

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi przedmiotu informatyka dla klasy II liceum ogólnokształcącego i technikum w zakresie podstawowym, uwzględniający kształcone umiejętności i treści podstawy programowej

Uwaga!

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

Kryteria danej oceny opracowano z założeniem, że zostały spełnione kryteria ocen niższych.

Temat	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
I. Opracowania rozwiązań problemów wybranymi aplikacjami					
1. Zespół, czyli realizujemy projekty w chmurze	– omawia budowę przykładowej chmury, wymieniając jej podstawowe składniki.	– przedstawia i omawia przykładowy schemat struktury chmury informatycznej; – wymienia najczęściej spotykane w chmurach narzędzia (dysk, edytor, arkusz, kalendarz itp.); – wie, że chmurę można wykorzystać do pracy zespołowej.	– omawia przeznaczenie elementów chmury użytej na zajęciach; – porównuje działanie programów z chmury z ich odpowiednikami z aplikacji komputerowych; – posługuje się chmurą w stopniu wystarczającym do wykonywania edycji dokumentu, kopiowania plików itp.; – podaje, które aplikacje można wykorzystać do organizacji pracy zespołu.	– biegle posługuje się programami i dyskami sieciowymi; – przygotowuje chmurę do pracy zespołu, konfigurując kalendarz, udostępniając foldery i pliki itp.	– planuje i organizuje pracę zespołu w chmurze; – posługuje się kilkoma chmurami (np. Google i OneDrive).
2. Tutorial, czyli jak tworzyć pomoce i instrukcje obsługi	– wie, czym są style i szablony; – zmienia styl w trakcie edycji dokumentu.	– prawidłowo dobiera style do treści zawartej w dokumencie; – wie, że można samodzielnie definiować style i szablony; – uruchamia edycję wykorzystującą gotowy szablon oferowany przez edytor.	– dobiera styl i szablon zgodnie z planowaną zawartością i tematem dokumentu; – na podstawie podręcznika definiuje szablon i styl dokumentu; – odnajduje w sieci (np. w chmurze) szablony dla różnych dokumentów.	– definiuje szablon i styl dokumentu; – zgodnie z treścią przyszłego dokumentu projektuje szablon; – modyfikuje i projektuje nowe style.	– projektuje szablony dla różnych edytorów (np. LibreOffice Draw) i ich używa.

