**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania ocen półrocznych i rocznych z informatyki dla technikum klasa 1BT, 1PT i 1RT oparte na „INFORMATYKA ZAKRES PODSTAWOWY Program nauczania dla szkół ponadpodstawowych (liceum i technikum)” autor: Wojciech Hermanowski w wykazie MEN - 1052/1/2019 (wydawnictwo Operon)**

**w ZSCKR w Jabłoniu w 2023/2024r.**

Opracował: Andrzej Dzieciuchowicz

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Wymagania na ocenę roczną** | **Wymagania na ocenę śródroczną** | **Temat** | **1. Ocena dopuszczająca****Uczeń:** | **2. Ocena dostateczna****1+2** **Uczeń:** | **3. Ocena dobra****1+2+3** **Uczeń:** | **4. Ocena bardzo dobra****1+2+3+4****Uczeń:** | **5. Ocena celująca****1+2+3+4+5****Uczeń:** |
| 1. Bądź uczciwy, czyli przestrzeganie prawa w świecie informatyki | ‒ wie, że udostępnianie treści chronionych prawem autorskim jest przestępstwem‒ podaje przykłady łamania praw autorskich‒ szanuje własność intelektualną | ‒ wie, kiedy nie narusza prawa podczas korzystania z utworów z sieci‒ wie, czym charakteryzuje się licencja CC i na jakich zasadach można używać takich dzieł‒ określa, czym w świetle prawa jest utwór | ‒ wskazuje legalne źródła muzyki, grafiki, animacji itp. rozpowszechnianej na licencji CC‒ wskazuje różnice pomiędzy plagiatem a cytatem  | ‒ określa i przedstawia zasady legalnego korzystania z dzieł objętych prawami autorskimi | ‒ omawia niektóre metody działania instytucji i kancelarii prawnych w zakresie ścigania osób łamiących prawo autorskie |
| 2. 8, 16, 32, 64, czyli jak rozwój technologii wpływa na rozwój społeczeństw | ‒ wie, że istnieją inne systemy liczbowe poza dziesiętnym i tłumaczy ich zastosowanie‒ zna pojęcia *bajt* i *bit*‒ wie, jak powstają wagi poszczególnych pozycji w kodzie binarnym‒ wie, jaki wpływ na zastosowanie komputerów ma postęp technologiczny | ‒ umie wykorzystać kalkulator do prezentacji liczb w różnych systemach liczbowych‒ omawia zalety zdalnego nauczania i jego wpływu na rozwój społeczny‒ podaje przykłady wpływu postępu technologicznego na rozwój informatyki | ‒ wie, dlaczego do projektowania układów komputera używa się kodu dwójkowego ‒ omawia zalety zdalnego nauczania i jego wpływu na rozwój społeczny‒ omawia wpływ rozwoju technologii informacyjnych na rozwój społeczeństw | ‒ omawia zmiany technologiczne poszczególnych elementów komputerów i ich wpływ na zastosowanie komputerów | ‒ analizuje tendencje rozwoju społeczeństwa w kontekście rozwoju technologicznego |
| 3. Kim jestem, czyli jak bezpiecznie budować wizerunek w sieci | ‒ określa, czym są przepisy oparte na RODO i jaki jest cel ich wprowadzenia | ‒ określa, na czym polegają prawa obywatela do ochrony wizerunku i wskazuje źródła prawa‒ określa, czym grozi upowszechnianie wizerunku bez zgody danej osoby‒ wie, co zrobić w przypadku wykrycia naruszenia swoich praw do wizerunku | ‒ umie opisać cyberzagrożenia i wskazać najgroźniejsze z punktu widzenia przepisów o ochronie wizerunku‒ omawia zasady bezpiecznego korzystania z sieci i usług sieciowych w kontekście ochrony własnego wizerunku i niewykorzystywania cudzego bez odpowiedniej zgody | ‒ wymienia działania, które służą ochronie wizerunku w sieci, i wie, jak nie naruszać tych praw‒ opracowuje własne zasady ochrony wizerunku na podstawie przepisów prawa‒ wie, czym może skutkować kradzież tożsamości | ‒ określa i objaśnia kolegom na lekcji zagrożenia płynące z możliwości kradzieży tożsamości w kontekście oszustw i wyłudzeń |
