

Wymagania edukacyjne: Pracownia programowania

Technikum - kl. 2 Td

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	Język programowania Python	1	Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dopuszczającą.	

II	Język programowania Python	2	Zna obsługę edytora i kompilatora. Potrafi uruchomić dowolny program. Potrafi napisać programy dla najprostszych 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 funkcji. Zna zasady tworzenia modułów użytkownika. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla typowych zadań z użyciem funkcji. Zna podstawowe funkcje graficzne. Umie zastosować wybrane funkcje graficzne do wykonania prostych obrazów graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dostateczną.	
		3	Spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą. 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. 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 funkcji i modułów. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych funkcji i modułów. Potrafi wykonać proste obrazy dwuwymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dobrą.	
		4	Spełnia wymagania na ocenę dostateczną. Potrafi napisać programy dla złożonych zadań. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań. Potrafi napisać programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych instrukcji. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań. Potrafi napisać programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Potrafi napisać programy dla złożonych zadań z użyciem poznanych funkcji i modułów. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych funkcji i modułów. Potrafi wykonać obrazy dwu i trój - wymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę bardzo dobrą.	

II	Język programowania Python	5	Spełnia wymagania na ocenę dobrą. Potrafi napisać programy dla trudnych zadań. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań. Potrafi napisać programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych instrukcji. Potrafi napisać programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań z użyciem poznanych struktur danych. Potrafi napisać programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych funkcji i modułów. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań z użyciem poznanych funkcji i modułów. Potrafi wykonać dowolne obrazy dwu i trój - wymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę celującą.	
		6	Spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą. Rozwiązuje dowolne zadania algorytmiczne o różnym stopniu trudności. Pisze programy o dowolnym stopniu trudności z użyciem poznanych instrukcji, struktur danych, funkcji, modułów.	

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.