3. Rozbudowana struktura, czyli korzystamy z konspektu w edytorze tekstu	<ul style="list-style-type: none"> – rozumie i omawia pojęcie konspektu; – wie, czym jest akapit i jaką pełni funkcję w edycji i formatowaniu tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> – na podstawie podręcznika tworzy konspekt dokumentu; – na podstawie podręcznika dzieli dokument na sekcje i kolumny. 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie tworzy konspekt dokumentu; – samodzielnie dzieli dokument na sekcje i kolumny; – tworzy spis treści na podstawie konspektu. 	<ul style="list-style-type: none"> – uzasadnia stosowanie podziału dokumentu tekstowego na sekcje lub kolumny; – stosuje różny podział na niektórych stronach (sekcjach) dokumentu. 	<ul style="list-style-type: none"> – stosuje podziały i sekcje w różnych edytorach tekstu.
4. Broszura, czyli jak projektować duże dokumenty	<ul style="list-style-type: none"> – wstawia do dokumentów SmartArt i Kształty. 	<ul style="list-style-type: none"> – uzasadnia wybór danego kształtu lub ilustracji SmartArt; – na podstawie podręcznika tworzy spisy ilustracji i tabel. 	<ul style="list-style-type: none"> – na podstawie podręcznika lub tutoriali zmienia domyślne opcje edytora oraz automatyczne spisy treści, tabel i ilustracji; – na podstawie podręcznika lub tutoriali aktualizuje spisy po zmianach. 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie zmienia domyślne opcje edytora oraz automatyczne spisy treści, tabel i ilustracji; – samodzielnie aktualizuje spisy po zmianach; – decyduje, które z opcji domyślnych zmienić i uzasadnia swój wybór. 	<ul style="list-style-type: none"> – spełnia kryteria oceny bardzo dobrej dla innych edytorów (np. LibreOffice).
5. Recenzja, czyli proponujemy poprawki w tekście	<ul style="list-style-type: none"> – odczytuje i interpretuje dokumenty, w których zastosowano tryb recenzji; – odczytuje notatki i zaznaczenia w Adobe Acrobat Reader DC. 	<ul style="list-style-type: none"> – na podstawie podręcznika używa opcji Recenzja w Word i wstawiania komentarzy w dokumencie PDF. 	<ul style="list-style-type: none"> – na podstawie podręcznika lub tutoriali używa opcji Recenzja do wpisywania komentarzy w Word oraz opcji wstawiania komentarzy i zaznaczania fragmentów w dokumencie PDF; – uruchamia opcję śledzenia zmian. 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie używa opcji Recenzja do proponowania zmian w dokumencie; – samodzielnie używa opcji wstawiania komentarzy i zaznaczania fragmentów w dokumencie PDF; – analizuje wynik działania opcji porównywania dokumentów. 	<ul style="list-style-type: none"> – spełnia kryteria oceny bardzo dobrej dla innych edytorów (np. LibreOffice); – przedstawia dokument z innego przedmiotu lub projektu, w którym użył opcji Recenzja dla dokumentu Word lub Notatka dla PDF.
II. Rozwijanie kompetencji społecznych					
6. Informatyka pokonuje schody, czyli nikt nie powinien być wykluczony	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia cechy aplikacji ratujących życie lub ułatwiających funkcjonowanie osobom niepełnosprawnym. 	<ul style="list-style-type: none"> – znajduje i instaluje wiarygodne aplikacje ratujące życie lub zdrowie; – wymienia urządzenia peryferyjne do monitorowania parametrów organizmu; 	<ul style="list-style-type: none"> – ocenia jakość aplikacji ratujące życie lub zdrowie; – ocenia jakość aplikacji ułatwiających funkcjonowanie osobom niepełnosprawnym i starszym; – wymienia cechy dobrej 	<ul style="list-style-type: none"> – dobiera peryferia i aplikacje pomagające w ratowaniu życia lub zdrowia; – omawia cechy dobranych przez siebie aplikacji i porównuje ich jakość; 	<ul style="list-style-type: none"> – projektuje strony przystosowane do potrzeb osób niepełnosprawnych; – korzysta z translatora w trybie offline.

		– posługuje się translatoem języków.	strony dostosowanej do potrzeb osób niepełnosprawnych; – używa peryferiów monitorujących stan organizmu.	– pokazuje przykłady stron przystosowanych do potrzeb osób niepełnosprawnych.	
7. Platformy uczą, czyli rola e-learningu w nauce i pracy	– wymienia podstawowe różnice między nauczaniem zdalnym a klasycznym.	– wymienia zalety i wady e-learningu; – korzysta z gotowych lekcji e-learningowych.	– opisuje przykładową strukturę lekcji e-learningowej; – opisuje przykładowy cykl nauczania e-learningowego.	– wymienia właściwości wybranego systemu do tworzenia i prowadzenia kursów e-learningowych; – porównuje zalety i wady e-learningu i nauczania tradycyjnego; – znajduje w sieci kursy e-learningowe na dany temat i odczytuje, na jakich warunkach można w nich uczestniczyć.	– układa scenariusz lekcji e-learningowej i wskazuje różnice w porównaniu z tradycyjną lekcją.
8. Możesz być administratorem, czyli jak zarządzać platformą e-learningową	– omawia warunki, jakie musi spełniać platforma e-learningowa.	– uruchamia aplikację Classroom; – wymienia elementy, które powinny się znaleźć w strukturze kursu e-learningowego; – na podstawie opisu z podręcznika tworzy lekcje w Classroom.	– projektuje przykładową strukturę kursu e-learningowego; – z niewielką pomocą podręcznika tworzy lekcję, dodaje temat zajęć w Classroom.	– projektuje strukturę kursu e-learningowego na zadany temat (np. konkursu matematycznego lub tematu informatycznego) i tworzy ją w Classroom; – testuje poprawność działania kursu.	– układa kurs e-learningowy w innej platformie niż Classroom.
9. Zasoby i testy, czyli wypełniamy kursy treścią	– wymienia rodzaje zasobów, które można umieszczać w kursach e-learningowych.	– objaśnia rolę poszczególnych rodzajów zasobów kursów e-learningowych; – wymienia rodzaje pytań testowych, jakie mogą się znaleźć w testach online.	– dzieli zasoby kursów według różnych kryteriów (np. funkcji pełnionej w kursie); – z niewielką pomocą podręcznika umieszcza w Classroom gotowe zasoby edukacyjne i testy; – zaprasza użytkowników do korzystania z kursu.	– tworzy część zasobów, które umieści w Classroom; – tworzy krótkie testy w Classroom.	– umieszcza zasoby w innej platformie niż Classroom.