| 4. Przypomnij sobie, czyli podstawy tworzenia algorytmów | ‒ wie, ze algorytm można zapisać w różnych postaciach i wymienia nazwy tych sposobów‒ zna podstawowe zasady tworzenia schematów blokowych w tym dozwolone i niedozwolone połączenia | ‒ prawidłowo interpretuje działanie bloku decyzyjnego i wie, jaką rolę odgrywa on w algorytmie‒ wie, jaka jest różnica pomiędzy blokiem decyzyjnym a wejściowym/wyjściowym | ‒ samodzielnie analizuje przykład algorytmu, np. z podręcznika z pomocą opisu‒ buduje algorytmy prostych zagadnień z różnych dziedzin lub przedmiotów szkolnych‒ umie ułożyć prosty algorytm w postaci schematu blokowego na podstawie algorytmu typu lista kroków zawierający blok decyzyjny | ‒ samodzielnie tworzy algorytmy na podstawie specyfikacji zawierające bloki decyzyjne‒ samodzielnie testuje algorytmy dla różnych przypadków‒ samodzielnie dyskutuje sposób rozwiązania problemu na podstawie algorytmu, np. z podręcznika, i proponuje jego modyfikacje | ‒ analizuje różne algorytmy i testuje je na samodzielnie i odpowiednio dobranych danych ‒ samodzielnie proponuje modyfikacje przykładowych algorytmów |
| 5. Narzędzia, czyli jak dobrać i skonfigurować środowisko programistyczne | ‒ wymienia nazwy kilku języków programowania‒ wie, gdzie sprawdzić poziom popularności niektórych z nich‒ wie, co powinno wpływać na dobór odpowiedniego języka programowania | ‒ zna podstawowe cechy języków JAVA i C++‒ wie, czym jest środowisko programistyczne‒ umie edytować kod programu w Eclipse | ‒ umie instalować Eclipse i przystosować środowisko do danego języka programowania | ‒ umie uruchamiać w Eclipse program ułożony w JAVA ‒ umie uruchomić polski pakiet językowy dla Eclipse | ‒ umie omówić działanie poszczególnych linii przykładowego kodu programu w JAVA |
| 6. C z plusami, czyli uruchamiamy pierwsze programy w C++ | ‒ wie, że Eclipse należy przystosować do układania programów w C++ poprzez zainstalowanie pakietu MinGW | ‒ z pomocą nauczyciela instaluje Eclipse dla C++ i pakiet MinGWNa podstawie podręcznika:‒ umie utworzyć nowy projekt w C++ w IDE Eclipse‒ uruchamia program testowy Hello World | Na podstawie podręcznika:‒ omawia działanie i znaczenie poszczególnych linii programu testowego Hello World‒ sprawnie posługuje się środowiskiem Eclipse w zakresie edycji, uruchamiania i zachowywania programów w C++ | ‒ samodzielnie instaluje i uruchamia środowisko programistyczne Eclipse dla C++‒ samodzielnie uruchamia program testowy i umie go modyfikować  | ‒ umie instalować inne środowiska programistyczne dla C++ oraz edytować i uruchamiać w nich programy  |
| 7. C z plusem, czyli podstawy programowania | ‒ wymienia i charakteryzuje kolejne etapy tworzenia programu komputerowego‒ wie, czym jest badanie warunku w programie i kiedy się je stosuje w kontekście bloków warunkowych algorytmu‒ wie, że istnieją różne typy operatorów i na podstawie podręcznika omawia rolę niektórych z nich‒ wie, że w programie mogą występować biblioteki i funkcje | ‒ korzystając z podręcznika, omawia podstawową strukturę programu w języku C++‒ zna znaczenie nawiasów klamrowych i "//" oraz ich rolę w programie C++‒ na podstawie tabeli z podręcznika omawia