

### Wymagania edukacyjne z informatyki kl. 3 zakres podstawowy

Temat	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
<b>I. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera w nauce i firmie</b>					
Nowoczesna firma, czyli jak programy komputerowe ułatwiają pracę	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia typowe dla pracy biurowej zastosowania programów komputerowych</li> <li>– wymienia podstawowe programy, wykorzystywane w biurach – edytory tekstu, arkusze, pakiety Office i LibreOffice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia zawody, w których komputery i programy komputerowe wydatnie wpływają na poprawienie komfortu i wydajności pracy</li> <li>– podaje przynajmniej jeden przykład zastosowania komputerów i programów w różnych zawodach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie opracowuje prosty arkusz, np. cennik, i omawia jego wykorzystanie w działalności gospodarczej lub firmie</li> <li>– podaje przykłady zastosowania programów komputerowych do prezentacji w przedsiębiorstwie i działalności gospodarczej</li> <li>– podaje przykład zastosowania kalendarza i innych organizatorów w pracy zawodowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie tworzy inny niż w podręcznikowym przykładzie arkusz wspomagający pracę, np. kalkulator kosztów</li> <li>– samodzielnie omawia znaczenie chmur informatycznych w pracy zawodowej i nauce na podstawie przykładów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie, od dłuższego czasu, korzysta z niektórych programów prezentowanych na lekcji, np. kalendarza, Sway itp.</li> </ul>
Kalkulujemy, czyli jak wykorzystać arkusz kalkulacyjny w zarządzaniu finansami	<ul style="list-style-type: none"> <li>– umie posługiwać się prostym, gotowym arkuszem z listami rozwijanymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wykonuje w arkuszu listę rozwijaną na podstawie opisu z podręcznika</li> <li>– omawia zastosowanie symulacji w arkuszu i uzasadnia ich stosowanie</li> <li>– podaje przykłady zastosowania symulacji w arkuszu</li> <li>– tworzy arkusz z listą rozwijaną na podstawie opisu z podręcznika</li> <li>– samodzielnie omawia zastosowanie arkuszy z podręcznika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uzasadnia stosowanie listy rozwijanej dla danej komórki w tabeli arkusza i modyfikuje go</li> <li>– omawia, na przykładzie, działanie formuły warunkowej</li> <li>– wie, na czym polega zagnieżdżanie formuł, np. warunkowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie projektuje i tworzy arkusz z listami rozwijanymi inny niż w przykładzie w podręczniku</li> <li>– samodzielnie układa formułę z zagnieżdżonymi formułami warunkowymi i uzasadnia ich zastosowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie opracowuje arkusze na zadany temat służące symulacji zjawisk sugerowanych przez nauczyciela lub na podstawie własnego pomysłu</li> </ul>