III. Bazy danych					
10. Jak gromadzić informacje, czyli komputerowe bazy danych	<ul style="list-style-type: none"> – podaje przykłady baz danych, z których korzysta (np. w telefonie); – definiuje pojęcie bazy danych. 	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia wszystkie elementy bazy danych opisane w podręczniku. 	<ul style="list-style-type: none"> – omawia przeznaczenie poszczególnych elementów bazy danych. 	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje czynności wykonywane w trakcie projektowania bazy danych. 	<ul style="list-style-type: none"> – opisuje zależności między poszczególnymi elementami bazy danych.
11. Tabele i formularze, czyli jak utworzyć bazę danych	<ul style="list-style-type: none"> – wymienia przykładowe dane, które powinna zawierać baza uczestników projektu. 	<ul style="list-style-type: none"> – uzasadnia wybór danych dla bazy uczestników projektu; – na podstawie podręcznika tworzy tabele bazy danych zgodnie ze zdefiniowanymi danymi dla uczestników projektu; – rozumie znaczenie tabel w bazie danych. 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie tworzy kolejne tabele projektu; – korzystając z kreatora odnośników, tworzy je dla pól tabeli, wybierając wskazane w podręczniku; – umieszcza dane w tabelach; – omawia znaczenia klucza; – posługuje się pojęciami związanymi z bazami danych. 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy klucze; – tworzy odnośniki dla pól tabel; – tworzy formularze. 	<ul style="list-style-type: none"> – wykonuje czynności opisane dla Access także w innym systemie baz danych (np. LibreOffice Base).
12. Relacje i pytania, czyli jak uczynić bazę użyteczną	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia znaczenie relacji między tabelami bazy. 	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia różnice między rodzajami relacji. 	<ul style="list-style-type: none"> – tworzy klucz zewnętrzny; – używa kreatora relacji między tabelami; – wypełnia pola tabel powiązanych za pomocą kreatora; – na podstawie podręcznika tworzy relacje za pomocą narzędzia Relacje. 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie tworzy relacje za pośrednictwem kreatora i narzędzia Relacje; – tłumaczy sens tworzenia relacji i efekt ich działania w przykładzie z ćwiczeń. 	<ul style="list-style-type: none"> – wykonuje czynności opisane dla Access także w innym systemie baz danych (np. LibreOffice Base).
13. Kto pyta nie błądzi, czyli jak korzystać z baz danych Access	<ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia znaczenie pojęcia <i>kwerenda</i>; – wyjaśnia, na czym polega filtrowanie w informatyce. 	<ul style="list-style-type: none"> – na podstawie podręcznika lub tutoriali tworzy kwerendę, używając kreatora; – na podstawie podręcznika lub tutoriali modyfikuje kwerendę, 	<ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie tworzy kwerendę, używając kreatora; – samodzielnie modyfikuje kwerendę, dodając filtrowanie; – samodzielnie sortuje 	<ul style="list-style-type: none"> – planuje kwerendę i ją opracowuje; – prawidłowo decyduje o wyborze filtrowania, sposobie sortowania i raportowania; – wykonuje eksport tabel 	<ul style="list-style-type: none"> – wykonuje czynności opisane dla Access także w innym systemie baz danych (np. LibreOffice Base).