znaczenie operatorów‒ odróżnia operatory arytmetyczne od relacyjnych i logicznych i symboli porównawczych‒ wie, czym są zmienne i stałe w programie komputerowym i wskazuje ich deklarację w przykładowym programie‒ zna znaczenie i rolę funkcji i bibliotek‒ zna pojęcie pętli i warunku | ‒ samodzielnie omawia działanie poszczególnych operatorów wszystkich typów‒ umie zapisać warunki dla instrukcji warunkowej ‒ umie dołączyć bibliotekę do kodu programu‒ wymienia różnice pomiędzy instrukcją warunkową a pętlą | ‒ samodzielnie układa proste programy ze strumieniowaniem‒ samodzielnie charakteryzuje najczęściej używane typy zmiennych liczbowych i logicznych‒ samodzielnie zapisuje fragment programu z instrukcją warunkową na podstawie algorytmu‒ wskazuje, w których przypadkach należy użyć danej instrukcji warunkowej lub pętli | ‒ samodzielnie stosuje instrukcje warunkowe i pętle w prostych programach układanych na podstawie algorytmów |
| 8. C z plusem, czyli podstaw programowania ciąg dalszy | ‒ omawia na zasadzie analogii budowę zmiennych tablicowych 1 lub 2-wymiarowych‒ umie graficznie przedstawić tablice | ‒ omawia różnice pomiędzy zmiennymi a zmiennymi tablicowymi‒ podaje przykłady zastosowania indeksowania pozycji, np. w sali kinowej‒wie, że do wyprowadzania i wprowadzania informacji w programie komputerowym stosuje się strumieniowanie | ‒ w programie komputerowym w C++ umie zastosować strumieniowanie danych do wprowadzenia wartości danych lub wyprowadzenia na ekran tekstów lub wartości zmiennych‒ korzystając z podręcznika, umie analizować programy, w których zastosowano strumieniowanie danych‒ z pomocą podręcznika stosuje w prostych programach pętle i instrukcje warunkowe, np. do wypełniania tablicy danymi | ‒ samodzielnie układa proste programy, w których używa strumieniowania danych i instrukcji warunkowych oraz pętli‒ samodzielnie opracowuje sposób wyświetlania i wprowadzania danych‒ umie stosować instrukcje zagnieżdżone | ‒ proponuje rozwiązania problemów informatycznych wskazanych przez nauczyciela zawierających instrukcje warunkowe, pętle i strumieniowanie |
| 9. Przez 1 i siebie, czyli jak zbadać, czy liczba jest liczbą pierwszą | ‒ zna definicję liczby pierwszej i umie wymienić kilka z nich, wskazując spełnienie podstawowej cechy‒ wymienia nazwę metod badania, czy liczba jest liczbą pierwszą | ‒ na podstawie tabeli z podręcznika umie objaśnić metodę sita Erastotenesa‒ objaśnia algorytmy badania, czy liczba jest liczbą pierwszą ‒ zna zastosowanie liczb pierwszych | ‒ zna algorytmy zapisane w różnych postaciach wykrywające liczby pierwsze‒ sprawdza na przykładach działanie algorytmów wykrywających liczby pierwsze | ‒ samodzielnie tworzy i omawia działanie algorytmów wykrywających liczby pierwsze‒ przedstawia algorytmy w różnych zapisach w tym schematu blokowego i listy kroków‒ samodzielnie testuje algorytmy i dobiera odpowiednie dane wejściowe | ‒ samodzielnie układa algorytm testowania liczb na podstawie opisu metody |
