

ZASADY PRZEDMIOTOWEGO OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASIE III GIMNAZJUM

Celem oceny ucznia jest:

- aktywizowanie do nauki i motywowanie do dalszej pracy,
- obserwowanie i wspieranie rozwoju,
- informowanie o poziomie osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- pomoc w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju,
- powiadamianie rodziców (opiekunów) nauczycieli wychowawców, władz szkolnych o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

Przewiduje się następujące formy sprawdzania wiedzy:

Prace klasowe, sprawdziany –

- praca praktyczna przy komputerze bądź praca pisemna w postaci testu lub zadań.
- klasówka jest zapowiadana z wyprzedzeniem przynajmniej tygodnia. Jeżeli w ustalonym terminie z przyczyn organizacyjnych nie było pracy klasowej (np. wycieczka, apel itp.) kolejnym obowiązującym terminem są następne zajęcia z przedmiotu.
- termin poprawy pracy klasowej na ocenę wyższą jest uzgadniany z zainteresowanymi uczniami z klasy i przeprowadzany zgodnie z wytycznymi statutu.
- uczeń ma prawo do poprawy otrzymanej oceny niedostatecznej w terminie ustalonym z nauczycielem. Ocena otrzymana z poprawy wpisywana jest do dziennika obok wcześniej otrzymanej oceny niedostatecznej.

„**Kartkówka**” – dotyczy 3 ostatnich tematów, zagadnień i nie jest zapowiadana. Kartkówki wykonywane są przy komputerze lub jako prace pisemne w postaci testu bądź zadań. Ocena otrzymana z kartkówki jest oceną ostateczną (nie poprawiamy).

Odpowiedzi ustne

- Uczeń odpowiada przy stanowisku roboczym.
- Ocenę za odpowiedź ustną można poprawić ustalając z nauczycielem termin i zakres materiału, który uczeń chce zaliczyć.

Ocenianie ćwiczeń praktycznych podczas lekcji może być wyrażana za pomocą:

- Oceny werbalnej – ukierunkowywanie ucznia do osiągnięcia celu tj.:
 - ✓ Informacja o poprawności wykonanej pracy podczas lekcji
 - ✓ Aktywna obserwacja postępów wykonywanej pracy podczas ćwiczeń praktycznych (nagrody słowne podczas lekcji motywujące do dalszej pracy)
- Ocena wyrażona w stopniu - nauczyciel ocenia pracę ucznia przy stanowisku roboczym, podczas pracy oceniane będą:
 - ✓ Programowanie: projekty według własnych pomysłów, sekwencje poleceń sterowania obiektem na ekranie komputera;
 - ✓ Tworzenie rysunków, programów oraz dokumentów tekstowych, graficznych, kalkulacyjnych, prezentacji multimedialnych;
 - ✓ Korzystanie z komputera jako źródła informacji – wyszukiwanie informacji w Internecie.
 - ✓ Zapisywanie efektów swojej pracy we wskazanym miejscu.

Aktywność

- Za rozwiązanie problemów o większym stopniu trudności podczas lekcji będzie wystawiana ocena.
- W przypadku form aktywności obejmujących łatwy materiał lub o przeciętnym stopniu trudności ocena może być ustalona łącznie za kilka lekcji po zsumowaniu plusów.
- Jeżeli uczeń za aktywność na lekcji otrzyma:
 - ✓ 6 plusów uzyska ocenę celującą
 - ✓ 5 plusów uzyska ocenę bardzo dobrą.
- Uczeń może uzyskać ocenę niższą za mniejszą ilość plusów:
 - ✓ 4 plusy ocena dobra
 - ✓ 3 plusy ocena dostateczna
 - ✓ 2 plusy ocena dopuszczająca.

[Uczeń w ciągu semestru może zgłosić dwa nieprzygotowania do lekcji (brak podręcznika, zeszytu, ćwiczenia, pracy domowej)_kolejne nieprzygotowanie do lekcji będzie skutkowało oceną niedostateczną z aktywności.

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Ocenę celującą (6) otrzymuje uczeń, który:

- umie samodzielnie zdobywać wiedzę z różnych mediów (np. Internet, czasopisma komputerowe, edukacyjne programy multimedialne)
- wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej,
- wykonuje z własnej inicjatywy dodatkowe prace,
- osiąga sukcesy w konkursach przedmiotowych,
- wykonuje prace na rzecz szkoły i pracowni (np. gazetki ściennie, prezentacje multimedialne).

Ocenę bardzo dobrą (5) otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania informatyki w danej klasie,
- sprawnie posługuje się komputerem i zdobytymi wiadomościami,
- samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne,
- biegle i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną,
- biegle i bezpiecznie obsługuje komputer,
- biegle pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.

Ocenę dobrą (4) otrzymuje uczeń, który:

- dobrze opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego,
- posługuje się terminologią informatyczną,
- poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer,
- z pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych,
- pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.

Ocenę dostateczną (3) otrzymuje uczeń, który:

- w sposób zadowalający opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego,
- zna terminologię informatyczną, ale ma trudności z jej zastosowaniem,
- poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer,
- nie potrafi rozwiązać problemów wynikających w trakcie wykonywania zadań programowych, nawet z pomocą nauczyciela,
- poprawnie pracuje tylko w jednej aplikacji jednocześnie.

Ocenę dopuszczającą (2) otrzymuje uczeń, który:

- częściowo opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego,
- częściowo zna terminologię informatyczną, ale nie potrafi jej zastosować,
- bezpiecznie obsługuje komputer,
- zadaną pracę wykonuje z pomocą nauczyciela,
- ma problemy przy pracy w najprostszych aplikacjach,
- poprawnie uruchamia komputer i zamyka system,
- poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje.

Ocenę niedostateczną (1) otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował umiejętności i wiedzy z zakresu materiału programowego,
- nie zna terminologii informatycznej,
- nie stosuje bezpiecznej obsługi komputera,
- nie potrafi poprawnie uruchomić komputera i zamknąć systemu.