		<p>– dodając filtrowanie;</p> <p>– na podstawie podręcznika lub tutoriali sortuje dane i tworzy raport za pomocą kreatora.</p>	<p>– dane i tworzy raport za pomocą kreatora.</p>	<p>– do innych formatów (np. Excel).</p>	
<p>14. Czy to możliwe, czyli baza danych w arkuszu Excel</p>	<p>– omawia analogie w tworzeniu tabel w Access i Excel.</p>	<p>– na podstawie podręcznika lub tutoriali tworzy tabele w Excel z nagłówkami;</p> <p>– na podstawie podręcznika lub tutoriali używa formularzy do wprowadzania danych do tabel;</p> <p>– na podstawie podręcznika lub tutoriali tworzy listę rozwijaną.</p>	<p>– samodzielnie tworzy tabele w Excel z nagłówkami;</p> <p>– samodzielnie używa formularzy do wprowadzania danych do tabel;</p> <p>– samodzielnie tworzy listę rozwijaną;</p> <p>– stosuje sortowanie według wskazanych kryteriów;</p> <p>– wstawia narzędzia do paska Szybki dostęp.</p>	<p>– planuje i wykonuje czynności tworzenia bazy w Excel;</p> <p>– dobiera kryteria sortowania;</p> <p>– przenosi tabele z bazy danych do Excel.</p>	<p>– wykonuje czynności opisane dla Excel także w innym arkuszu (np. LibreOffice Calc).</p>
<p>15. Wiedza w sieci, czyli internet mądrych ludzi</p>	<p>– wyszukuje informacje w domyślnej wyszukiwarce przeglądarki internetowej;</p> <p>– omawia znaczenie zachowania praw autorskich i podstawy licencji CC.</p>	<p>– na podstawie podręcznika zmienia domyślną wyszukiwarkę w przeglądarce Firefox,</p> <p>– na podstawie podręcznika uszczegółowia dane w wyszukiwarce w celu zwiększenia prawdopodobieństwa dotarcia do szukanej informacji;</p> <p>– na podstawie podręcznika wyszukuje za pomocą obrazu.</p>	<p>– uzasadnia celowość korzystania z różnych wyszukiwarek;</p> <p>– pozyskuje informacje z baz danych (np. europeana.eu);</p> <p>– tłumaczy podstawy i cel działania botów indeksujących;</p> <p>– tłumaczy na przykładzie konieczność uszczegółowienia zapytań do wyszukiwarki;</p> <p>– korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwarek;</p> <p>– ocenia wiarygodność źródeł, wymieniając cechy o niej świadczące.</p>	<p>– planuje użycie odpowiedniej wyszukiwarki;</p> <p>– świadomie wybiera bazę danych do wyszukiwania konkretnych informacji;</p> <p>– trafnie dobiera słowa kluczowe zarówno w opcjach głównych, jak i zaawansowanych wyszukiwarek;</p> <p>– zmienia wyszukiwarki domyślne w różnych przeglądarkach internetowych.</p>	<p>– omawia cechy różnych wyszukiwarek internetowych i ocenia ich przydatność do konkretnego zadania.</p>