<p>Z sieci do tabeli, czyli jak interpretować dane za pomocą arkusza kalkulacyjnego</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– podaje przykłady stron, na których są publikowane dane w postaci tabel</li> <li>– umie pobrać ze strony internetowej plik z tabelą</li> <li>– interpretuje wizualizację danych z tabeli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyszukuje w internecie tabele z danymi na dany temat, np. dotyczący rankingów szkół i uczelni</li> <li>– na podstawie opisu z podręcznika pobiera dane z tabel stron internetowych i dokumentów tekstowych</li> <li>– na podstawie opisu z podręcznika dobiera rodzaj wizualizacji danych w arkuszu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– omawia znaczenie przenoszenia danych z publikacji internetowych i plików tekstowych do arkusza</li> <li>– samodzielnie prawidłowo dobiera rodzaj wizualizacji danych z tabel i uzasadnia swój wybór</li> <li>– samodzielnie pobiera dane z tabel ze stron internetowych i dokumentów tekstowych</li> <li>– na podstawie podręcznika stosuje sortowanie w tabelach arkusza</li> <li>– na podstawie opisów, np. z podręcznika, wymienia i używa narzędzi arkusza do pobierania danych z różnych źródeł</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie odnajduje tabele z danymi na zadany temat i ich zawartość wyświetla w arkuszu</li> <li>– samodzielnie przenosi dane pomiędzy arkuszami</li> <li>– formatuje wykresy danych, np. wyświetla dokładną wartość słupka lub plastra</li> <li>– samodzielnie używa narzędzi do sortowania danych w tabelach</li> <li>– samodzielnie stosuje narzędzia arkusza do importowania danych do tabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie odnajduje, pobiera, sortuje i wizualizuje dane na zadany lub samodzielnie zaproponowany temat dotyczący przedmiotów szkolnych</li> </ul>
<p>Spośród wielu, czyli filtrowanie w arkuszu kalkulacyjnym</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie podręcznika prawidłowo uzasadnia przydatność sortowania i filtrowania danych w arkuszu</li> <li>– wie, jakie można wybrać kryteria sortowania danych, np. tekstów i liczb</li> <li>– wie, że można stosować filtrowanie przy użyciu wielu kryteriów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– podaje przykłady, w których zastosowanie filtrowania ułatwia interpretację lub wyszukiwanie danych</li> <li>– na podstawie opisu z podręcznika używa filtra liczb, np. Między</li> <li>– na przykładzie z podręcznika uzasadnia przydatność filtrowania przy użyciu wielu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie podręcznika dobiera filtry odpowiednie do rozwiązania problemu</li> <li>– używa prawidłowo pojęć <i>koniunkcja</i> i <i>alternatywa</i></li> <li>– na podstawie podręcznika używa różnych filtrów, w tym także tekstów i kolorów, oraz uzasadnia ich wybór</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie dobiera filtry do rozwiązania konkretnego problemu z wyświetlaniem danych z tabel z wieloma komórkami</li> <li>– samodzielnie ocenia skuteczność zastosowanego filtra</li> <li>– uzasadnia zastosowanie danego filtra</li> <li>– samodzielnie korzysta z</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie i świadomie dobiera rodzaj filtrowania dla zadanej tabeli z danymi i prawidłowo uzasadnia wybór – używa przy tym pojęć informatycznych i matematycznych</li> <li>– omawia przyczynę koniunkcji filtrów we Fragmentatorze</li> </ul>