| 10. Która pierwsza, czyli jak program bada liczby | ‒ rozumie działanie algorytmów przedstawionych w podręczniku | ‒ na podstawie algorytmów z podręcznika omawia metodę badania liczby opartą na obliczaniu reszty z dzielenia‒ wskazuje fragmenty przykładowego programu zgodne z poszczególnymi fragmentami algorytmu | ‒ analizuje programy z podręcznika, omawiając znaczenie poszczególnych instrukcji‒ testuje programy i algorytmy na przykładowych danych‒ omawia modyfikacje algorytmu dla większej liczby danych | ‒ samodzielnie układa algorytmy i modyfikuje je wg wskazań nauczyciela‒ samodzielnie układa program na podstawie algorytmu‒ samodzielnie testuje program i poprawia ewentualne błędy, omawiając przyczynę ich powstania | ‒ samodzielnie układa program badający liczby wpisane do tablic o 1 lub więcej wymiarach |
| 11. Największy i najmniejszy, czyli jak znaleźć NWD i NWW | ‒ definiuje NWD i omawia jego zastosowanie w matematyce‒ podaje kilka przykładów NWD dla wybranych liczb | ‒ na podstawie gotowego zapisu przykładu algorytmu Euklidesa, np. z podręcznika, omawia istotę tej metody‒ podaje i uzasadnia dziedzinę liczb, dla których przeznaczony jest algorytm Euklidesa | ‒ omawia różnicę pomiędzy metodą rekurencyjną a iteracyjną‒ analizuje gotowy przykład zastosowania metod Euklidesa‒ przedstawia algorytmy Euklidesa, np. w formie schematu blokowego, i tłumaczy ich istotę | ‒ analizuje obie metody Euklidesa pod kątem wydajności i szybkości działania dla różnych zestawów zmiennych wejściowych | ‒ samodzielnie przeprowadza analizę wydajności algorytmu Euklidesa dla różnych danych i przewiduje wyniki swojej analizy |
| 12. Dodawanie ułamków, czyli jak wykorzystać NWW i NWD w programie komputerowym | ‒ zapisuje algorytm dodawania ułamków w postaci listy kroków lub schematu blokowego | ‒ analizuje program ułożony na podstawie algorytmu dodawania ułamków | ‒ analizuje przykładowy program z podręcznika z użyciem funkcji i omawia ich rolę | ‒ samodzielnie układa program dodający ułamki i organizuje sposób wprowadzania danych i wyświetlania wyników | ‒ biegle posługuje się samodzielnie ułożonymi funkcjami ‒ obliczającymi wyniki pośrednie, a także organizującymi wydruk i wprowadzanie danych |
| 13. Skracamy i wyłączamy, czyli dodawania ułamków ciąg dalszy | ‒ zapisuje algorytm upraszczania ułamków na podstawie ogólnej wiedzy matematycznej | ‒ określa rolę NWW i NWD w algorytmie upraszczania ułamków‒ omawia algorytm wyłączania całości z ułamka | ‒ analizuje program upraszczający ułamki i wskazuje w nim rolę funkcji obliczających NWW i NWD‒ proponuje różne rozwiązania problemu wyświetlania wyników‒ analizuje program wyłączania całości z ułamka | ‒ samodzielnie układa program wykorzystujący funkcje NWW i NWD do upraszczania ułamków‒ samodzielnie układa program wyłączający całości z ułamka | ‒ samodzielnie układa program dodający ułamki  |
| 14. Szyfrowanie, czyli poznajemy szyfr Cezara i szyfr przedstawieniowy | ‒ omawia cele szyfrowania danych i informacji‒ tłumaczy, na czym polega podstawieniowy sposób szyfrowania informacji‒ wie, jak odróżnić strony internetowe z szyfrowaną transmisją danych od pozostałych | ‒ na przykładzie tabeli tłumaczy metodę przestawieniową i umie zaszyfrować tekst tą metodą‒ omawia na podstawie rysunku z podręcznika metodę szyfrowania szyfrem Cezara | ‒ wie, na czym polega szyfrowanie szyfrem wieloalfabetowym‒ tłumaczy potrzebę szyfrowania niektórych transmisji w sieci | ‒ samodzielnie układa algorytm dla szyfru Cezara | ‒ samodzielnie układa program komputerowy szyfrujący szyfrem Cezara |
