

Wymagania edukacyjne: Pracownia programowania

Technikum - kl. 1 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	Alгоритмы (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	Algoritmy (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++ Dev C++	1	Nie potrafi wykonać zadań na ocenę dopuszczającą.	
		2	Zna obsługi edytora i kompilatora Dev C++. Potrafi uruchomić dowolny program w Dev 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++ Dev C++	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.	

		<p>4</p> <p>Spełnia wymagania na ocenę dostateczną. Potrafi napisać złożone programy do obsługi ekranu w trybie tekstowym. 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 procedur, funkcji i modułów. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla trudnych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów. Potrafi wykonać obrazy dwu i trój - wymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę bardzo dobrą.</p>	
		<p>5</p> <p>Spełnia wymagania na ocenę dobrą. Potrafi napisać dowolne programy do obsługi ekranu w trybie tekstowym. 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 procedur, funkcji i modułów. Z pomocą nauczyciela tworzy programy dla dowolnych zadań z użyciem poznanych procedur, funkcji i modułów. Potrafi wykonać dowolne obrazy dwu i trój - wymiarowe z zastosowaniem typowych funkcji graficznych. Nie potrafi wykonać zadań na ocenę celującą.</p>	
		<p>6</p> <p>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, procedur, funkcji, modułów.</p>	

Podpis