	<p>jednocześnie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– z pomocą nauczyciela wymienia parametry, według których można filtrować dane</li> </ul>	<p>kryteriów jednocześnie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, czym jest Fragmentator</li> <li>– czytając definicje koniunkcji i alternatywy, umie je prawidłowo zinterpretować</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– używa filtrów zakresów danych</li> <li>– używa Fragmentatora na podstawie opisu z podręcznika</li> </ul>	Fragmentatora	
Z eksperymentu do arkusza, czyli analiza danych z doświadczenia	<ul style="list-style-type: none"> <li>– uzasadnia zasadność stosowania symulacji komputerowych różnych zjawisk i procesów</li> <li>– omawia tę przydatność dla przykładów z podręcznika</li> <li>– uzasadnia przydatność umieszczania danych z wyników doświadczeń, np. pomiarów, w arkuszu kalkulacyjnym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– odtwarza w arkuszu przykłady z podręcznika i omawia ich przydatność, np. wizualizację wyników</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rozumie sens wykonania doświadczenia z rzucaniem kostką do gry i tłumaczy wpływ liczby rzutów na wyniki</li> <li>– wie, jakie znaczenie w symulacji może mieć generator liczb pseudolosowych</li> <li>– na podstawie podręcznika interpretuje wyniki doświadczenia symulującego rzut kostką wykonanego w arkuszu</li> <li>– porównuje wykres i wyniki doświadczenia ze wzorami prawa Ohma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie tworzy arkusz do symulacji rzutu kostką</li> <li>– bada wpływ liczby rzutów kostką na wyniki symulacji</li> <li>– samodzielnie omawia wyniki doświadczenia z obwodem elektrycznym i uzasadnia zastosowanie wykresu liniowego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– tworzy symulację zdarzeń rzutu kilkoma kostkami i interpretuje wyniki</li> <li>– podaje przykład doświadczenia fizycznego i projektuje dla niego arkusz pomagający w interpretacji wyników</li> <li>– doświadczalnie określa próg liczby rzutów kostką, powyżej którego wyniki dla poszczególnych oczek są zbliżone z zadaną dokładnością</li> </ul>
Edytor grafiki w pracy zawodowej, czyli tworzymy reklamę	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wie, na czym polega stosowanie warstw i co można dzięki nim osiągnąć</li> <li>– wymienia kilka nazw edytorów grafiki oferujących mechanizm warstw</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zna przeznaczenie podstawowych narzędzi edycyjnych</li> <li>– posługuje się podstawowymi narzędziami edycyjnymi edytora grafiki, np. GIMP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie opisu z podręcznika umie utworzyć ulotkę reklamową</li> <li>– wykorzystuje warstwy do wklejania elementów graficznych i tekstu</li> <li>– na podstawie podręcznika przeprowadza podstawową korektę zdjęcia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie tworzy estetyczną ulotkę reklamową z wykorzystaniem warstw i mechanizmów opisanych w podręczniku</li> <li>– samodzielnie koryguje niektóre wady zdjęć</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– biegle posługuje się edytorem grafiki rastrowej i tworzy grafikę według własnego projektu</li> </ul>

Reklama jest ważna, czyli jak wykonać atrakcyjną prezentację	<ul style="list-style-type: none"> <li>– zna znaczenie dobrze zaplanowanej prezentacji</li> <li>– umie uruchamiać prezentację</li> <li>– zna znaczenie scenariusza prezentacji dla jej skuteczności</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie gotowego grafu, np. z podręcznika, omawia czynniki wpływające na jakość scenariusza prezentacji</li> <li>– wie, że prezentacje można wykonać za pomocą różnych programów, w tym w chmurze, np. prez.com</li> <li>– wie, jak znaleźć i importować szablony prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie opisu umie założyć darmowe konto w prez.com i wie, do jakich zastosowań może je wykorzystać</li> <li>– układa scenariusz prezentacji na zadany temat, np. dotyczący zawodu, w którym się kształci</li> <li>– z niewielką pomocą, na podstawie scenariusza, tworzy prezentację w programie LibreOffice Impress z wykorzystaniem różnych elementów medialnych</li> <li>– na podstawie opisu tworzy nieskomplikowaną prezentację w chmurze prez.com</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie tworzy scenariusz prezentacji na dany temat i na jego podstawie prezentację w programie LibreOffice Impress lub prez.com</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie tworzy szablony w prez.com i LibreOffice Impress</li> </ul>
Prezentacja wideo, czyli jak przygotować prezentację filmową	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie opisów i ilustracji z podręcznika omawia podstawowe zasady filmowania, np. zachowanie osi filmowej, i podaje przykłady</li> <li>– umie opisać plany filmowe na podstawie ilustracji z podręcznika</li> <li>– używa aplikacji ze swojego telefonu zapisującej zawartość wyświetlacza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie omawia znaczenie poszczególnych zasad obowiązujących w trakcie filmowania</li> <li>– rejestruje filmy za pomocą telefonu i umie pobrać je na dysk komputera</li> <li>– umie nazwać plany w oglądanej scenie filmowej</li> <li>– na podstawie opisu rejestruje zawartość ekranu komputera i podaje przykłady zastosowania takich filmów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– rejestruje ujęcia krótkiej sceny filmowej z prawidłowym zastosowaniem planów filmowych i z zachowaniem osi</li> <li>– na podstawie opisu ustawia parametry telefonu lub aplikacji w zależności od przeznaczenia rejestrowanego ujęcia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie dobiera parametry rejestrowanego ujęcia w zależności od przeznaczenia pliku</li> <li>– samodzielnie prawidłowo stosuje zasady filmowania</li> <li>– uzasadnia wybór planu filmowego dla danego ujęcia</li> <li>– samodzielnie rejestruje zawartość okna lub ekranu, prawidłowo dobierając „filmowane” treści do tematu zadania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– podaje przykłady, np. z filmów, w których celowo złamano zasady filmowania i kadrowania, oraz interpretuje intencje operatora kamery</li> <li>– samodzielnie opracowuje scenariusz filmu – tutoriala omawiającego wskazane przez nauczyciela lub obmyślane samodzielnie problemy informatyczne, np. montaż filmu</li> </ul>
Multimedia w prezentacji,	– podaje przykłady	– na podstawie opisu z	– trafnie dobiera elementy	– sprawnie i trafnie	– samodzielnie

