

Plan wynikowy z wymaganiami edukacyjnymi przedmiotu informatyka dla liceum ogólnokształcącego dla dorosłych, uwzględniający kształcone umiejętności i treści podstawy programowej .

| Temat | Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
|---|--|--|---|---|---|
| I. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa podczas pracy przy komputerze | | | | | |
| <p>Bądź uczciwy, czyli przestrzeganie prawa w świecie informatyki</p> <p>Rozdział 1</p> | <ul style="list-style-type: none"> – wie, że udostępnianie treści chronionych prawem autorskim jest przestępstwem – podaje przykłady łamania praw autorskich – szanuje własność intelektualną | <ul style="list-style-type: none"> – wie, kiedy nie narusza prawa podczas korzystania z utworów z sieci – wie, czym charakteryzuje się licencja CC i na jakich zasadach można używać dzieł z taką licencją – określa, czym w świetle prawa jest utwór | <ul style="list-style-type: none"> – wskazuje legalne źródła muzyki, grafiki, animacji itp. rozpowszechnianej na licencji CC – wskazuje różnice między plagiatem a cytatem | <ul style="list-style-type: none"> – określa i przedstawia zasady legalnego korzystania z dzieł objętych prawami autorskimi | <ul style="list-style-type: none"> – omawia niektóre metody działania instytucji i kancelarii prawnych w zakresie ścigania osób łamiących prawo autorskie |
| <p>Kim jestem, czyli jak bezpiecznie budować wizerunek w sieci</p> <p>Rozdział 2</p> | <ul style="list-style-type: none"> – określa, czym są przepisy oparte na RODO i jaki jest cel ich wprowadzenia | <ul style="list-style-type: none"> – określa, na czym polegają prawa obywatela do ochrony wizerunku i wskazuje źródła tego prawa – określa, czym grozi upowszechnianie wizerunku bez zgody danej osoby – wie, co zrobić w przypadku wykrycia naruszenia swoich praw | <ul style="list-style-type: none"> – 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 wizerunku bez | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – określa i objaśnia kolegom na lekcji zagrożenia płynące z możliwości kradzieży tożsamości w kontekście oszustw i wyłudzeń |

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
| | | do wizerunku | odpowiedniej zgody | | |
| 8, 16, 32, 64, czyli jak rozwój technologii wpływa na rozwój społeczeństw Rozdział 3 | <ul style="list-style-type: none"> – wie, że istnieją inne systemy liczbowe poza dziesiętnym i tłumaczy ich zastosowanie – zna pojęcia <i>bajt</i> i <i>bit</i> – wie, jak powstają wagi poszczególnych pozycji w kodzie binarnym – wie, jaki wpływ na zastosowanie komputerów ma postęp technologiczny | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – omawia zmiany technologiczne poszczególnych elementów komputerów i ich wpływ na zastosowanie komputerów | <ul style="list-style-type: none"> – analizuje tendencje rozwoju społeczeństwa w kontekście rozwoju technologicznego |
| Wiedza w sieci, czyli Internet mądrych ludzi Rozdział 4 | <ul style="list-style-type: none"> – wie, czym są wyszukiwarki internetowe – z pomocą nauczyciela umie ocenić wiarygodność źródła – wie, czym jest licencja CC i jak sprawdzić, czy może legalnie użyć znalezionej treści | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie ocenia wiarygodność źródła – prawidłowo dobiera zestaw słów wpisywanych w wyszukiwarce – wie, jakie skutki może przynieść uleganie manipulacjom np. <i>fake newsom</i> | <ul style="list-style-type: none"> – potrafi skutecznie skorygować wpisywane do przeglądarki sekwencje lub słowa w celu skutecznego wyszukiwania treści – samodzielnie zmienia domyślne wyszukiwarki dla poszczególnych przeglądarek – korzysta z niektórych zaawansowanych opcji wyszukiwarek | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie