**INFORMATYKA**

**WYMAGANIA EDUKACYJNE**

**KLASA 8**

Uczeń zna regulamin korzystania z pracowni komputerowej, przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy na komputerze, dba o swoje stanowisko pracy. Uczeń loguje się na lekcji do dziennika internetowego Librus na swoje konto ucznia. Odbiera wysłane przez nauczyciela wiadomości, karty pracy, kartkówki, sprawdziany itp. Odsyła nauczycielowi wykonane zadania. Uczeń wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch.
Wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch. Realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch. Buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym. Opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym.
Uczeń tworzy zmienne w języku C++, wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku C++. Uczeń wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++.
Uczeń tworzy i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie, definiuje i stosuje funkcje w języku Python. Wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego. Tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym, zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego, dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego, drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego oraz zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym. Uczeń wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego. Realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym. Przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy. Uczeń formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML, wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią. Dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią. Udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze. Wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania.
Zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.