| 15. Konspiracja, czyli tworzymy własne szyfry | ‒ wie, jaką rolę odgrywa klucz w metodzie szyfrowania | ‒ odróżnia metodę szyfrowania symetryczną od niesymetrycznej‒ na przykładzie przedstawia działanie klucza ‒ wie, jak generować liczbę pseudolosową | ‒ prawidłowo, na podstawie podręcznika, analizuje działanie programu szyfrującego stałym kluczem‒ tłumaczy na przykładzie z podręcznika rolę tablicy stałej kluczy‒ objaśnia metodę stosowania losowo generowanych kluczy raz ich wady i zalety | ‒ samodzielnie układa programy szyfrujące z kluczem zapisanym w tablicy‒ samodzielnie układa program oparty na losowo generowanych danych w tablicach kluczy | ‒ samodzielnie modyfikuje program szyfrujący losowo generowanym kluczem w taki sposób, by szyfrował także klucze przesyłane odbiorcy informacji |
|  | 16. Automat wydaje monety, czyli jak dynamicznie wydawać resztę | ‒ wie, na czym polega metoda zachłanna wydawania reszty‒ tłumaczy działanie algorytmu z podręcznika | ‒ samodzielnie układa algorytm wydawania reszty metodą zachłanną dla nominałów większych lub równych 1 zł‒ testuje programy i algorytmy z podręcznika na przykładowych zmiennych | ‒ samodzielnie układa algorytm wydawania reszty dla wszystkich możliwych nominałów‒ objaśnia działanie programu wydającego resztę w kontekście algorytmu podanego w podręczniku | ‒ samodzielnie układa algorytm i program wydający resztę metodą zachłanną korzystający ze wszystkich dostępnych nominałów‒ omawia problemy, które należało rozwiązać podczas układania algorytmu i programu dla dowolnych nominałów | ‒ modyfikuje program dla innego układu monetarnego, np. z USA |
| 17. Modele w przestrzeni, czyli podstawy druku 3D | ‒ omawia zasadę powstawania „wydruku” 3D ‒ wie, w jakich płaszczyznach powinny poruszać się mechanizmy w drukarce 3D‒ wie, czym jest filament  | ‒ na podstawie rysunku z podręcznika omawia budowę drukarki 3D‒ wie, jak znaleźć edytory obiektów 3D i przykładowe, darmowe modele‒ wymienia nazwy podstawowych formatów plików z modelami 3D dla drukarek ‒ umie zastosować program komputerowy do wyświetlenia obiektu 3D np. Paint3D | ‒ objaśnia zasadę powstawania druku 3D na podstawie ilustracji przedstawiających budowę drukarki‒ wymienia kilka edytorów obiektów 3D | ‒ rozróżnia cechy podstawowe cechy formatów graficznych dla modeli 3D‒ umie ocenić jakość drukarki 3D na podstawie specyfikacji technicznej‒ umie wstępnie dobrać rodzaj filamentu do konkretnego zadania | ‒ samodzielnie potrafi tworzyć obiekty 3D dla drukarek, korzystając z darmowych edytorów |
| 18. Modelujemy, czyli jak projektować obiekty 3D | ‒ wymienia cechy edytorów 3D‒ wie, jak szukać edytorów w chmurze | ‒ korzysta z edytora 3D w chmurze, np. Tinkercad, w celu przeglądania gotowych projektów‒ wie, jak sprawdzić licencję danego projektu | ‒ modyfikuje modele w edytorze na podstawie opisu z podręcznika‒ tworzy prosty obiekt 3D na podstawie opisu z podręcznika | ‒ samodzielnie i według własnego pomysłu modyfikuje obiekt 3D z chmury‒ samodzielnie tworzy własny obiekt 3D dla drukarki, np. litery powiązane łącznikami | ‒ samodzielnie projektuje i wykonuje obiekty 3D przeznaczone dla drukarki 3D |