czyli dźwięk i film na slajdach	prezentacji lub ich tematy, w których zasadne jest użycie multimediiów – omawia zalety stosowania multimediiów w prezentacjach	podręcznika rejestruje dźwięk i zapisuje go w postaci pliku – wymienia podstawowe formaty plików zawierających dźwięk lub film – na podstawie opisu umieszcza w prezentacji dźwięk lub film	multimedialne do tematyki prezentacji lub slajdu – na podstawie opisu z podręcznika rejestruje i zapisuje dźwięk oraz umieszcza go w slajdach lub prezentacji – wie, od czego zależy jakość dźwięku zapisanego w pliku	dobiera ustawienia programu rejestrującego dźwięk w kontekście jakości i dopasowania do potrzeb prezentacji – wyjaśnia, na czym polega wpływ na jakość zarejestrowanego dźwięku takich parametrów, jak częstotliwość próbkowania i rozdzielczość bitowa (liczba bitów dla pojedynczego pomiaru) – sprawnie samodzielnie dobiera parametry zapisu – trafnie dopasowuje dźwięk do prezentowanych slajdów	opracowuje scenariusz prezentacji, uwzględniając rolę dźwięku i video – samodzielnie realizuje nagrania audio lub wideo
Skuteczne wsparcie, czyli jak przygotować pokaz prezentacji	– wie, że można zmieniać parametry odtwarzania multimediiów w prezentacji PowerPoint – umie drukować materiały informacyjne wspomagające prelegenta dla gotowej prezentacji – wie, które opcje służą do zmiany parametrów multimediiów na slajdach PowerPoint	– na podstawie opisu z podręcznika umie zmieniać niektóre parametry odtwarzania multimediiów, np. miejsce wyświetlania filmu czy wybór momentu jego startu – wie, czym jest konspekt prezentacji i omawia jego znaczenie – wie, jak odnaleźć opcje do formatowania multimediiów na slajdach PowerPoint	– na podstawie opisu z podręcznika zmienia wskazane parametry odtwarzania multimediiów – przygotowuje materiały pomocnicze do prelekcji – ustala sposób wyświetlania slajdów – eksportuje prezentacje do różnych formatów	– samodzielnie i trafnie dobiera parametry odtwarzania multimediiów na slajdach PowerPoint – samodzielnie wybiera rodzaj materiałów promocyjnych projektu prezentacji – pamięta o osadzeniu czcionek podczas zapisu prezentacji do użytku na różnych komputerach i objaśnia taką konieczność	– posługuje się biegle różnymi i edytorami prezentacji
Atrakcyjnie i wygodnie, czyli jak upowszechnić	– wyjaśnia, w jakim celu prezentacje zapisuje się w	– uruchamia prezentacje na telefonach i innych	– samodzielnie ustala chronometrą pokazu	– samodzielnie dobiera sposób prezentacji	– samodzielnie i trafnie określa wszystkie