IV. Programowanie stron internetowych					
16. HTML, czyli przeglądarka interpretuje język programowania stron	– omawia rolę znaczników w języku HTML.	– omawia rolę przeglądarki internetowej w kontekście języka HTML; – instaluje, uruchamia i korzysta ze wskazanego edytora, np. Notepad+ skonfigurowanego dla HTML5; – korzysta z opisów najczęściej używanych znaczników (np. z podręcznika).	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł konfiguruje edytor do układania programów w HTML5; – na podstawie podręcznika układa proste programy stron, np. wyświetlające tekst z zachowaniem prawidłowej struktury programu; – samodzielnie objaśnia rolę CSS w projektowaniu wyglądu strony.	– dobiera odpowiedni edytor do edycji programów w HTML5 i uzasadnia swój wybór; – konfiguruje edytor; – tworzy proste strony internetowe zawierające sformatowany tekst.	– tworzy rozbudowane strony internetowe w języku HTML5.
17. Budujemy stronę, czyli tabele, listy i inne elementy dobrej strony	– omawia znaczenie list w programie HTML5; – uruchamia w przeglądarce gotowy program strony w HTML5 np. z przykładu z podręcznika.	– na podstawie podręcznika uruchamia programy z przykładów; – na podstawie przykładów omawia rolę list, definicji i tabel; – tłumaczy istotę i przeznaczenie hipertekstu.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł tworzy w kodzie HTML listy uporządkowane i nieuporządkowane oraz omawia ich znaczenie; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł tworzy listy definicji z dodanymi nagłówkami; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł tworzy tabele w HTML.	– samodzielnie tworzy w kodzie HTML listy uporządkowane i nieuporządkowane oraz omawia ich znaczenie; – samodzielnie tworzy listy definicji z dodanymi nagłówkami; – samodzielnie tworzy tabele w HTML; – planuje użycie odpowiednich konstrukcji do projektowanej strony; – używa atrybutów w konstrukcji hipertekstu.	– projektuje i tworzy rozbudowane strony internetowe w języku HTML5.
18. Tabele i grafika, czyli kolejne składowe stron internetowych w HTML	– wymienia zasady przygotowania grafiki do publikacji na stronie uwzględnieniem	– na podstawie podręcznika wstawia przygotowaną przez nauczyciela grafikę do	– określa parametry zdjęcia, biorąc pod uwagę jego miejsce na stronie; – zmienia parametry	– planuje miejsce na grafikę; – przygotowuje grafikę do publikacji na stronie;	– projektuje i tworzy rozbudowane strony internetowe w języku HTML5 z zastosowaniem

	wymiarów i rozdzielczości.	gotowego kodu strony, – na podstawie podręcznika tłumaczy znaczenie wymiarów i skalowania dla szybkości wczytywania strony.	zdjęcia przeznaczonego na stronę za pomocą prostych narzędzi systemu Windows.	– umieszcza zdjęcia w planowanym miejscu i formacie na stronie w HTML; – tworzy odnośnik z elementu graficznego umieszczonego na stronie w HTML.	elementów graficznych.
19. Składnia stylów, czyli jak CSS pomaga w programowaniu wyglądu strony	– objaśnia rolę CSS w kreowaniu wyglądu strony.	– objaśnia istotę pliku stylów i jego połączenie z HTML; – objaśnia rolę CSS w projekcie strony.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł omawia zasady łączenia CSS z HTML; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł układa proste pliki stylów CSS formatujące sposób wyświetlania tekstu; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł wyjaśnia znaczenie nagłówków i bloków w stosowaniu CSS;	– samodzielnie omawia zasady łączenia CSS z HTML; – samodzielnie układa proste pliki stylów CSS formatujące sposób wyświetlania tekstu; – samodzielnie wyjaśnia znaczenie nagłówków i bloków w stosowaniu CSS; – samodzielnie wyjaśnia znaczenie sekcji i selektora; – projektuje użycie CSS do formatowania stylu tekstu na stronie.	– projektuje i tworzy rozbudowane strony internetowe w języku HTML5 z zastosowaniem CSS.
20. Pliki stylów, czyli CSS w akcji	– objaśnia działanie i znaczenie odsyłaczy na stronie w HTML; – omawia rolę menu na stronie.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł omawia znaczenie selektorów i ich atrybutów w pliku CSS; – na podstawie	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł tworzy pliki HTML i CSS z menu z przyciskami, wykorzystując przykłady; – na podstawie	– samodzielnie tworzy pliki HTML i CSS z menu z przyciskami, wykorzystując przykłady; – samodzielnie używa pseudoklas z przykładu do określenia interakcji	– projektuje i tworzy rozbudowane strony internetowe w języku HTML5 z zastosowaniem CSS, zawierające menu i efekty interakcji z kursorem.

		podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł omawia pojęcie <i>walidacja</i> .	podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł używa pseudoklas z przykładu do określenia interakcji klawisza z kursorem, – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł rozmieszcza elementy, tworząc prosty layout strony.	klawisza z kursorem, – samodzielnie rozmieszcza elementy, tworząc prosty layout strony; – zmienia wygląd i atrybuty menu z przykładu; – zmienia położenie elementów strony; – stosuje różną orientację elementów menu; – przeprowadza walidację strony.	
21. Treści mogą się zmieniać, czyli elementy dynamiczne na stronie internetowej	– wskazuje elementy istniejących stron, które zmieniają się dynamicznie; – na podstawie podręcznika wskazuje różnice między statyczną a dynamiczną stroną internetową.	– omawia sposoby wklejania w kod strony gotowych odnośników do elementów dynamicznych; – na podstawie podręcznika umieszcza w kodzie strony elementy dynamiczne.	– tworzy element dynamiczny zewnętrzny za pomocą darmowego edytora aplikacji (np. learningapps.com); – pobiera i umieszcza na stronie kod uruchamiający widżety lub aplikacje internetowe z learningapps.com.	– planuje umieszczanie na stronie widżetów i innych elementów dynamicznych; – dokonuje prawidłowego wyboru widżetów; – projektuje elementy dynamiczne (np. krzyżówki w learningapps.com).	– projektuje i tworzy strony z własnymi elementami dynamicznymi.
22. Widoczna w internecie, czyli jak opublikować stronę	– omawia funkcje domeny internetowej; – wskazuje przynajmniej jedną firmę (stronę internetową) zajmującą się rejestracją domen.	– omawia proces wczytywania strony internetowej do przeglądarki i rolę domeny; – omawia znaczenie niektórych domen (np. .com, .pl, .edu); – wskazuje, jakie usługi musi uruchomić lub zamówić, by strona była widoczna w sieci.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł opisuje na przykładzie proces rezerwacji domeny; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł zakłada konta na darmowym serwerze z usługą hostingową (np. cba.pl);	– samodzielnie opisuje na przykładzie proces rezerwacji domeny; – samodzielnie zakłada konta na darmowym serwerze z usługą hostingową (np. cba.pl); – samodzielnie wysyła pliki strony do serwera www; – sprawdza zajętość domen, którymi jest zainteresowany;	– wskazuje, jak zarządzać domeną i usługą hostingową na przykładzie swojego konta.

			– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł wysyła pliki strony do serwera www.	– korzysta z klienta FTP nie tylko do przesyłania plików strony.	
23. CMS, czyli system zarządzania treścią strony internetowej	– omawia definicję CMS; – wskazuje, do czego służy CMS i wymienia kilka najpopularniejszych (w tym Joomla i WordPress).	– omawia proces przygotowań do instalacji CMS; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł instaluje środowisko serwerowe (np. Laragon), a w nim CMS (np. WordPress); – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł loguje się do panelu sterowania CMSem (np. WordPress).	– samodzielnie instaluje środowisko serwerowe (np. Laragon), a w nim CMS (np. WordPress); – samodzielnie loguje się do panelu sterowania CMSem (np. WordPress).	– dobiera odpowiedni do tematu strony CMS i uzasadnia swój wybór; – wyjaśnia konieczność instalacji bazy danych dla CMS; – używa wirtualnego środowiska serwera do testowania działania różnych stron internetowych.	– buduje ciekawe strony internetowe za pomocą różnych CMS.
24. Panel i skórki, czyli tworzymy stronę w CMS	– wyjaśnia znaczenie szablonu (skórki) w systemie CMS; – przegląda oferowane w sieci skórki dla WordPress.	– odróżnia motywy od szablonów; – omawia znaczenie i funkcję motywów w szablonach; – na podstawie podręcznika wypełnia treścią stronę zbudowaną na bazie szablonu.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł instaluje w CMS wskazany szablon; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł dobiera motyw i zmienia go w razie potrzeby; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł modyfikuje motyw skórki; – na podstawie podręcznika lub innych	– samodzielnie instaluje w CMS wskazany szablon; – samodzielnie dobiera motyw i zmienia go w razie potrzeby; – samodzielnie modyfikuje motyw skórki; – samodzielnie wypełnia treścią stronę, tworząc nowe wpisy; – samodzielnie umieszcza na stronie elementy graficzne; – trafnie dobiera szablon i motyw do treści	– planuje i realizuje własne projekty stron na bazie CMS.

			<p>wiarygodnych źródeł wypełnia treścią stronę, tworząc nowe wpisy;</p> <p>– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł umieszcza na stronie elementy graficzne.</p>	<p>przyszłej strony i uzasadnia swój wybór;</p> <p>– administruje stroną, wykorzystując panel sterowania;</p> <p>– dodaje i usuwa użytkowników CMS i nadaje im uprawnienia;</p> <p>– umieszcza na stronie filmy i inne elementy multimedialne.</p>	
<p>25. Szybkie i łatwe, czyli programy do tworzenia stron internetowych</p>	<p>– omawia, jak zapisać tekstowy dokument Word w formacie HTML;</p> <p>– wymienia kilka systemów darmowych blogów.</p>	<p>– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł eksportuje do formatu HTML dokumenty Word i Excel;</p> <p>– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł zakłada konto w systemie darmowych blogów wskazanym przez nauczyciela.</p>	<p>– samodzielnie eksportuje do formatu HTML dokumenty Word i Excel;</p> <p>– samodzielnie zakłada konto w systemie darmowych blogów wskazanym przez nauczyciela;</p> <p>– formatuje dokumenty Word i Excel w taki sposób, by po eksporcie do HTML powstała estetyczna i funkcjonalna strona;</p> <p>– wypełnia treścią blog utworzony w darmowym systemie blogów.</p>	<p>– prawidłowo i estetycznie rozmieszcza elementy graficzne, wzory itp. w eksportowanym dokumencie;</p> <p>– testuje w środowisku serwerowym (np. Laragon) strony utworzone podczas eksportu dokumentów do HTML, zachowując przy tym układ folderów;</p> <p>– wypełnia ciekawą treścią własnego bloga.</p>	<p>– prowadzi własnego bloga na ciekawy temat.</p>
V. Algorytmy i programowanie					
<p>26. Powtarzanie w pętli i wywołanie siebie, czyli iteracja i rekurencja w algorytmach</p>	<p>– omawia na prawdziwych przykładach różnicę między rekurencją a iteracją.</p>	<p>– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł analizuje przykładowe algorytmy iteracyjne i rekurencyjne;</p> <p>– na podstawie</p>	<p>– samodzielnie analizuje przykładowe algorytmy iteracyjne i rekurencyjne;</p> <p>– samodzielnie rozpoznaje procesy rekurencyjne i iteracyjne;</p> <p>– wskazuje</p>	<p>– układa algorytmy z podejściem iteracyjnym i rekurencyjnym i układa na ich podstawie programy;</p> <p>– wskazuje instrukcje, które decydują</p>	<p>– rozwiązuje problemy obiema metodami i ocenia ich skuteczność.</p>

		podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł rozpoznaje procesy rekurencyjne i iteracyjne.	w przykładowych algorytmach miejsca, które decydują o iteracyjności lub rekurencyjności opisywanego procesu; – analizuje przykładowy program.	o iteracyjności lub rekurencyjności podejścia do realizacji algorytmu.	
27. Sortowanie bąbelkowe, czyli każda liczba jest mniejsza od maksymalnej lub jej równa	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł omawia budowę tablicy jednowymiarowej; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł omawia istotę sortowania bąbelkowego.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł analizuje działanie algorytmu sortowania bąbelkowego w postaci listy kroków i schematu blokowego; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł analizuje przykład sprawdzający poprawność działania algorytmu.	– omawia istotę metody sortowania bąbelkowego; – omawia działanie przykładowego algorytmu opartego o metodę sortowania bąbelkowego; – sprawdza działanie algorytmu na przykładach.	– układa algorytm sortowania bąbelkowego; – weryfikuje poprawność działania programu na przykładach.	– układa program sortujący metodą bąbelkową w innym języku niż C++ (np. Java).
28. Przez wstawianie, czyli jeszcze o porządkowaniu liczb	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł omawia istotę sortowania „przez wstawianie”.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł analizuje działanie algorytmu sortowania bąbelkowego w postaci listy kroków i schematu „przez wstawianie”; – analizuje przykład sprawdzający poprawność działania algorytmu.	– samodzielnie na przykładzie omawia istotę metody sortowania „przez wstawianie”; – samodzielnie omawia działanie przykładowego algorytmu opartego o metodę sortowania „przez wstawianie”, – sprawdza działanie algorytmu na przykładach.	– układa algorytm sortowania „przez wstawianie” w postaci listy kroków i schematu blokowego; – weryfikuje poprawność działania programu na przykładach.	– układa program sortujący metodą „przez wstawianie” w innym języku niż C++ (np. Java).
29. Komputer porządkuje, czyli układamy programy sortujące	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł weryfikuje działanie	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł analizuje przykładowe	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł układa programy	– układa programy sortujące według obu metod i weryfikuje poprawność ich działania;	– proponuje inne od przykładowych rozwiązania programowe; – układa programy

	przykładowych, gotowych programów.	programy i wskazuje miejsca, w których są wykonywane najważniejsze dla metody działania.	sortujące; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł uzasadnia użycie danych instrukcji w przykładowych programach.	– wskazuje instrukcje i rozkazy realizujące istotę metody.	realizujące algorytmy sortowania bąbelkowego i „przez wstawianie” według własnego pomysłu.
30. Fibonacci i jego wzór, czyli generujemy kolejne liczby ciągu	– wie kim był i kiedy żył Fibonacci; – zna zasługi Fibonacciego dla rozwoju cywilizacji.	– na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł omawia na gotowym przykładzie istotę ciągu Fibonacciego; – na podstawie podręcznika lub innych wiarygodnych źródeł analizuje działanie przykładowego algorytmu obliczający kolejne elementy ciągu, zapisanego w postaci schematu blokowego.	– samodzielnie omawia na gotowym przykładzie istotę ciągu Fibonacciego; – samodzielnie analizuje działanie przykładowego algorytmu obliczający kolejne elementy ciągu, zapisanego w postaci schematu blokowego; – układa algorytm obliczający określoną liczbę liczb ciągu Fibonacciego; – analizuje program w języku C++ ułożony według przykładowego algorytmu.	– układa program w języku C++ obliczający n kolejnych elementów ciągu Fibonacciego; – testuje poprawność działania swojego programu na przykładzie.	– proponuje rozwiązanie problemu obliczania n -tego elementu ciągu Fibonacciego.