| 19. Wizualizacja pomysłów, czyli projektujemy dom w edytorze 3D | ‒ umie przeglądać modele w chmurze SketchUp‒ kreśli podstawowe bryły w SketchUp | ‒ posługuje się chmurą SketchUp i mapą Google w celu zlokalizowania i przeglądania modeli 3D obiektów architektonicznych w swojej okolicy | ‒ tworzy proste projekty obiektów w edytorze SketchUp‒ wypełnia modele kolorem, deseniem lub grafiką z pliku | ‒ samodzielnie tworzy obiekty 3D na podstawie zdjęć lub obserwacji obiektów architektonicznych z okolicy swojej szkoły  | ‒ używa zaawansowanych narzędzi projektowania 3D do edycji obiektów architektonicznych |
| 20. Wypukłości nie tylko 3D, czyli tworzymy elementy graficzne publikacji | ‒ wie, na czym polega stosowanie warstw i co można dzięki nim osiągnąć‒ wymienia kilka nazw edytorów grafiki oferujących mechanizm warstw | ‒ zna przeznaczenie podstawowych narzędzi edycyjnych ‒ posługuje się podstawowymi narzędziami edycyjnymi | ‒ na podstawie opisu z podręcznika umie utworzyć trójwymiarowy napis i wyeksportować go do pliku PNG | ‒ samodzielnie tworzy trójwymiarową grafikę z wykorzystaniem warstw i mechanizmów opisanych w podręczniku | ‒ biegle posługuje się edytorem grafiki rastrowej i tworzy grafikę wg własnego projektu |
| 21. Z wydruku do komputera, czyli skanujemy i odczytujemy dokumenty | ‒ wie, co oznacza skrót OCR, i do czego służy program zaliczany do klasy programów OCR‒ wymienia niektóre przypadki, w których stosuje się OCR‒ wie, do czego służy skaner | ‒ obsługuje skaner‒ zna zasadę działania skanera i umie dobrać rodzaj skanera do określonego zadania‒ umie posłużyć się panelem obsługi skanera  | ‒ zna pojęcie TWAIN i wie, gdzie stosuje się ten standard komunikacji‒ umie świadomie ustawić podstawowe parametry skanowania dokumentu tekstowego przeznaczonego do rozpoznania tekstu‒ uzasadnia dobór parametrów skanowania‒ na podstawie opisu używa programu OCR z chmury lub aplikacji | ‒ samodzielnie używa programu OCR i skanera do rozpoznawania pisma‒ opisuje różnice pomiędzy skanerami CIS a CCD | ‒ samodzielnie i sprawnie dobiera parametry programu OCR do rozpoznawania tabel i grafiki zawierającej litery, omawia cechy programu, które na to pozwalają |
| 22. Dokumentujemy wydarzenia, czyli aktywna praca z aparatem fotograficznym | ‒ umie wykonywać zdjęcia aparatem fotograficznym lub telefonem komórkowym, korzystając z programu automatycznego | ‒ wie, jaka jest zależność pomiędzy czasem naświetlania a efektem na fotografii poruszającego się obiektu‒ wie, na co ma wpływ przysłona | ‒ zna pojęcie głębi ostrości i od czego ona zależy‒ zna i stosuje zasady kompozycji obrazu, uzasadniając sposób kadrowania‒ uzasadnia stosowanie kompozycji kadru fotograficznego w tworzeniu grafiki‒ sprawnie wykorzystuje programy tematyczne w aparacie | ‒ samodzielnie operuje ręcznymi nastawami aparatu fotograficznego w celu uzyskania odpowiedniego efektu na zdjęciu, np. głębi ostrości, rozmycia tła itp. | ‒ samodzielnie tworzy fotoreportaże i inne projekty fotograficzne |
| 23. Szturmowiec w chmurze, czyli poprawiamy zdjęcia w edytorze grafiki rastrowej | ‒ umie wskazać zastosowanie warstw w procesie edycji zdjęcia‒ sprawnie loguje się do chmury z edytorem grafiki, np. pixlr.com | ‒ zna przeznaczenie podstawowych narzędzi i opcji edytorów grafiki rastrowej w tym pixlr.com i GIMP‒ z pomocą podręcznika posługuje się podstawowymi narzędziami edytora‒ umie poprawić kadrowanie zdjęcia przy pomocy edytora | ‒ sprawnie posługuje się edytorem w chmurze‒ sprawnie posługuje się podstawowymi narzędziami edycyjnymi, w tym stemplem‒ reguluje poziom jasności i kontrastu za pomocą narzędzi edytora‒ korzysta z automatycznych narzędzi poprawiających zdjęcia | ‒ precyzyjnie posługuje się narzędziami edycyjnymi‒ skutecznie dokonuje retuszu zdjęcia‒ świadomie i z rozwagą dobiera automatyczne narzędzia do korekty zdjęć | ‒ sprawnie operuje ustawieniami parametrów poszczególnych narzędzi, osiągając bardzo dobre efekty ich zastosowania |