prezentację	różnych formatach. – wymienia urządzenia, na których można odtwarzać prezentacje zapisane w różnych formatach	urządzeniach mobilnych – objaśnia różnice pomiędzy różnymi formatami zapisu prezentacji – wyjaśnia cel eksportowania prezentacji do innych formatów, np. graficznych (jpg) lub tekstowych (pdf) – wie, które opcje pozwalają na ustawienie automatycznego pokazu, np. z chronometrażem	slajdów – eksportuje pokaz slajdów do formatów filmowych z zastosowaniem przejść między slajdami – łączy komputer z projektorem multimedialnym – wyświetla bezprzewodowo prezentację z telefonu na ekranie telewizora lub projektora – korzystając z treści podręcznika, przygotowuje pokaz według opisanych przez nauczyciela warunków	– samodzielnie i trafnie ustala czas w chronometrażu – samodzielnie i trafnie dobiera format zapisu prezentacji w zależności od sposobu i miejsca jej pokazu – samodzielnie łączy urządzenia bezprzewodowo do prezentacji slajdów	parametry i sposoby użycia prezentacji zgodnie z jej przeznaczeniem i miejscem wyświetlania
Utrzymujemy kontakt z klientami, czyli korespondencja seryjna	– omawia istotę korespondencji seryjnej i podaje przykłady jej wykorzystania	– wymienia źródła danych do korespondencji seryjnej – umie posłużyć się gotowym dokumentem przygotowanym do korespondencji seryjnej, np. w celu drukowania kopert	– na podstawie opisów z podręcznika tworzy dokument tekstowy z polami korespondencji seryjnej i dołącza do niego dane – omawia znaczenie reguł w korespondencji seryjnej	– samodzielnie tworzy dokument z polami korespondencji seryjnej i dołącza do nich dane – samodzielnie używa reguł – używa korespondencji seryjnej do adresowania kopert	– samodzielnie projektuje dokument z polami korespondencji seryjnej w różnych edytorach
<b>II. Linux i inne systemy operacyjne</b>					
Różne sposoby instalacji, czyli przygotowujemy miejsce dla systemu Linux	– omawia funkcję wirtualnej maszyny i cel jej użycia – wie, w jakim celu instaluje się Linux na nośniku zewnętrznym	– wymienia przykłady zastosowania systemu Linux – definiuje jądro systemu Linux w kontekście jego wykorzystania	– samodzielnie instaluje wirtualną maszynę, np. VirtualBox – wymienia i omawia sposoby instalacji Linux w komputerze PC – omawia opcje	– wymienia i omawia znaczenie innych niż w komputerze PC zastosowań dystrybucji Linux – wyjaśnia potrzebę uruchomienia opcji	– instaluje różne programy do wirtualizacji i omawia opcje oraz różnice pomiędzy nimi