zmienia parametry wyszukiwania w niektórych przeglądarkach – posługuje się specjalistycznymi wyszukiwarkami informacji, takimi jak europeana.eu – korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwania np. w celu znalezienia treści i obiektów (np. graficznych) | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie odnajduje wyszukiwarki branżowe lub specjalistyczne związane z danym tematem lub zawodem |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| | | | – wie o istnieniu specjalistycznych wyszukiwarek i określa ich przydatność | lub dźwiękowych) na licencji CC | |
| II. Programowanie i algorytmy | | | | | |
| Warunki, pętle, funkcje, czyli podstawy języków programowania Rozdział 5 | – zakłada konto w scratch.mit.edu – umie posługiwać się programem Scratch w stopniu pozwalającym na układanie, uruchamianie, zachowywanie i importowanie programów | – poprawnie definiuje pojęcia: <i>kod programu, interpreter, kompilator, debugger</i> – umie wymienić kolejne etapy powstawania programu komputerowego – dodaje grupy rozkazów w Scratch | – wie, czym są i jaką rolę w programie komputerowym odgrywają zmienne – umie zdefiniować zmienne w Scratch – używa instrukcji wprowadzania lub wyprowadzania danych w Scratch – wie, jaką rolę w algorytmie odgrywają blok warunkowy – definiuje operatory w Scratch – odróżnia pętle od instrukcji warunkowych | – samodzielnie na podstawie algorytmu określa, jakiej instrukcji warunkowej użyć w programie w Scratch – używa odpowiednich operatorów w instrukcjach warunkowych i pętlach – samodzielnie układa proste programy polegające na wprowadzaniu i wyprowadzaniu danych na ekran w Scratch | – umie korzystać z innych środowisk programistycznych i przygotować je do pracy w wybranym języku programowania np. C++ |
| Największy i najmniejszy, czyli jak znaleźć NWD i NWW | – definiuje NWD i omawia jego zastosowanie w matematyce – podaje kilka przykładów NWD dla wybranych | – na podstawie gotowego zapisu przykładu nieoptymalnego lub optymalnego algorytmu Euklidesa (np. z podręcznika) omawia | – omawia różnicę między optymalnym a nieoptymalnym algorytmem Euklidesa – analizuje gotowy przykład zastosowania | – 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 |

| | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|
| Rozdział 6 | liczb | istotę tych metod – podaje i uzasadnia dziedzinę liczb, dla których przeznaczony jest algorytm Euklidesa | metod Euklidesa – przedstawia algorytmy Euklidesa np. w formie schematu blokowego i tłumaczy ich istotę | | – układa programy w innym niż Scratch języku programowania |
| Komputer znajduje NWD i NWW, czyli jak ułożyć program na podstawie algorytmu Rozdział 7 | – omawia działanie jednego z algorytmów (optymalnego lub nieoptymalnego) na podstawie podręcznika lub z pomocą nauczyciela | – omawia istotę i znaczenie zmiennych w programie komputerowym – omawia działanie obu programów obliczających NWD i kojarzy ich fragmenty z fragmentami algorytmów | – samodzielnie układa program wybranej metody i testuje poprawność jego działania | – samodzielnie układa programy zgodne z obydwojema algorytmami Euklidesa – samodzielnie opracowuje sposób wyświetlania danych i wyników | – układa samodzielnie program, który wyświetla liczbę realizowanych pętli algorytmu dla tych samych danych – układa programy w innym niż Scratch języku programowania |
