

Wymagania edukacyjne: Pracownia programowania

Technikum - kl. 1D

Opracował: mgr Juliusz Kobylanka

Lp.	Dział	Ocena	Wymagania wobec ucznia	Uwagi
I	Organizacyjny	1	Nie uczęszcza na zajęcia (50% nieobecności). Przeważająca większość ocen to oceny niedostateczne. Brak zeszytu przedmiotowego. Brak notatek z lekcji i z zadań domowych.	
		2	Poprawił oceny niedostateczne na dopuszczające lub dostateczne. Większość ocen to oceny dopuszczające. Zna regulamin BHP przy stanowisku komputerowym i stosuje się do niego. Zna zakres wymagań na ocenę dopuszczającą.	
		3	Poprawił wszystkie oceny niedostateczne na dostateczne lub dobre. Większość ocen to oceny dostateczne. Zna zakres wymagań na ocenę dostateczną.	
		4	Otrzymał maksymalnie dwie oceny niedostateczne i poprawił je na dobre lub bardzo dobre. Większość ocen to oceny dobre i bardzo dobre. Zna zakres wymagań na ocenę dobrą.	
		5	Otrzymał maksymalnie jedną ocenę niedostateczną i poprawił ją na dobrą lub bardzo dobrą. Większość ocen to oceny bardzo dobre. Zna zakres wymagań na ocenę bardzo dobrą.	
		6	Brak ocen niedostatecznych. Wszystkie oceny to bardzo dobre lub dobre. Bierze udział w konkursach przedmiotowych. Zna zakres wymagań na ocenę celującą.	
II	Algorytmy (schematy blokowe)	1	Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dopuszczającą.	
		2	Potrafi samodzielnie rozwiązać najprostsze zadania algorytmiczne tworząc algorytmy i schematy blokowe. Rozpoznaje na schematach blokowych instrukcje warunkowe i iteracyjne. Z pomocą nauczyciela rozwiązuje typowe zadania algorytmiczne tworząc algorytmy i schematy blokowe. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dostateczną.	
		3	Spełnia wszystkie wymagania na ocenę dopuszczającą. Zna i umie stosować wzorcowe algorytmy iteracyjne i rekurencyjne (Euklidesa, Eratostenesa, NWD, sortowania, systemy liczbowe itp.) Potrafi samodzielnie rozwiązać typowe zadania algorytmiczne tworząc algorytmy i schematy blokowe z użyciem instrukcji warunkowych i iteracyjnych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dobrą.	

II	Algorytmy (schematy blokowe)	4	Spełnia wszystkie wymagania na ocenę dostateczną. Potrafi samodzielnie rozwiązać złożone zadania algorytmiczne tworząc algorytmy i schematy blokowe. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę bardzo dobrą.	
		5	Spełnia wszystkie wymagania na ocenę dobrą. Potrafi samodzielnie rozwiązać trudne zadania algorytmiczne tworząc algorytmy i schematy blokowe. Z pomocą nauczyciela rozwiązuje dowolne zadania algorytmiczne tworząc algorytmy i schematy blokowe. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę celującą.	
		6	Spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą. Rozwiązuje dowolne zadania algorytmiczne o różnym stopniu trudności.	
III	Język programowania C/C++ Kompilator Codebloks	1	Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dopuszczającą.	
		2	Zna obsługi edytora i kompilatora C++ Codebloks Potrafi uruchomić dowolny program w C++. Rozpoznaje tryby pracy kompilatora (tekstowy i graficzny). Potrafi napisać programy z użyciem typowych funkcji trybu tekstowego. Potrafi napisać programy dla prostych zadań i zadań obliczeniowych. Potrafi poprawić błędy wskazane przez kompilator dla tych zadań. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla typowych zadań. Potrafi napisać programy dla prostych zadań obliczeniowych z użyciem poznanych instrukcji. Potrafi napisać programy dla prostych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla typowych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Potrafi napisać programy dla prostych zadań z użyciem poznanych procedur i funkcji. Zna zasady tworzenia modułów użytkownika. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla typowych zadań z użyciem procedur i funkcji. Zna podstawowe funkcje graficzne. Umie zastosować funkcji graficznych do wykonania prostych obrazów graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dostateczną.	
III	Język programowania C/C++ Kompilator Codebloks	3	Spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą. Potrafi napisać proste programy do obsługi ekranu w trybie tekstowym. Potrafi napisać programy dla typowych zadań. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla złożonych zadań. Potrafi napisać programy dla typowych zadań z użyciem poznanych instrukcji. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla złożonych zadań. Potrafi napisać programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych instrukcji. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań. Potrafi napisać programy dla typowych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Potrafi napisać programy dla typowych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów. Potrafi wykonać proste obrazy dwuwymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dobrą.	

		4	<p>Spełnia wymagania na ocenę dostateczną.</p> <p>Potrafi napisać złożone programy do obsługi ekranu w trybie tekstowym.</p> <p>Potrafi napisać programy dla złożonych zadań.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań.</p> <p>Potrafi napisać programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych instrukcji.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań.</p> <p>Potrafi napisać programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych struktur danych.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych struktur danych.</p> <p>Potrafi napisać programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów.</p> <p>Potrafi wykonać obrazy dwu i trój - wymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych.</p> <p>Nie potrafi wykonać zadań na ocenę bardzo dobrą.</p>	
		5	<p>Spełnia wymagania na ocenę dobrą.</p> <p>Potrafi napisać dowolne programy do obsługi ekranu w trybie tekstowym.</p> <p>Potrafi napisać programy dla trudnych zadań.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań.</p> <p>Potrafi napisać programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych instrukcji.</p> <p>Potrafi napisać programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych struktur danych.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań z użyciem poznanych struktur danych.</p> <p>Potrafi napisać programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów.</p> <p>Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów.</p> <p>Potrafi wykonać dowolne obrazy dwu i trój - wymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych.</p> <p>Nie potrafi wykonać zadań na ocenę celującą.</p>	
		6	<p>Spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą.</p> <p>Rozwiązuje dowolne zadania algorytmiczne o różnym stopniu trudności.</p> <p>Pisze programy o dowolnym stopniu trudności z użyciem poznanych instrukcji, struktur danych, procedur, funkcji, modułów.</p>	

UWAGA

- brakujące oceny należy niezwłocznie uzupełnić, najpóźniej do 7 dni po usprawiedliwionej nieobecności,
- w przypadku jedno lub kilkudniowej nieobecności brakujące oceny należy uzupełnić na najbliższej lekcji,
- w przypadku nieobecności dłuższej, przekraczającej 7 dni, brakujące oceny uzupełniamy do 7 dni licząc od przyjsciu do szkoły,
- wszystkie pozostałe oceny można poprawić do 14 dni od momentu otrzymania oceny lub oddania tzw. „pustej pracy”,
- w uzasadnionych przypadkach, za zgodą nauczyciela, można ustalić indywidualny dodatkowy termin poprawy lub uzupełnienia ocen,
- za każdą poprawianą lub uzupełnianą pracę będzie wystawiana odrębna ocena,
- ocena semestralna lub końcoworoczna jest średnią ważoną ze wszystkich ocen zgodnie ze statutem szkoły,
- uczeń biorący udział w konkursach informatycznych (z zakresu programowanie) min. na poziomie miejskim, może mieć podwyższona ocenę o 1, a laureaci tych konkursów mogą otrzymać ocenę: celujący.