

Wymagania edukacyjne z informatyki klasy 8 szkoły podstawowej zgodne z podręcznikiem „Lubię to!” II śródrocze

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 dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
• DZIAŁ 4. Projekty						
4.1. Dokumentacja szkolnej imprezy sportowej	22. i 23. Dokumentacja szkolnej imprezy sportowej	<ul style="list-style-type: none"> bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności 	<ul style="list-style-type: none"> bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej wprowadza dane do zaprojektowanych tabel 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, tworzy zestawienia zawierające zaawansowane formuły, wykresy oraz elementy graficzne współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera
4.2. Sterowanie obiektem na ekranie	24., 25. i 26. Sterowanie obiektem na ekranie	<ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności testuje grę na różnych etapach współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem 	<ul style="list-style-type: none"> programuje wybrane funkcje i elementy gry opracowuje opis gry 	<ul style="list-style-type: none"> implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń 	<ul style="list-style-type: none"> rozbudowuje grę o nowe elementy współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera
4.3. Historia i rozwój informatyki	27., 28. i 29. Historia i rozwój informatyki	<ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności – znalezienie informacji w internecie, 	<ul style="list-style-type: none"> współpracuje z innymi podczas pracy nad projektem analizuje zebrane dane tworzy projekt prezentacji multimedialnej 	<ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania tworzy prezentację wg projektu zaakceptowanego przez 	<ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w pracach zespołu analizuje i weryfikuje pod względem merytorycznym i technicznym przygotowaną 	<ul style="list-style-type: none"> współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera wzbogaca prezentację o elementy podnoszące jej walory estetyczne

		umieszczenie ich w chmurze		zespół	prezentację	i merytoryczne
4.4. Informatyka w moim przyszłym życiu	30. Informatyka w moim przyszłym życiu	<ul style="list-style-type: none"> • aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności • bierze aktywny udział w dyskusji nad wyborem atrakcyjnego zawodu wymagającego kompetencji informatycznych 	<ul style="list-style-type: none"> • gromadzi informacje dotyczące wybranych zawodów, umieszcza je w zaprojektowanych tabelach i dokumentach tekstowych 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywnie uczestniczy w pracach zespołu • projektuje tabele do zapisywania informacji o zawodach • weryfikuje i formatuje przygotowane dokumenty tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, weryfikuje opracowane treści i łączy wszystkie dokumenty w całość 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, przyjmuje rolę lidera • podczas dyskusji przyjmuje funkcję moderatora