| Wspólny mianownik, czyli jak program dodaje i skraca ułamki Rozdział 8 | – 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 – omawia rolę NWD i NWW w procesie upraszczania ułamków | – na podstawie znanej metody upraszczania ułamków i z pomocą nauczyciela układa poprawny algorytm opisujący tę metodę – na podstawie podręcznika organizuje wprowadzanie i wyprowadzanie wartości ułamków algorytmu upraszczającego ułamki | – z niewielką pomocą treści z podręcznika układa program upraszczający ułamki i wyłączający części całkowite | – samodzielnie układa i testuje dla różnych danych program upraszczający ułamki i wyłączający części całkowite | – układa programy w innym niż Scratch języku programowania |

| | | | | | |
|--|---|--|--|---|---|
| <p>Zera, jedyńki i wagi, czyli różne reprezentacje liczb</p> <p>Rozdział 9</p> | <ul style="list-style-type: none"> – wie, jakie znaczenie w technice komputerowej mają dwójkowe systemy liczbowe – korzystając z pomocy nauczyciela lub podręcznika, określa wagę poszczególnych bitów w bajcie – umie wykorzystać aplikację Kalkulator do przedstawiania liczb w różnych systemach liczbowych | <ul style="list-style-type: none"> – określa system liczbowy na podstawie sposobu zapisu liczby – samodzielnie określa rolę kodów binarnych w technice komputerowej – wie, jaka jest różnica między jednostkami wielokrotności bajtu wg norm IEC i SI – z pomocą podręcznika definiuje i opisuje systemy (kody) dwójkowe NAKB i U2 – na podstawie podręcznika umie opisać metodę zamiany liczby dziesiętnej na postać binarną – zna zastosowanie różnych systemów liczbowych w informatyce | <ul style="list-style-type: none"> – określa, ile liczb można zapisać za pomocą określonej liczby bitów na podstawie wagi najstarszej z nich – samodzielnie i poprawnie używa nazw wielokrotności bajtu wg norm IEC i SI i omawia różnice pomiędzy nimi – samodzielnie opisuje metodę zamiany liczby dziesiętnej na postać binarną – z niewielką pomocą nauczyciela układa program zamieniający liczbę dziesiętną na jej prezentację binarną – wie, jak powstają kody o innej niż 10 podstawie np. szesnastkowy | <ul style="list-style-type: none"> – odczytuje wartości pojemności nośników w systemie Windows i poprawnie określa je wg norm IEC i SI – samodzielnie przedstawia dane liczby w różnych systemach binarnych i dziesiętnych – wymienia i omawia przykłady zastosowania różnych systemów liczbowych w informatyce – samodzielnie zapisuje liczby w kodzie szesnastkowym i określa ich dziesiętną wartość – samodzielnie układa program zamieniający liczbę dziesiętną na jej prezentację binarną w Scratch | <ul style="list-style-type: none"> – układa programy w innym niż Scratch języku programowania |
| <p>Cezar szyfruje, czyli jak można zaszyfrować tekst, przedstawiając litery</p> <p>Rozdział 10</p> | <ul style="list-style-type: none"> – omawia cele szyfrowania danych i informacji – tłumaczy, na czym polega podstawieniowy sposób szyfrowania | <ul style="list-style-type: none"> – na przykładzie tabeli tłumaczy metodę przestawieniową i umie zaszyfrować tekst tą metodą – omawia metodę szyfrowania szyfrem | <ul style="list-style-type: none"> – wie, na czym polega szyfrowanie szyfrem wieloalfabetowym – tłumaczy potrzebę szyfrowania niektórych transmisji w sieci | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie układa algorytm dla szyfru Cezara | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie układa program komputerowy szyfrujący szyfrem Cezara |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| | <p>informacji</p> <p>– wie, jak odróżnić strony internetowe z szyfrowaną transmisją danych od pozostałych</p> | <p>Cezara na podstawie rysunku z podręcznika</p> | | | |
| III. Aplikacje komputerowe pomagają w pracy | | | | | |