			programów do instalacji systemu na nośniku zewnętrznym	wirtualizacji w UEFI lub BIOS	
Wiele wersji, czyli wybieramy dystrybucje Linux	<ul style="list-style-type: none"> <li>– umie określić, czym jest dystrybucja systemu i odróżnia to pojęcie od rozpowszechniania i sprzedaży</li> <li>– wie, czym jest GUI i omawia znaczenie takiego interfejsu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– pozyskuje wskazaną dystrybucję Linux</li> <li>– na podstawie podręcznika instaluje system Linux w maszynie wirtualnej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie pobiera wybraną dystrybucję Linux</li> <li>– instaluje Linux w maszynie wirtualnej</li> <li>– na podstawie opisu instaluje Linux na nośniku zewnętrznym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie i prawidłowo dobiera ustawienia w VirtualBox dla danej dystrybucji Linux</li> <li>– samodzielnie instaluje Linux na nośniku zewnętrznym (np. pendrive)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie charakteryzuje różne dystrybucje Linux i opisuje ich przeznaczenie</li> </ul>
Bez kosztów, czyli programy w Linux	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia podstawowe programy instalowane wraz z daną dystrybucją Linux (używaną na zajęciach) i dzieli je na grupy ze względu na ich przeznaczenie</li> <li>– posługuje się menu w danym GUI w celu odnalezienia wskazanych programów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie odnajduje i uruchamia programy w danej dystrybucji Linux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie opisu z podręcznika odnajduje w sieci programy dla Linux i instaluje je za pomocą Menadżera oprogramowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie odnajduje i instaluje programy z wybranej grupy oprogramowania (np. edytor graficzny) w Linux za pomocą Menadżera oprogramowania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie instaluje programy w Linux bez korzystania z Menadżera oprogramowania</li> </ul>
Tryb tekstowy jest ważny, czyli poznajemy konsolę Linux	<ul style="list-style-type: none"> <li>– definiuje rolę konsoli i terminala w systemie Linux</li> <li>– na podstawie opisu uruchamia Terminal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wyjaśnia pojęcie powłoki systemowej</li> <li>– samodzielnie uruchamia Terminal systemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie opisu z podręcznika świadomie ustawia preferencje Terminala</li> <li>– na podstawie podręcznika dodaje nowe konto użytkownika, usuwa je, nadaje hasło</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie wykonuje czynności opisane dla oceny dobrej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– biegle posługuje się Konsolą systemu Linux</li> </ul>
Okienka nie są potrzebne, czyli używamy konsoli Linux	<ul style="list-style-type: none"> <li>– wymienia podstawowe czynności, jakie można wykonać za pomocą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– na podstawie podręcznika omawia znaczenie uprawnień do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– korzystając z Konsoli i na podstawie podręcznika, tworzy, usuwa, kopiuje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– samodzielnie wykonuje czynności z oceny dobrej</li> <li>– nadaje uprawnienia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– biegle posługuje się Konsolą systemu Linux w czasie wykonywania</li> </ul>

	Konsoli	plików lub katalogów	katalogi – na podstawie podręcznika wyświetla w konsoli zawartość wskazanego katalogu i określa uprawnienia dla nich danego użytkownika	plikom i folderom – samodzielnie porusza się po drzewie katalogów za pomocą poleceń w Konsoli	ćwiczenia na ocenę bardzo dobrą
Komputer w kieszeni, czyli jak wykorzystać system Android w nauce i pracy	– wyjaśnia genezę systemu Android – wymienia przykłady aplikacji pomocnych w nauce	– instaluje wskazane aplikacje w systemie Android – rozumie wymagania aplikacji i postępuje ostrożnie z ich akceptacją	– instaluje aplikacje wskazane w podręczniku i samodzielnie uczy się ich obsługi – wyjaśnia, na czym polega proces integracji urządzenia mobilnego pracującego pod kontrolą Androida z komputerem PC	– samodzielnie wyszukuje i instaluje programy służące do nauki i pomagające w życiu codziennym – ocenia przydatność aplikacji – konfiguruje ustawienia systemu Android	– samodzielnie ocenia jakość i przydatność aplikacji – biegle korzysta z systemu Android
Był pierwszym z okienkami, czyli macOS i jego właściwości	– wyjaśnia przeznaczenie systemu macOS – przedstawia genezę systemu macOS	– omawia warunki kompatybilności plików i formatów plików w systemach macOS, Linux i Windows	– korzystając z podręcznika lub zasobów internetowych, wymienia i charakteryzuje aplikacje macOS będące odpowiednikami znanych z systemów Windows i Linux – wymienia cechy charakterystyczne dla macOS, w tym integrację z innymi urządzeniami Apple	– samodzielnie charakteryzuje macOS – wymienia dziedziny, w których najlepiej sprawuje się macOS – wymienia i charakteryzuje aplikacje, które są tworzone dla macOS i jednocześnie innych systemów, w tym Office. – charakteryzuje złącza komputerów Apple, w tym Thunderbolt	– samodzielnie posługuje się systemem macOS
<b>III. Programowanie i rozwiązywanie problemów za pomocą komputera</b>					
Przypomnij sobie, czyli wracamy do środowiska programistycznego	– definiuje środowisko programistyczne i jego najważniejsze elementy – na podstawie podręcznika definiuje	– korzystając z podręcznika lub zasobów internetowych, instaluje środowisko programistyczne, np.	– samodzielnie instaluje środowisko programistyczne, np. Eclipse wraz z pakietem MinGW	– samodzielnie wykonuje czynności z oceny dobry – omawia działanie debuggera i proces kompilacji z	– płynnie posługuje się środowiskiem programistycznym i samodzielnie je konfiguruje



