**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.