| <p>Modelujemy, czyli jak projektować obiekty 3D</p> <p>Rozdział 11</p> | <p>– wymienia cechy edytorów 3D</p> <p>– wie, jak szukać edytorów w chmurze</p> | <p>– korzysta z edytora 3D w chmurze (np. Tinkercad) w celu przeglądania gotowych projektów</p> <p>– wie, jak sprawdzić licencję danego projektu</p> | <p>– modyfikuje modele w edytorze na podstawie opisu z podręcznika</p> <p>– tworzy prosty obiekt 3D na podstawie opisu z podręcznika</p> | <p>– samodzielnie i według własnego pomysłu modyfikuje obiekt 3D z chmury</p> <p>– samodzielnie tworzy własny obiekt 3D dla drukarki np. litery powiązane łącznikami</p> | <p>– samodzielnie projektuje i wykonuje obiekty 3D przeznaczone dla drukarki 3D</p> |
| <p>Wizualizacja pomysłów, czyli projektujemy w edytorze 3D</p> <p>Rozdział 12</p> | <p>– umie przeglądać modele w chmurze SketchUp</p> <p>– kreśli podstawowe bryły w SketchUp</p> | <p>– posługuje się chmurą SketchUp i mapą Google w celu zlokalizowania i przeglądania modeli 3D obiektów architektonicznych w swojej okolicy</p> | <p>– tworzy proste projekty obiektów w edytorze SketchUp</p> <p>– wypełnia modele kolorem, deseniem lub grafiką z pliku</p> | <p>– samodzielnie tworzy obiekty 3D na podstawie zdjęć lub obserwacji obiektów architektonicznych z okolicy swojej szkoły</p> | <p>– używa zaawansowanych narzędzi projektowania 3D do edycji obiektów architektonicznych</p> |
| <p>To nie jest trudne, czyli montujemy zdjęcie reklamowe</p> <p>Rozdział 13</p> | <p>– wie, na czym polega stosowanie warstw i co można dzięki nim osiągnąć</p> <p>– wymienia kilka nazw edytorów grafiki oferujących mechanizm</p> | <p>– zna przeznaczenie podstawowych narzędzi edycyjnych</p> <p>– posługuje się podstawowymi narzędziami edycyjnymi</p> | <p>– na podstawie opisu z podręcznika umie utworzyć ulotkę reklamową</p> <p>– wykorzystuje warstwy do wklejania elementów</p> | <p>– samodzielnie tworzy estetyczną ulotkę reklamową z wykorzystaniem warstw i mechanizmów opisanych w podręczniku</p> | <p>– biegłe posługuje się edytorem grafiki rastrowej i tworzy grafikę wg własnego projektu</p> |

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|
| | warstw | edytora grafiki np. GIMP | graficznych i tekstu – na podstawie podręcznika przeprowadza podstawową korektę zdjęcia | – samodzielnie koryguje niektóre wady zdjęć | |
| Szturmowiec w chmurze, czyli poprawiamy zdjęcia w edytorze grafiki rastrowej Rozdział 14 | – 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 przy pomocy 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 |
| Instrukcja obsługi, czyli tworzymy zaawansowane dokumenty tekstowe Rozdział 15 | – umie opisać znaczenie i zastosowanie w edycji tekstu pojęć <i>akapit</i> i <i>konspekt</i> – używa konspektu w przykładzie opisanym w podręczniku – umie czytać ze zrozumieniem | – na podstawie podręcznika tworzy w dokumencie spis treści i konspekt – omawia cel stosowania podziału dokumentu na kolumny i sekcje – na podstawie podręcznika omawia | – redaguje tekst z wykorzystaniem podziału dokumentu – z niewielką pomocą wykonuje spis treści i konspekt dokumentu – wykorzystując wiedzę z podręcznika, opracowuje projekt instrukcji BHP lub | – samodzielnie tworzy instrukcję bhp lub instrukcję dla użytkownika wyrobu z wykorzystaniem podziału na kolumny, sekcje oraz wykonując spis treści i konspekt dokumentu | – korzysta z alternatywnych do opisanych w podręczniku, edytorów tekstu |

| | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|
| | przykładowe instrukcje obsługi | zasady tworzenia instrukcji obsługi lub instrukcji BHP | instrukcji użytkownika oraz tworzy taki dokument w edytorze | | |
