystuje opcję Obiekt do wstawiania tabeli arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego.	• przygotowuje dokumenty (sprawozdania, raporty, referaty), wykorzystując wklejanie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych.
2.7. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego	18. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego – algorytmy	• wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego.	• formatuje tabelę arkusza kalkulacyjnego.	• wykorzystuje funkcję JEŻELI do tworzenia algorytmów z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym.	• kopiuje formuły pomiędzy komórkami, aby zastosować algorytm iteracji.	• przedstawia dowolny algorytm z warunkami lub iteracyjny w postaci tabeli.
	19. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego – nauki przyrodnicze	• wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego.	• formatuje tabelę arkusza kalkulacyjnego.	• tworzy tabelę do wpisywania wyników pomiarów doświadczeń • tworzy formuły obliczeniowe dla wprowadzonych danych, wykorzystując wzory fizyczne.	• przedstawia wyniki swoich obliczeń na wykresach różnego typu.	• korzysta z arkusza kalkulacyjnego do analizowania doświadczeń z fizyki lub chemii.
	20. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego – symulacja modelu	• wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego.	• formatuje tabelę arkusza kalkulacyjnego.	• wykorzystuje funkcje losującą, aby symulować rzuty sześcienną kostką do gry.	• wykorzystuje formułę LICZBA.CAŁK, aby zamieniać ułamki dziesiętne na liczby całkowite • używa funkcji LICZ.JEŻELI aby sumować liczbę powtórzeń rzutów kostką.	• przygotowuje w arkuszu kalkulacyjnym tabele do prowadzenia różnego rodzaju gier losowych.

	21. Zastosowanie arkusza kalkulacyjnego – operacje bazodanowe	• stosuje arkusz kalkulacyjny do porządkowania danych.	• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do prostego filtrowania danych.	• omawia zasady przygotowania tabeli do filtrowania danych.	• przedstawia działania potrzebne do porządkowania różnych danych.	• opracowuje zbiór kryteriów niezbędnych do wyświetlania danych.
2.8. Dokumentacja imprezy sportowej - projekt	22. Dokumentacja imprezy sportowej – projekt	• wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego.	• formatuje tabelę arkusza kalkulacyjnego.	• przygotowuje dokumentację imprezy, wykorzystując poznane formuły obliczeniowe.	• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.	• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w dziedzinach życia codziennego, wymagających obliczeń.
3. INTERNET						
3.1. Tworzenie strony internetowej z wykorzystaniem języka HTML	23. Wprowadzenie do znaczników języka HTML	• tworzy prostą stronę w języku HTML, wykorzystując edytor tekstu.	• zapisuje utworzoną stronę internetową w formacie HTML.	• omawia zasady projektowania stron internetowych • wyjaśnia działanie hiperłączy.	• modyfikuje kod utworzonej strony internetowej • wyszukuje błędy w utworzonym kodzie.	• tworzy hiperłącza w budowanej stronie internetowej • dodaje tło do tworzonej strony internetowej.
	24. Tworzenie własnej strony internetowej w języku HTML	• tworzy prostą stronę internetową, wykorzystując znaczniki HTML • zapisuje tworzoną stronę w formacie HTML.	• formatuje tekst na tworzonej stronie internetowej.	• dodaje tabele do strony internetowej • dodaje obrazy do strony internetowej.	• dodaje do swojej strony internetowej hiperłącza do innych stron internetowych.	• tworzy połączenia pomiędzy dokumentami HTML, wykorzystując hiperłącza • dodaje tło do tworzonej strony internetowej.
3.2. Systemy zarządzania treścią	25. Systemy zarządzania treścią	• tworzy bloga, wykorzystując system zarządzania treścią • dodaje kolejne wpisy do bloga.	• zmienia wygląd bloga, wykorzystując motywy • dodaje do bloga obrazy oraz inne elementy multimedialne.	• porządkuje posty na blogu, używając kategorii oraz tagów.	• modyfikuje wygląd menu głównego swojego bloga • dodaje kolejne strony (np. o mnie) do swojego bloga • dodaje widżety do bloga.	• współpracuje z innymi podczas tworzenia bloga • samodzielnie rozwija i rozbudowuje swój blog.
3.3. Podróż dookoła świata z internetem – projekt	26. Praca w chmurze	• umieszcza pliki w chmurze.	• udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze • współpracuje z innymi podczas wykonywania wspólnego projektu • wyszukuje w internecie niezbędne informacje.	• rozdziela pomiędzy członków grupy zadania niezbędne do wykonania projektu.	• krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach.	• podczas pracy nad projektem wykazuje się wysokim poziomem estetyki i kreatywności.
	27. Wspólny projekt internetowy	• umieszcza pliki w chmurze.	• udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze • współpracuje z innymi podczas wykonywania wspólnego projektu	• rozdziela pomiędzy członków grupy zadania niezbędne do wykonania projektu.	• krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach.	• podczas pracy nad projektem wykazuje się wysokim poziomem estetyki i kreatywności.

			wyszukuje w internecie niezbędne informacje.			
4. PROJEKTY MULTIMEDIALNE						
4.1. Prezentacje multimedialne i filmy	28. Cechy dobrej prezentacji multimedialnej	- dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej - dodaje teksty i obrazy do slajdów.	zmienia wygląd prezentacji, ustalając jej podstawowe kolory.	dodaje do prezentacji animacje i przejścia.	umieszcza w prezentacji filmy i dźwięk.	wykorzystując wiele rozmaitych elementów multimedialnych, wykonuje atrakcyjną oraz poprawną merytorycznie prezentację multimedialną.
	29. Montaż filmów wideo	dodaje do prezentacji multimedialnej klip wideo dostępny na dysku komputera.	przycina fragmenty filmu wideo.	- dodaje do filmu teksty i obrazy - dodaje do filmu efektowne przejścia.	umieszcza w prezentacji multimedialnej własne nagrania wideo i dźwiękowe.	wykorzystując wiele rozmaitych elementów multimedialnych, wykonuje atrakcyjną oraz poprawną merytorycznie prezentację multimedialną.
4.2. Historia i rozwój informatyki – projekt	30. Historia i rozwój informatyki	tworzy prezentację multimedialną.	- współpracuje z innymi podczas tworzenia prezentacji multimedialnej - wyszukuje w internecie materiały do prezentacji - wykorzystuje chmurę do dzielenia się materiałami.	rozdziela pomiędzy członków grupy zadania niezbędne do wykonania projektu.	krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je korzystając z różnych źródeł.	podczas pracy nad projektem wykazuje się wysokim poziomem estetyki i kreatywności.