

ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

Zasady ogólne

1. Ocenianie ma na celu przede wszystkim przekazywanie informacji o poziomie osiągnięć edukacyjnych ucznia, wspieranie w ukierunkowaniu dalszego rozwoju i motywowanie do pracy.
2. Ocena może mieć formę oceny sumarycznej (wyrażonej cyfrą) lub oceny kształtującej (wyrażonej krótkim komentarzem o dokonanych postępach i zalecanym kierunku dalszej pracy).
3. Przy ocenianiu dostosowuje się wymagania edukacyjne do możliwości intelektualnych ucznia na podstawie orzeczenia poradni psychologiczno-pedagogicznej.
4. Ogólne zasady oceniania reguluje Statut Szkoły.

Ocenianie bieżące

5. Formami sprawdzania osiągnięć uczniów są:
 - a) odpowiedź ustna,
 - b) obserwacja bieżącej pracy,
 - c) obserwacja ucznia na lekcji (m.in. samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń, aktywność na lekcji);
 - d) kartkówka,
 - e) projekty (m.in. z baz danych, graficzne, w IT)
 - f) prezentacje multimedialne,
 - g) sprawdzian,
 - h) test,
 - i) wykonana przez ucznia praca – utworzony lub zmodyfikowany dokument komputerowy, m.in. rysunek, tekst, tabela arkusza kalkulacyjnego, prezentacja multimedialna, strona internetowa, program komputerowy;
 - j) zadania sprawdzające.
6. Odpowiedź ustna i kartkówka obejmują treści kształcenia z 3 ostatnich lekcji i wiedzę ogólną z przedmiotu. Nie muszą być zapowiedziane. Uzyskane z nich oceny nie podlegają poprawie.
7. Zadania projektowe (np. graficzne, baz danych, stron internetowych, technologii informatycznych itp.) są obowiązkowe. Na wykonanie projektu uczeń ma przynajmniej miesiąc.
8. Sprawdzian i test zapowiadany z tygodniowym wyprzedzeniem. Nauczyciel wpisuje je do terminarza w dzienniku elektronicznym. Określa też zakres sprawdzanej wiedzy i umiejętności.
9. Osoba nieobecna na sprawdzianie, kartkówce jest zobowiązana do zaliczenia zaległości w terminie ustalonym przez nauczyciela. W przypadku krótkiej nieobecności jest to kolejna lekcja, na której uczeń będzie obecny.
10. Zadania obejmują ćwiczenia z pakietu Office, Open Office, pakietów graficznych w 2D/3D i animacji, programów w Pythonie. Są one wykonywane przez ucznia w trakcie lekcji lub w domu (jeżeli uczeń nie zdążył na lekcji)
11. Uczniowi przysługuje możliwość poprawy otrzymanej oceny ze sprawdzianu. Poprawa jest dobrowolna i odbywa się w ciągu dwóch tygodni od otrzymania oceny w terminie wyznaczonym przez nauczyciela. Termin ten może ulec zmianie w przypadku choroby lub innej usprawiedliwionej nieobecności. Do poprawy można przystąpić tylko raz. W dzienniku elektronicznym zostają zachowane obydwie oceny.
12. Oceniane jest również zaangażowanie ucznia i jego przygotowanie do lekcji.
13. W przypadku co najmniej tygodniowej (5 dni roboczych) nieobecności uczeń ma prawo nie być ocenianym przez 2 kolejne lekcje.
14. Uczniowi przysługuje prawo zgłoszenia 2 nieprzygotowań w semestrze w przypadku 3 lekcji tygodniowo lub 1 nieprzygotowania w przypadku 1-2 lekcji tygodniowo. Listę nieprzygotowanych sporządza Samorząd Klasowy lub Dyżurny i przekazuje nauczycielowi przed lekcją. Nieprzygotowania nie można zgłaszać na lekcjach powtórzeniowych oraz objętych sprawdzianami i kartkówkami zapowiedzianymi.

ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

Ocenianie śródroczne i roczne

15. Przy wystawianiu oceny śródrocznej i rocznej nauczyciel bierze pod uwagę przede wszystkim postęp ucznia w odniesieniu do posiadanych możliwości i wymagań edukacyjnych, jego zaangażowanie podczas lekcji i przygotowanie do nich.
16. Przy ustaleniu oceny rocznej uwzględnia się całoroczną pracę ucznia.
17. Średnia ocen nie jest wyznacznikiem oceny śródrocznej i rocznej.
18. Uczeń, który opuści 50% lekcji informatyki jest klasyfikowany na podstawie egzaminu klasyfikacyjnego. Szczegóły reguluje Statut Szkoły.
19. Uczniowie, którzy w klasyfikacji śródrocznej otrzymali ocenę niedostateczną są zobowiązani do nadrobienia treści z I semestru i ich zaliczenia w terminie wskazanym przez nauczyciela.
20. Uczeń może ubiegać się o ustalenie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych w następującym trybie:
 - a) następnego dnia po uzyskaniu informacji o przewidywanej rocznej ocenie klasyfikacyjnej uczeń lub jego rodzice zwracają się do Dyrektora i nauczyciela z pisemną prośbą o ustalenie wyższej oceny rocznej niż przewidywana;
 - b) jeśli uczeń spełnia warunki wymienione w pkt. 21, nauczyciel ustala zakres treści kształcenia oraz sposób i formę dodatkowego sprawdzenia jego wiadomości i umiejętności;
 - c) sprawdzian wiadomości i umiejętności, o których mowa w pkt. b) nauczyciel przeprowadza następnego dnia po złożeniu przez ucznia podania.
21. O uzyskanie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z danych zajęć edukacyjnych może ubiegać się uczeń, który:
 - a) pracuje rzetelnie (przystępuje do sprawdzianów pisemnych w pierwszych terminach), uczęszcza do szkoły (ma minimum 80%-ową frekwencję na zajęciach) i jego praca na lekcjach nie budzi zastrzeżeń;
 - b) stosuje się do wymagań nauczyciela;
 - c) nie został ukarany karą statutową.Nauczyciel może odstąpić od wymogów zawartych w punkcie a) w przypadku, gdy nieobecności ucznia wynikają z przyczyn od niego niezależnych (przewlekła choroba, zdarzenia losowe).

ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

Wymaganie edukacyjne

	poziom podstawowy	poziom rozszerzony
	Uczeń:	
	spełnia następujące wymagania na wskazaną ocenę oraz wymagania dla niższych ocen (w przypadku oceny dostatecznej i wyższej):	spełnia wymagania określone dla zakresu podstawowego, a ponadto:
dopuszczający (2)	<ul style="list-style-type: none"> ● Opanował wybrane treści i umiejętności zawarte w podstawie programowej. ● Posługuje się w stopniu zadowalającym podstawową terminologią informatyczną; ● Przestrzega norm prawnych i etycznych związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej i komunikacyjnej; ● Potrafi bezpiecznie posługiwać się komputerem multimedialnym i komputerem podłączonym do sieci komputerowej; ● Zna i opisuje zagrożenia wynikające z rozwoju technologii, ● Z pomocą nauczyciela potrafi rozwiązać proste problemy wymagające zastosowania na lekcji programów komputerowych – prostych programów graficznych, edytora tekstu, arkusza kalkulacyjnego, programu grafiki prezentacyjnej, przeglądarki i wyszukiwarki stron WWW, bazy danych; ● Zna podstawowe kody HTML, ● Podaje przykłady prostych algorytmów, ● Zna podstawy języka programowania, ● Jest w stanie uzupełnić występujące braki wiedzy i umiejętności 	<ul style="list-style-type: none"> ● Potrafi sformatować dokument w edytorze tekstu uwzględniając czcionkę, akapity. ● Wprowadza dane różnego typu do arkusza kalkulacyjnego,. ● Podaje przykłady wykorzystania druku 3D, ● Tworzy proste rysunki w programach graficznych w 2D i w 3D, ● Potrafi wprowadzić dane do bazy danych uwzględniając typy danych. ● Potrafi napisać prosty program na podstawie algorytmu.
dostateczny (3)	<ul style="list-style-type: none"> ● Opanował wszystkie treści oraz umiejętności zawarte w podstawie programowej. ● Zna podstawową terminologię informatyczną, rozumie ją i posługuje się nią; ● Zna podstawowe zapisy prawne odnoszące się do korzystania z zasobów internetowych i programów komputerowych; ● Świadomie korzysta z sieci komputerowej; ● Potrafi zdefiniować prostą sytuację problemową i opisać ją w sposób algorytmiczny; ● Potrafi przygotować prezentację multimedialną, przetworzyć zdjęcie poprzez zmianę jego rozmiaru, rozdzielczości, korekcję kolorów, zastosowanie podstawowych narzędzi rysunkowych i malarskich, umie stworzyć kolekcję zdjęć; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Potrafi ochronić swój komputer przed wirusami komputerowymi; ● Potrafi napisać program do sytuacji problemowej opisanej w algorytmie. ● Stosuje formuły i podstawowe funkcje w arkuszu kalkulacyjnym. ● Tworzy różne wykresy w arkuszu kalkulacyjnym w zależności od rodzaju danych, ● Wykorzystuje narzędzia w edytorze tekstu do poprawnego formatowania dokumentu. ● Potrafi zaprojektować prostą stronę internetową,

ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

dostateczny (3)	<ul style="list-style-type: none"> ● Potrafi zredagować wielostronicowy dokument zawierający tekst, elementy graficzne, tabele, przypisy, stopki, spis treści; ● Rozwiązuje zadania w arkuszu kalkulacyjnym, obejmujące porządkowanie, filtrowanie i grupowanie danych w tabeli, korzystanie z wybranych funkcji, sporządzanie wykresów; ● Zna ogólne zasady projektowania stron WWW za pomocą szablonów lub kreatorów stron; ● Wprowadza dane do bazy danych. Potrafi odszukać informacje, sformatować. ● Potrafi zdefiniować najważniejsze zastosowania technologii informacyjnej i komunikacyjnej, które wpływają na rozwój państwa i gospodarki. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tworzy rozbudowane prezentacje multimedialne. ● Potrafi wyszukać dane w bazie wg kryteriów. ● Tworzy dwuwymiarowe animacje, ● Zna podstawową terminologię SQL. ● Bierze udział w projektach informatycznych jako członek zespołu.
dobry (4)	<ul style="list-style-type: none"> ● Otrzymuje uczeń, który w stopniu dobrym opanował wszystkie treści zawarte w realizowanym programie nauczania. ● Sprawnie posługuje się podstawową terminologią informatyczną w trakcie omawiania rozwiązywanych przez siebie zadań; ● Zna podstawowe zapisy prawne odnoszące się do korzystania z zasobów internetowych i programów komputerowych – potrafi wyjaśnić pojęcia odnoszące się do dozwolonego użytku, prawa cytatu, ochrony wizerunku, ● Świadomie korzysta z sieci komputerowej, potrafi ochronić swój komputer przed wirusami komputerowymi oraz rozwiązać proste problemy związane z funkcjonowaniem sieci komputerowej; ● Projektuje rozwiązanie prostych problemów za pomocą schematów blokowych ● Projektuje prezentację multimedialną zawierającą tekst, tabele, animacje, dźwięk, elementy graficzne, hiperłącza; ● Wykorzystuje kwerendy, filtrowanie, formularze i raporty w bazach danych ● Projektuje znaki graficzne, ulotki, plakaty, korzystając z programów grafiki rastrowej i wektorowej; ● Wykonuje montaż krótkiego filmu na podstawie materiałów źródłowych; ● Redaguje wielostronicowy dokument zawierający tekst, elementy graficzne, tabele, przypisy, stopki, spis treści – posługuje się stylami; ● Rozwiązuje złożone zadania w arkuszu kalkulacyjnym, obejmujące porządkowanie, filtrowanie i grupowanie danych w tabeli, korzystanie z wybranych funkcji, sporządzanie wykresów; ● Projektuje strony WWW, korzystając z języka HTML, szablonów i kreatorów stron ● Wyraża opinie na temat zastosowania technologii informacyjnej i komunikacyjnej oraz jej wpływu na rozwój państwa i gospodarki 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tworzy bardziej zaawansowane prezentacje z wykorzystaniem dostępnych narzędzi. ● Korzysta z różnorodnych programów do tworzenia prezentacji multimedialnych. ● Przygotowuje rozbudowane projekty w programach graficznych ● Pracuje z dokumentami wielostronicowymi. Recenzuje dokument. ● Wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozbudowanych zadań. Łączy funkcje. ● Tworzy rozbudowane strony WWW. ● Dobiera środowisko informatyczne do rodzaju rozwiązywanego problemu, ● Wyszukuje informacje zgromadzone w bazach danych, ● Usprawnia pracę, wykorzystując makropolecenia VBA. ● Wykorzystuje język JavaScript podczas tworzenia stron internetowych,

ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

bardzo dobry (5)	<ul style="list-style-type: none"> ● Otrzymuje uczeń, który w stopniu bardzo dobrym opanował wszystkie treści zawarte w realizowanym programie nauczania. ● Stosuje efekty na slajdach prezentacji, ● Samodzielnie tworzy programy komputerowe w wybranym języku programowania. ● Samodzielnie wykonuje materiały źródłowe (fotografie, filmy) i wykorzystuje je w projektach graficznych i filmach; ● Publikuje w Internecie zaprojektowaną przez siebie stronę WWW, zna ogólne zasady projektowania dynamicznych stron WWW; ● Korzysta z narzędzi warunkowej analizy danych w arkuszu kalkulacyjnym; ● Przejawia zainteresowania przedmiotem, samodzielnie zdobywa wiedzę i umiejętności, dzieli się wiedzą z innymi uczniami. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Wyjaśnia sposób komunikacji między urządzeniami tej samej oraz różnych sieci, ● Projektuje domową sieć komputerową, ● Pracuje z dokumentem wspólnie z innymi osobami, korzystając z narzędzi pracy grupowej, ● Wykorzystuje opcje recenzji dokumentu, ● Tworzy bryły obrotowe 3D na podstawie ich przekroju, ● Tworzy trójwymiarowe animacje, ● Wykorzystuje zaawansowane formuły, opracowując dane w arkuszu kalkulacyjnym, ● Rozwiązuje problemy, wykorzystując programowanie strukturalne i obiektowe.
celujący (6)	<ul style="list-style-type: none"> ● Otrzymuje uczeń, który ma wiedzę i umiejętności obejmujące pełny zakres realizowanego programu nauczania, ● Spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą; ● Tworzy złożone modele w 3D. ● Twórczo rozwija własne uzdolnienia i zainteresowania, w szczególności projektuje rozwiązania problemów algorytmicznych, stosując wybrany język programowania (Python lub C++) ● Pomysłowo i oryginalnie rozwiązuje nietypowe zadania, biegle posługując się technologią informacyjną i komunikacyjną. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prowadzi samodzielną i twórczą działalność rozwijającą własne uzdolnienia; ● Biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe ● Bierze udział w projektach zespołowych jako odpowiedzialny lider projektu, ● Wypełnia wszystkie zadania wynikające z roli powierzonej mu w projekcie,