| Oferty, wizytówki i ulotki, czyli jak wykorzystać aplikacje do tworzenia materiałów reklamowych Rozdział 16 | – umie znaleźć i wczytać do edytora szablon dokumentu | – dokonuje świadomego wyboru szablonu do danego typu dokumentu – tworzy dokument na podstawie szablonu | – modyfikuje szablony w edytorze tekstu – na podstawie podręcznika i z wykorzystaniem szablonu wykonuje projekt wizytówki firmowej lub broszury reklamowe – prawidłowo dobiera rodzaj wykresu – przedstawia dane w postaci wykresu | – wykorzystuje szablony do edycji dokumentów – świadomie i prawidłowo dobiera rodzaje wykresów, wykonuje je i umieszcza w dokumencie tekstowym – modyfikuje formaty wyświetlania wykresów – samodzielnie projektuje i wykonuje folder reklamowy z wykorzystaniem pól tekstowych, wstawianych rysunków itp. | – samodzielnie tworzy szablony dla różnych dokumentów |
| Dokumentacja techniczna, czyli jak wykorzystać zaawansowane możliwości edytorów Rozdział 17 | – wyjaśnia na gotowym przykładzie (np. z podręcznika) czym jest rysunek złożeniowy i jakie musi mieć cechy – wie, których edytorów użyć do wykonania rysunku złożeniowego – umie wklejać do dokumentu ilustracje | – uzasadnia wprowadzenie w obszernym dokumencie spisu ilustracji – na podstawie podręcznika tworzy nieskomplikowane rysunki złożeniowe lub instruktorzowe | – samodzielnie tworzy nieskomplikowane rysunki złożeniowe, wykorzystując darmowe oprogramowanie np. LibreOffice – na podstawie podręcznika lub instrukcji Pomocy podpisuje rysunki i tabele w edytorze tekstu i tworzy ich spis | – samodzielnie wykonuje rysunki złożeniowe lub instruktorzowe w edytorze np. LibreOffice – samodzielnie podpisuje ilustracje i tabele oraz tworzy ich spisy w różnych edytorach, w tym LibreOffice i Word | – do tworzenia rysunków złożeniowych wykorzystuje inne edytory np. Corel |

| | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|
| | | – popełnia niewielkie błędy edycyjne np. błędą pespektywę | | | |
| Z sieci do tabeli, czyli jak interpretować dane w arkuszu kalkulacyjnym Rozdział 18 | – zna adresy stron urzędów państwowych, na których można znaleźć dane o gospodarce np. GUS stat.gov.pl – umie znaleźć tabele z danymi na wybrany temat | – na podstawie opisu importuje tabele ze stron internetowych i umieszcza je w arkuszu kalkulacyjnym. – na podstawie opisu modyfikuje wykresy ilustrujące importowane dane – na podstawie opisu czynności sporządza kosztorys w arkuszu kalkulacyjnym | – samodzielnie importuje dane z tabel z Internetu – samodzielnie dobiera i sporządza na podstawie importowanych danych wizualizację w postaci wykresów – na podstawie opisu wykorzystuje mechanizmy wypełniania komórek i ustawienia danych w arkuszu | – samodzielnie tworzy kosztorys w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując mechanizmy wprowadzania danych i formatowania komórek | – samodzielnie wykonuje dowolne arkusze dotyczące najczęściej wykonywanych operacji finansowych w firmie np. obliczeń podatków, zarobków itp. |
| Kalkulujemy, czyli jak wykorzystać arkusz kalkulacyjny w zarządzaniu finansami Rozdział 19 | – wie, czym jest podatek VAT i jak się go oblicza – używa gotowego arkusza lub strony internetowej (kalkulatora VAT) do obliczenia podatku | – wie, czym jest lista rozwijana i umie się nią posługiwać – wie, na czym polega symulacja finansowa i umie posługiwać się prostymi arkuszami np. do planowania kosztów usługi – korzysta z Pomocy arkusza | – na podstawie opisu tworzy w arkuszu kalkulator obliczający podatek VAT – umie wyjaśnić, na czym polega działanie formuły warunkowej w arkuszu kalkulacyjnym i w jakim celu się ją stosuje – na podstawie gotowego przykładu tłumaczy działanie formuły zaokrąglającej kwoty do 2 miejsca po przecinku | – samodzielnie przygotowuje arkusz do obliczeń podatków z uwzględnieniem zaokrągleń kwot – samodzielnie opracowuje arkusz do symulacji kosztów usług wraz z niezbędnymi materiałami | – samodzielnie opracowuje w arkuszu symulacje różnych usług i zakupów itp. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| <p>Reklama jest ważna, czyli jak samodzielnie wykonać atrakcyjną prezentację</p> <p>Rozdział 20</p> | <ul style="list-style-type: none"> – zna znaczenia dobrze zaplanowanej prezentacji – umie uruchamiać prezentację – zna znaczenie scenariusza prezentacji dla jej skuteczności | <ul style="list-style-type: none"> – na podstawie gotowego grafu (np. z podręcznika) omawia czynniki wpływające na jakość scenariusza prezentacji – wie, że prezentację można wykonać za pomocą różnych programów, w tym w chmurze np. prez.com – wie, jak znaleźć i importować szablony prezentacji | <ul style="list-style-type: none"> – na podstawie opisu umie założyć darmowe konto w prez.com i wie, jakie ma zastosowania – układa scenariusz prezentacji na zadany temat np. dotyczący zawodu, w którym się kształci – z niewielką pomocą, na podstawie scenariusza, tworzy prezentację w programie LibreOffice Impress z wykorzystaniem różnych elementów medialnych – na podstawie opisu tworzy nieskomplikowaną prezentację w chmurze prez.com | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie tworzy scenariusz prezentacji na dany temat i na jego podstawie prezentację w programie Impress lub prez.com | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie tworzy szablony w prez.com i Impress |
| <p>IV. Peryferia pomagają w pracy zawodowej</p> | | | | | |
| <p>Jak to wykorzystać, czyli peryferia komputerowe ułatwiają pracę</p> <p>Rozdział 21</p> | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – obsługuje skaner – zna zasadę działania skanera i umie dobrać rodzaj skanera do określonego zadania – umie posłużyć się panelem obsługi skanera | <ul style="list-style-type: none"> – zna pojęcie TWAIN i wie, gdzie stosuje się ten standard komunikacji – umie świadomie ustawić podstawowe parametry skanowania dokumentu tekstowego przeznaczonego do rozpoznania tekstu | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie używa programu OCR i skanera do rozpoznawania pisma – opisuje różnice między skanerami CIS a CCD | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie i sprawnie dobiera parametry programu OCR do rozpoznawania tabel i grafiki zawierającej litery; omawia cechy programu, które na to pozwalają |

| | | | | | |
|--|---|---|---|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> – uzasadnia dobór parametrów skanowania – na podstawie opisu używa programu OCR z chmury lub aplikacji | | |
| <p>Kupujemy świadomie, czyli poznajemy parametry urządzeń peryferyjnych</p> <p>Rozdział 22</p> | <ul style="list-style-type: none"> – umie oszacować koszty wydruku dla danego typu lub modelu drukarki – rozpoznaje i nazywa wejścia sygnałowe w monitorach – wie, do czego służy skaner | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie analizuje parametry urządzeń peryferyjnych i ocenia ich przydatność do konkretnego zastosowania – samodzielnie wyjaśnia zalety i wady różnych rodzajów ekranów monitorów | <ul style="list-style-type: none"> – potrafi, na podstawie danych katalogowych, trafnie dobrać urządzenie peryferyjne, biorąc pod uwagę wymagania użytkownika |
| <p>Nie tylko w biurze, czyli maszyny i urządzenia także współpracują z komputerem</p> <p>Rozdział 23</p> | <ul style="list-style-type: none"> – wie, jaką rolę w technice pełnią mikrosterowniki i mikrokomputery jednopłytkowe – definiuje pojęcie <i>CNC</i> – wymienia cechy urządzeń <i>CNC</i>, w tym obrabiarek | <ul style="list-style-type: none"> – na podstawie gotowego grafu, np. z podręcznika, omawia proces powstawania wyrobu z zastosowaniem maszyn <i>CNC</i> – omawia rolę, jaką odgrywają roboty w przemyśle | <ul style="list-style-type: none"> – na podstawie opisu układa algorytm i program (np. w Scratch) i symulujący pracę robota np. segregującego detale wg koloru (podręcznik) | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie układa algorytm i program symulujący pracę robota np. segregującego detale wg kolorów (podręcznik) | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie wprowadza modyfikacje w programie sterowania robotem, np. dodaje nowe operacje do wykonania |

| | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> – umie opisać w postaci algorytmu sterowanie prostym robotem np. z podręcznika – na przykładzie z podręcznika omawia działanie programu sterowania robotem | | | |
| V. Wykorzystanie sieci w pracy zawodowej | | | | | |
| <p>Nie wszystko jest takie oczywiste, czyli jak działa Internet</p> <p>Rozdział 24</p> | <ul style="list-style-type: none"> – wie, jaką funkcję pełnią protokoły w sieciach komputerowych – opisuje rolę adresów w sieciach lokalnych i Internecie | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – wyjaśnia różnice między adresem IP a adresem symbolicznym – na podstawie opisu z podręcznika sprawnie posługuje się programami do śledzenia połączeń w sieci – tłumaczy rolę DNSów w globalnej sieci – tłumaczy rolę adresów IP – wie, jakie instytucje są odpowiedzialne za przydzielanie adresów IP w sieci globalnej – wie, czym jest domena | <ul style="list-style-type: none"> – 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 | <ul style="list-style-type: none"> – biegle posługuje się różnymi programami do diagnozowania i testowania działania sieci komputerowych |
| Firma w sieci, czyli jak informatyka | – wie, że oprócz Internetu w firmach wykorzystuje | – definiuje Profil Zaufany ePUAP i Podpis | – omawia przykłady korzystania z e-urzędu i | – omawia przykładowy proces wykorzystania | – samodzielnie opracowuje przykładowy |

| | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|
| oszczędzacz | się sieci wewnętrzne – omawia przykład zastosowania sieci wewnętrznej w firmie – wie, czym jest ePUAP i e-urząd | Kwalifikowany oraz podaje różnice między nimi – wie, na czym polega outsourcing | warunki, jakie muszą być ku temu spełnione – omawia przykładowy proces wdrożenia usługi outsourcingowej | sieci lokalnej wewnątrz przedsiębiorstwa – omawia dokładnie proces uzyskania Profilu Zaufanego – na przykładzie omawia wykorzystanie e-urzędu | profil firmy outsourcingowej |
| Rozdział 25 | | | | | |
| Własna chmura, czyli programy i dane poza firmą | – na podstawie gotowej tabeli np. z podręcznika omawia cechy różnych sposobów organizacji firmy – wie, na czym polega e-praca | – wymienia cechy firmy działającej w dużej części w chmurze i omawia jej zalety i wady – zakłada konto w chmurze (np. Google) i korzysta z jej programów w tym edytora tekstu, dysku itp. | – edytuje dokumenty w chmurze wspólnie z innymi użytkownikami – wykorzystuje szablony z chmury do edycji dokumentów | – trafnie dobiera szablony dokumentów do edycji w chmurze – samodzielnie organizuje pracę zespołu nad wspólnym dokumentem – udostępnia dokumenty innym użytkownikom chmury | – korzysta z różnych chmur informatycznych i omawia ich cechy |
| Rozdział 26 | | | | | |
| Chmura pomaga, czyli jak koordynować pracę zespołu | – omawia przykładowy schemat struktury chmury dla zespołu pracującego nad projektem – na przykładzie tabeli z podręcznika omawia przykładowe zadania chmury w projekcie zespołowym | – omawia rolę komunikatorów w pracy zespołu – wie, jak eksportować i importować kontakty z chmury np. google – omawia zastosowanie aplikacji Hangouts w pracy zespołu – omawia znaczenie aplikacji typu kalendarz w | – podaje przykłady zastosowania w firmie komunikatorów chmury i kalendarzy – na podstawie opisu korzysta z kalendarza i komunikatora chmury | – samodzielnie synchronizuje aplikacje z telefonu i PC z chmurą | – samodzielnie organizuje pracę zespołu w chmurze z uwzględnieniem kalendarza, kontaktów, komunikacji itp. |