| 24. Tego tu nie było, czyli poprawiamy rzeczywistość na fotografiach | ‒ opisuje przykłady zastosowania warstw w edycji grafiki‒ wie, których narzędzi należy użyć do montażu zdjęć  | ‒ omawia proces wklejania fragmentu zdjęcia za pośrednictwem warstw‒ stosuje warstwy do montażu zdjęcia‒ edycję przeprowadza z nienależytą starannością‒ wie, jak posługiwać się warstwami podczas montażu zdjęcia | ‒ dokonuje montażu zdjęcia lub grafiki na podstawie opisu z podręcznika‒ sprawnie operuje warstwami i narzędziami podczas montażu zdjęcia | ‒ prace nad korekta i montażem zdjęcia wykonuje starannie i precyzyjnie‒ precyzyjnie posługuje się narzędziami do zaznaczania fragmentów zdjęcia | ‒ samodzielnie i precyzyjnie odrestaurowuje zniszczone fotografie |
| 25. Własny film, czyli jak twórczo wykorzystać kamerę | ‒ wymienia i rozpoznaje podstawowe plany filmowe‒ wie, czym różni się scenariusz od opowiadania lub powieści | ‒ zna pojęcie osi filmowej i uzasadnia jej stosowanie‒ na podstawie podręcznika tworzy krótki film z fotografii‒ wie, jaka jest różnica między plikiem projektu a plikiem wideo, np. mp4‒ wymienia nazwy popularnych edytorów wideo, odróżniając narzędzia darmowe od komercyjnych | ‒ umie zaplanować ustawienie kamer do rejestracji dialogu‒ dodaje do filmu dźwięk w prostym edytorze wideo‒ eksportuje film do pliku | ‒ samodzielnie tworzy tutorial na zadany temat zgodny z ułożonym przez siebie scenariuszem‒ samodzielnie dobiera materiały do filmu‒ prawidłowo dobiera formaty zapisu pliku wideo | ‒ realizuje własne projekty filmowe i umieszcza je w sieci |
| 26. Klatki do komputera, czyli jak transmitować strumieniowo | ‒ zna funkcje podstawowych elementów kamery opisane w podręczniku‒ umie zainstalować program VNC i odtwarzać za jego pomocą pliki wideo | ‒ umie określić funkcję najważniejszych elementów kamery lub aparatu fotograficznego‒ opisuje sposoby kopiowania plików wideo z kamery lub aparatu do komputera | ‒ na podstawie opisu z podręcznika umie skonfigurować program do zapisu strumienia pochodzącego z kamery‒ korzystając z opisu i programu VLC, umie nałożyć na transmitowanym obrazie symbol graficzny | ‒ samodzielnie konfiguruje program komputerowy do zapisu strumienia wideo i audio na dysku komputera‒ samodzielnie nakłada symbole graficzne na obraz podczas transmisji strumieniowej‒ samodzielnie transmituje obraz i dźwięk za pośrednictwem telefonu komórkowego‒ przeprowadza transmisję strumieniową w sieci lokalnej | ‒ planuje i przeprowadza transmisje na żywo, np. z uroczystości szkolnych |