	proces kompilacji kodu programu	Eclipse wraz z pakietem MinGW	– korzystając z podręcznika lub zasobów internetowych, testuje poprawność działania środowiska programistycznego	uwzględnieniem modułów związanych ze środowiskiem systemu operacyjnego	
Przypomnij sobie, czyli podstawy języka programowania	– definiuje kod źródłowy – korzystając z podręcznika lub zasobów internetowych, nazywa i definiuje operatory w języku C++	– omawia znaczenie zmiennych w programie – korzystając z podręcznika lub zasobów internetowych, omawia działanie instrukcji warunkowej – korzystając z podręcznika lub zasobów internetowych, omawia działanie pętli – omawia znaczenie funkcji w programie komputerowym	– samodzielnie spełnia wymagania oceny dostatecznej – korzystając z podręcznika lub zasobów internetowych, podaje przykłady wykorzystania zmiennych, funkcji, instrukcji warunkowych i pętli	– samodzielnie spełnia wymagania na ocenę dobrej – wyjaśnia różnice pomiędzy typami danych w C++ oraz podaje przykłady ich stosowania	– wykorzystuje informacje z lekcji w prostych programach C++
Czy litery to liczby, czyli kod ASCII i porównanie tekstów	– definiuje kod ASCII	– omawia znaczenie kodu ASCII – definiuje plagiat i odnosi tę definicję także do rzeczywistości szkolnej, np. do kopiowania prac domowych	– wykorzystuje klawiaturę numeryczną do wprowadzania znaków za pomocą kodów ASCII	– interpretuje przepisy dotyczące plagiatów – wie, czym jest JSA i jakie ma znaczenie w zwalczaniu kopiowania prac naukowych	Nie przewiduje się oceny celującej.
Metoda naiwna, czyli szukamy wzorca w tekście	– na podstawie podręcznika opisuje istotę metody naiwnej	– na podstawie ilustracji z podręcznika omawia działanie algorytmu wyszukiwania wzorca w tekście	– samodzielnie omawia działanie algorytmu i metodę naiwną wyszukiwania wzorca w tekście – wizualizuje metodę naiwną na przykładzie	– samodzielnie testuje działanie algorytmu	– samodzielnie tworzy lub modyfikuje algorytm wyszukiwania wzorca metodą naiwną