| Rozdział 27 | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|
| | | pracy zespołu | | | |
| Nie tylko poczta, czyli jak wykorzystać usługi sieciowe do komunikacji Rozdział 28 | <ul style="list-style-type: none"> – wie, do czego można zastosować aplikacje komunikacyjne w przedsiębiorstwie – wie, jakie programy można wykorzystać do zdalnej pracy na komputerze | <ul style="list-style-type: none"> – na podstawie opisu np. z podręcznika nawiązuje kontakt za pomocą komunikatora np. Hangouts między komputerem a smartfonem – wie, jakie funkcje może pełnić program TeamViewer i jak bezpiecznie z niego korzystać | <ul style="list-style-type: none"> – na podstawie opisu (np. z podręcznika) uruchamia aplikację Hangouts w telefonie i przeprowadza dialog z użytkownikiem komputera PC – na podstawie opisu (np. z podręcznika) instaluje i uruchamia aplikację TeamViewer i wykonuje próby sterowania komputerem za pośrednictwem smartfona | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie wykorzystuje możliwości programu TeamViewer do zdalnego sterowania komputerem za pomocą smartfona | <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje inne niż poznane na lekcji komunikatory i programy do zdalnej obsługi komputera oraz omawia ich cechy |
| E-learning, czyli jak podnosić kwalifikacje bez wychodzenia z domu Rozdział 29 | <ul style="list-style-type: none"> – omawia zalety i wady e-learningu – na podstawie tabeli (np. z podręcznika) omawia różnice między tradycyjnym nauczaniem a e-learningiem | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie omawia zalety i wady e-learningu – na podstawie grafu (np. z podręcznika) omawia przykładową strukturę lekcji e-learningowej – umie odnaleźć i skorzystać z platform internetowych przygotowujących do egzaminów potwierdzających kwalifikacje zawodowe | <ul style="list-style-type: none"> – omawia zasady korzystania z lekcji e-learningowych – omawia cechy e-learningu wpływające na podnoszenie kwalifikacji w danym zawodzie – umie wyszukać kursy e-learningowe dotyczące podnoszenia kwalifikacji w danym zawodzie | <ul style="list-style-type: none"> – omawia przykładową strukturę kursu e-learningowego – umie samodzielnie znaleźć odpowiednie dla swojego zawodu kursy podnoszące kwalifikacje | <ul style="list-style-type: none"> – korzysta z kursów e-learningowych i omawia korzyści, jakie z nich wyniósł |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| <p>Praca jest w sieci, czyli jak wykorzystać Internet do znalezienia dobrej pracy</p> <p>Rozdział 30</p> | <ul style="list-style-type: none"> – omawia przykładowy proces szukania pracy za pośrednictwem Internetu – wie, jak zadbać o swój wizerunek w sieci – wie, że podczas szukania pracy w Internecie należy zachować szczególną ostrożność w podawaniu swoich danych | <ul style="list-style-type: none"> – wymienia i omawia elementy mające znaczenie w procesie szukania pracy – wie, jakie cechy powinno spełniać dobrze napisane CV – wie, czym różni się CV od listu motywacyjnego – znajduje strony z ofertami pracy i umie wstępnie ocenić ich wiarygodność | <ul style="list-style-type: none"> – przygotowuje prawidłowo napisane CV i list motywacyjny na podstawie szablonu – odnajduje i ocenia oferty pracy związane z własnym zawodem – umie aplikować o pracę z zachowaniem szczególnej ostrożności w podawaniu swoich danych | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie przygotowuje szablon do pisania CV i listu motywacyjnego | <ul style="list-style-type: none"> – samodzielnie ocenia i porównuje oferty pracy z różnych branż |
|--|--|--|--|---|--|