| 27. Nie wszystko jest takie oczywiste, czyli jak działa internet | ‒ wie, jaką rolę odgrywają protokoły w sieciach komputerowych‒ opisuje rolę adresów w sieciach lokalnych i internecie | ‒ na podstawie podręcznika umie wyświetlić parametry połączenia sieciowego za pomocą polecenia tracert uruchomionego w Wierszu poleceń‒ na podstawie podręcznika uruchamia i stosuje program do śledzenia połączeń z serwerem wybranej strony WWW | ‒ wyjaśnia różnice pomiędzy adresem IP a adresem symbolicznym‒ na podstawie opisu z podręcznika sprawnie posługuje się programami do śledzenia połączeń w sieci‒ tłumaczy rolę DNS-ów w globalnej sieci‒ tłumaczy rolę adresów IP‒ wie, jakie instytucje są odpowiedzialne za przydzielanie adresów IP w sieci globalnej‒ wie, czym jest domena | ‒ samodzielnie korzysta z programów do śledzenia połączeń i znajdowania właściciela domen‒ tłumaczy zadania protokołu DHCP‒ interpretuje wyniki działania programów śledzących połączenia oraz polecenia systemowego tracert | ‒ biegle posługuje się różnymi programami do diagnozowania i testowania działania sieci komputerowych |
| 28. Sieć to nie tylko internet, czyli poznajemy topologię sieci komputerowych | ‒ wie, czym różni się sieć P2P od sieci w innych konfiguracjach‒ określa rolę przełącznika sieciowego | ‒ na podstawie podręcznika umie połączyć dwa urządzenia, np. telefony, w sieć P2P‒ na podstawie podręcznika omawia różnice pomiędzy różnymi topologiami sieci | ‒ omawia wady i zalety poszczególnych topologii sieci‒ umie przedstawić graficznie różne topologie sieci komputerowych‒ na podstawie podręcznika i algorytmu omawia proces zestawienia połączenia P2P urządzeń z interfejsem bluetooth | ‒ samodzielnie dokonuje połączeń komputerów z siecią w różnych topologiach‒ samodzielnie łączy urządzenia przez bluetooth i przesyła pliki, np. zdjęcia | ‒ projektuje proste sieci z uwzględnieniem ich przeznaczenia |
| 29. Kto tam, czyli identyfikujemy komputery w sieci | ‒ na podstawie podręcznika konfiguruje sieć w komputerze z systemem Windows, korzystając z automatycznych opcji konfiguracyjnych | ‒ na podstawie podręcznika umie sprawdzić poleceniem ping poprawność połączenia sieciowego | ‒ na podstawie podręcznika omawia informacje wyświetlone za pomocą poleceń ipconfig oraz ping‒ na podstawie podręcznika omawia rolę poszczególnych protokołów sieciowych | ‒ samodzielnie posługuje się poleceniami ipconfig oraz ping w celu sprawdzenia parametrów połączeń sieciowych‒ samodzielnie opisuje poszczególne dane odczytane za pomocą ipconfig oraz ping‒ samodzielnie korzysta z automatycznych narzędzi konfiguracji sieci‒ samodzielnie omawia rolę poszczególnych protokołów sieciowych | ‒ samodzielnie konfiguruje połączenie sieciowe z pominięciem nastaw automatycznych |
| 30. Kupujemy świadomie, czyli poznajemy parametry urządzeń peryferyjnych | ‒ umie oszacować koszty wydruku dla danego typu lub modelu drukarki‒ rozpoznaje i nazywa wejścia sygnałowe w monitorach‒ wie, do czego służy skaner  | ‒ wymienia parametry drukarek‒ na podstawie podręcznika określa wpływ poszczególnych parametrów drukarek na jakość druku‒ na podstawie podręcznika omawia parametry monitorów‒ na podstawie podręcznika omawia parametry skanerów | ‒ na podstawie podręcznika omawia cechy i parametry poszczególnych typów drukarek i ich wpływ na wybór dokonywany ze względu na zastosowanie‒ określa parametry monitorów oraz wpływ formatu obrazu na zastosowanie na różnych stanowiskach | ‒ samodzielnie analizuje parametry urządzeń peryferyjnych i ocenia ich przydatność do konkretnego zastosowania‒ samodzielnie wyjaśnia zalety i wady różnych rodzajów ekranów monitorów | ‒ potrafi na podstawie danych katalogowych trafnie dobrać urządzenie peryferyjne, biorąc pod uwagę wymagania użytkownika |