

**Wymagania edukacyjne na ocenę śródroczną oraz roczną
(zgodne z podstawą programową i Statutem Szkoły, dostosowane do specyfiki grupy)**

Rok szkolny 2025/2026

Program nauczania: PROGRAM NAUCZANIA DLA ZAWODU TECHNIK PROGRAMISTA 351406

Przedmiot	Pracownia aplikacji mobilnych
Klasa	3p, 3d
Nauczyciele uczący	Wojciech Gałach

Na ocenę śródroczną uczeń umie/potrafi:

dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry	celujący
<ul style="list-style-type: none"> - Stosuje wybrane środowisko do programowania aplikacji mobilnych tj. Visual Studio, X-Code, Android Studio, - stosuje narzędzia wybranego środowiska programistycznego, - opisuje interfejs środowiska programistycznego 	<ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje do budowy interfejsu aplikacji elementy UI dla systemu iOS lub Android, - wykorzystuje język XAML do budowy interfejsu aplikacji mobilnej - identyfikuje elementy UI takie jak: przyciski, 	<ul style="list-style-type: none"> - przesyła dane do aplikacji po kliknięciu w przycisk interfejsu UI, - obsługuje zdarzenia - dobiera atrybuty elementów interfejsu użytkownika w języku XAML, - programuje interfejs użytkownika w języku XAML 	<ul style="list-style-type: none"> - stosuje składnię języka XAML, - rozróżnia poszczególne elementy interfejsu użytkownika w kodzie XAML, 	<ul style="list-style-type: none"> - W sposób rozszerzony i pogłębiony opanował umiejętności wykazane w kryteriach na oceny niższe - Prowadzi samodzielną i twórczą działalność rozwijającą własne uzdolnienia; - Biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub - praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe;

	nawigacja, okna dialogowe, listy, formularze, paski - narzędziowe, grafika, animacje, dźwięk w aplikacji mobilnej w systemie iOS,			- Osiągnął sukcesy w konkursach i olimpiadach informatycznych na szczeblu wojewódzkim, rejonowym - lub krajowym.
--	--	--	--	---

Ocena roczna obejmuje zakres wiedzy i umiejętności z pierwszego półrocza oraz:

- stosuje instrukcje warunkowe w programowaniu aplikacji mobilnych, - optymalizuje kod aplikacji mobilnej z uwzględnieniem parametrów sprzętowych urządzeń	- stosuje instrukcje warunkowe w programowaniu aplikacji mobilnych, - optymalizuje kod aplikacji mobilnej z uwzględnieniem parametrów sprzętowych urządzeń	- stosuje instrukcje przełączające w programowaniu aplikacji mobilnych, - prezentuje dane z aplikacji na elementach interfejsu UI,	- stosuje tabele do przechowywania wielu danych tego samego typu, - stosuje pętle w programowaniu aplikacji mobilnych, - stosuje struktury do przechowywania danych różnego typu, - stosuje obiekty do przechowywania danych, - dodaje animacje do elementów interfejsu UI, - stosuje responsywny interfejs aplikacji mobilnej dla określonego systemu iOS lub Android,	- W sposób rozszerzony i pogłębiony opanował umiejętności wykazane w kryteriach na oceny niższe - Prowadzi samodzielną i twórczą działalność rozwijającą własne uzdolnienia; - Biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe; - Osiągnął sukcesy w konkursach i olimpiadach informatycznych na
---	---	---	--	--

			- testuje i uruchamiać aplikacje mobilne na emulatorach urządzeń,	szczeblu wojewódzkim, rejonowym - lub krajowym.
--	--	--	---	--

Zgodne z podstawą programową

W przypadku uczniów posiadających opinię z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej uwzględnione są zalecenia w niej zawarte.

Warunki i tryb uzyskiwania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej określa Statut Szkoły.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych Osiągnięcia edukacyjne uczniów sprawdzane są między innymi poprzez: pisemne prace klasowe (np. sprawdziany, testy, kartkówki), odpowiedzi ustne, pracę na lekcji, pracę projektową itp.