			krótkiego tekstu – na podstawie podręcznika testuje działanie algorytmu		
Realizacja algorytmu, czyli program szuka wzorca	– rozumie działanie algorytmu wyszukiwania wzorca metodą naiwną	– na podstawie podręcznika interpretuje i omawia działanie programu wyszukiwania wzorca	– samodzielnie omawia działanie programu z podręcznika i testuje go dla różnych danych	– omawia znaczenie pętli w programie z podręcznika	– samodzielnie układa program różny od programu z podręcznika
<b>IV. Komputer pomaga w nauce</b>					
Korzystamy z office.com, czyli jak wykorzystać aplikacje chmury w nauce	– opisuje proces tworzenia darmowego konta OneDrive lub prezentuje własne konto – wie, do czego służą aplikacje ToDo i Sway	– na podstawie podręcznika korzysta z ToDo w PC lub telefonie – na podstawie podręcznika tworzy niewielkie prezentacje w Sway	– samodzielnie wykonuje czynności przewidziane dla oceny dostatecznej	– korzysta z ToDo i Sway w sposób twórczy i samodzielny – tworzy samodzielnie ciekawe prezentacje w Sway	– posługuje się wieloma aplikacjami chmury Microsoft
Nie tylko w firmie, czyli wykorzystanie aplikacji komunikacyjnych w nauczaniu	– definiuje i charakteryzuje e-pracę	– na podstawie ilustracji z podręcznika omawia organizację e-pracy w firmie – wymienia zalety i wady Teams – omawia cechy firmy prowadzącej pracę zdalną	– charakteryzuje nauczanie zdalne za pośrednictwem różnych narzędzi, w tym komunikatorów, np. Teams	– samodzielnie organizuje spotkania zespołu, np. w celu wspólnego odrabiania pracy domowej	– tworzy biznesplan firmy informatycznej bazującej na e-pracy
Każdy ma notatki, czyli jak wykorzystać chmurę do wspólnej nauki	– omawia cechy chmury, która mogłaby być wykorzystana do wspólnej nauki do egzaminów lub pracy klasowej	– udostępnia pliki w chmurze	– omawia strukturę chmury wykorzystywanej do wspólnej nauki	– organizuje wsparcie informatyczne w chmurze dla zespołu przygotowującego się do egzaminu	– zarządza zespołami w chmurze
Walidacja, czyli sprawdzamy wyniki swojej pracy	– na podstawie podręcznika definiuje pojęcie walidacji	– na podstawie podręcznika omawia zasadę 1–10–100	– omawia rolę World Wide Web Consortium w tworzeniu standardów	– na podstawie podręcznika umie skorzystać z internetowych narzędzi walidacyjnych	– samodzielnie korzysta z usług walidacyjnych

Matura, czyli jak komputery wspomagają przygotowanie do egzaminu	– korzysta z gotowych opracowań w programie GeoGebra – umie znaleźć aplikacje pomagające w przygotowaniach do matury	– na podstawie podręcznika wykonuje wykresy podstawowych funkcji, np. kwadratowej – odnajduje w sieci przykłady ciekawych projektów, np. kreślenia fraktali	– samodzielnie wykonuje wykresy funkcji w programie GeoGebra – samodzielnie odnajduje, instaluje i korzysta z aplikacji pomagających w przygotowaniach do matury, np. z tablic lub lektur itp.	– samodzielnie przeprowadza doświadczenia z programem GeoGebra	– wykonuje ciekawe symulacje w programie GeoGebra
Rozwiązywanie testów pomaga w nauce, czyli jak aplikacje testują wiedzę	– na podstawie podręcznika umie dotrzeć w internecie do oficjalnych informacji dotyczących egzaminów, np. maturalnych lub zawodowych	– na podstawie opisu z podręcznika odnajduje schematy punktowe dla konkretnych egzaminów – używa aplikacji z testami maturalnymi zarówno na urządzeniach mobilnych jak i w wersji desktop	– samodzielnie odnajduje i korzysta z oficjalnych materiałów dotyczących egzaminów – samodzielnie odnajduje zadania egzaminacyjne lub maturalne z lat poprzednich	– samodzielnie proponuje inne niż w podręczniku wiarygodne materiały dotyczące egzaminów lub matury, w tym rozwiązania z lat ubiegłych, sylabusy i testy	– nie przewiduje się oceny celującej dla tego tematu

Uwaga!

W planie pominięto podstawowe umiejętności, które uczeń powinien już posiadać wcześniej, np. zachowywanie plików projektów, wczytywanie dokumentów do edycji i posługiwanie się systemem operacyjnym.

Kryteria danej oceny opracowano zakładając, że zostały spełnione kryteria ocen niższych