

Wymagania edukacyjne z informatyki dla klasy 8

Numer i temat lekcji	ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra	ocena celująca
Dział - Arkusz kalkulacyjny					
1. i 2. Formuły i adresowanie względne w arkuszu kalkulacyjnym.	• omawia zastosowanie oraz budowę arkusza kalkulacyjnego; • określa adres komórki • wprowadza dane; różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego; • formatuje zawartość komórek; (wyrównanie tekstu oraz wygląd czcionki).	• określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego; • dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli.	• tworzy proste formuły obliczeniowe; • wyjaśnia, czym jest adres względny.	• kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne.	• samodzielnie tworzy i kopiuje skomplikowane formuły obliczeniowe.
3. i 4. Funkcje oraz adresowanie bezwzględne i mieszane w arkuszu kalkulacyjnym.	• rozumie różnice między adresowaniem względnym, bezwzględnym i mieszanym.	• stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora.	• wykorzystuje funkcję JEŻELI do tworzenia algorytmów z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym; • ustawia format danych komórki odpowiadający jej zawartości; • w formułach stosuje adresowanie względne,	• korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje; • stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych.	• stosuje zaawansowane funkcje arkusza.

			bezwzględne i mieszane.		
5. i 6. Przedstawianie danych na wykresie.	wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego.	omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu.	dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych.	tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych.	tworzy rozbudowane wykresy dla wielu serii danych.
7. 8. Zastosowania arkusza kalkulacyjnego.	korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków.	zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i przedstawia je na wykresie.	sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym.	- tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym; - stosuje filtry niestandardowe.	przygotowuje rozbudowane arkusze kalkulacyjne korzysta z arkusza kalkulacyjnego do analizowania doświadczeń z innych przedmiotów.
Dział - Programowanie w języku Python					
9., 10. i 11. Wprowadzenie do programowania w języku Python.	- definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie; - podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu.	- wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, lista kroków; - poprawnie formułuje problem do rozwiązania; - wyjaśnia różnice między interaktywnym a skryptowym trybem pracy; - stosuje odpowiednie polecenie języka Python, aby	- wymienia przykładowe środowiska programistyczne; - wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu; - opisuje etapy rozwiązywania problemów; - opisuje etapy powstawania programu komputerowego; - zapisuje proste polecenia języka Python.	pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python.	samodzielnie tworzy program o większym stopniu trudności.

		wyświetlić tekst na ekranie; • omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym; • tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne.			
12., 13. i 14. Piszemy programy w języku Python.	• tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach; • pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python z wykorzystaniem zmiennych.	• wykonuje obliczenia w języku Python; • omawia działanie operatorów arytmetycznych; • stosuje listy w języku Python oraz operatory logiczne.	• wykorzystuje instrukcję warunkową if oraz if else w programach; • wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach; • wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną for; • definiuje funkcje w języku Python.	• konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach • pisze programy zawierające instrukcje warunkowe, pętle oraz funkcje; • czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie.	• pisze programy w języku Python; • tworzy program składający się z kilku funkcji;
15., 16. i 17. Algorytmy na liczbach naturalnych.	• wyjaśnia działanie operatora modulo; • wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb.	• zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych; • wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną while.	• omawia algorytm Euklidesa i zapisuje go w wybranej postaci; • wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci.	• wyjaśnia różnice między instrukcją iteracyjną while a pętlą for; • pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa, oraz wypisujące cyfry danej liczby.	• pisze programy wykorzystujące algorytmy Euklidesa (np. obliczający NWW) oraz wyodrębniania cyfr danej liczby.

18. i 19. Algorytmy wyszukiwania	• wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze • sprawdza działanie programów wyszukujących element w zbiorze	• zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, w tym elementu największego i najmniejszego	• implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym	• samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze	• samodzielnie modyfikuje i optymalizuje algorytmy wyszukiwania
20. i 21. Algorytmy porządkowania	• wyjaśnia potrzebę porządkowania danych; • sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych.	• zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodą przez wybieranie; • omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie; • stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają.	• omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmu sortowania przez wybieranie.	• implementuje algorytm porządkowania metodą przez wybieranie;	• samodzielnie modyfikuje i optymalizuje programy.
Dział - Projekty					
22. i 23. Dokumentacja szkolnej imprezy sportowej.	• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności.	• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej; • wprowadza dane do zaprojektowanych tabel.	• przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy; • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.	• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki; • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.	• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, tworzy zestawienia zawierające zaawansowane formuły, wykresy oraz elementy graficzne;

					• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.
24., 25. i 26. Sterowanie obiektem na ekranie.	• aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności; • testuje grę na różnych etapach; • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.	• bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry; • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.	• programuje wybrane funkcje i elementy gry; • opracowuje opis gry.	• implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń.	• rozbudowuje grę o nowe elementy; • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.