**Wymagania edukacyjne na ocenę śródroczną oraz roczną**

**(zgodne z podstawą programową i Statutem Szkoły, dostosowane do specyfiki grupy)**

**Rok szkolny 2023/2024**

Program nauczania: PROGRAM NAUCZANIA DLA ZAWODU TECHNIK PROGRAMISTA 351406

|  |  |
| --- | --- |
| Przedmiot | Pracownia aplikacji mobilnych |
| Klasa | 3p, 3d |
| Nauczyciele uczący | Grzegorz Litawa |

Na ocenę śródroczną uczeń umie/potrafi:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| dopuszczający | dostateczny | dobry | bardzo dobry | celujący |
| * Stosuje wybrane środowisko do programowania aplikacji mobilnych tj. Visual Studio, X-Code, Android Studio,
* stosuje narzędzia wybranego środowiska programistycznego,
* opisuje interfejs środowiska programistycznego
 | * 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, nawigacja, okna dialogowe, listy, formularze, paski
* narzędziowe, grafika, animacje, dźwięk w aplikacji mobilnej w systemie iOS,
 | * 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
 | * stosuje składnię języka XAML,
* rozróżnia poszczególne elementy interfejsu użytkownika w kodzie XAML,
 | * 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 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 względnieniem 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,
	+ testuje i uruchamiać aplikacje mobilne na emulatorach urządzeń,
 | * + 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 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.