

Informatyka

Przedmiotowy System Oceniania

Na lekcjach informatyki wiedza i umiejętności ucznia mogą być sprawdzane w następujący sposób:

Forma sprawdzenia wiedzy	Liczba punktów
Praca na lekcji <i>Ćwiczenia wykonywane na lekcji samodzielnie lub z pomocą nauczyciela. W przypadku, gdy uczeń nie będzie posiadał własnoręcznie stworzonej pracy otrzyma 0 punktów.</i>	0 - 5
Zadanie domowe <i>Zadania domowe będą umieszczane na platformie MS Teams. Czas wykonania zadania wynosi 2 tygodnie. Obowiązuje wszystkie osoby obecne i nieobecne na lekcji. W przypadku nieobecności termin oddania zadania może zostać wydłużony. Klasa 7 – 8 Prace oddane po terminie otrzymają 50% zdobytych punktów.</i>	0 - 5
Projekty samodzielne <i>Projekty będą umieszczane na platformie MS Teams. Czas wykonania zadania wynosi będzie podany przez nauczyciela. Obowiązuje wszystkie osoby obecne i nieobecne na lekcji. W przypadku nieobecności termin oddania zadania może zostać wydłużony. Klasa 7 – 8 Prace oddane po terminie otrzymają 50% zdobytych punktów.</i>	0 - 10
Projekty grupowe <i>Projekty będą umieszczane na platformie MS Teams. Czas wykonania zadania wynosi będzie podany przez nauczyciela. Obowiązuje wszystkie osoby obecne i nieobecne na lekcji. W przypadku nieobecności termin oddania zadania może zostać wydłużony. Klasa 7 – 8 Prace oddane po terminie otrzymają 50% przyznanych punktów.</i>	0 - 20
Zeszyt <i>Klasa 4 – 6 Raz na semestr oceniony zostanie zeszyt, który powinien zawierać wszystkie tematy lekcji oraz „Słowniczek”. Pod prawie każdym tematem w podręczniku znajduje się sekcja Do słownika. Każde pojęcie powinno zostać wyjaśnione swoimi słowami w możliwie najkrótszy sposób.</i>	0 - 5
Odpowiedź ustna <i>Uczeń powinien być przygotowany z trzech ostatnich lekcji.</i>	0 - 5
Kartkówka <i>Uczeń powinien być przygotowany z trzech ostatnich lekcji. Kartkówka może być <u>zapowiedziana</u>, jak i <u>niezapowiedziana</u>. Może zostać również przeprowadzona na koniec lekcji, aby sprawdzić stopień opanowania tego konkretnego tematu przez uczniów. Zazwyczaj przyjmie formę samodzielnego wykonania ćwiczeń, może również przyjąć formę pisemną. Czas pracy 10 – 15 minut.</i>	0 - 10
Sprawdzian 20 – 25 minutowy <i>Uczeń powinien być przygotowany z pięciu ostatnich lekcji. Sprawdzian taki będzie zapowiedziany. Zazwyczaj przyjmie formę samodzielnego wykonania ćwiczeń, może również przyjąć formę pisemną. Czas pracy 20 – 25 minut.</i>	0 - 20
Sprawdzian 40 – 45 minutowy <i>Uczeń powinien być przygotowany z całego działu. Sprawdzian taki będzie zapowiedziany. Zazwyczaj przyjmie formę samodzielnego wykonania ćwiczeń, może również przyjąć formę pisemną. Czas pracy 40 – 45 minut. Uczeń ma obowiązek napisania takiego sprawdzianu! W przypadku nieobecności na sprawdzianie uczeń ma obowiązek ustalić inny termin pisania sprawdzianu. W przypadku braku ustaleń nauczyciel</i>	0 - 30
Aktywność <i>Oceniona będzie wyjątkowa aktywność ucznia (pozytywna i negatywna). W przypadku uporczywego wykonywania innych czynności niż zadane przez nauczyciela, uczeń otrzyma 0 punktów.</i>	0 - 5
Praca dodatkowa <i>Uczeń może raz w semestrze zgłosić i przedstawić samodzielnie prace związaną z informatyką, która znacznie rozszerza podstawę programową.</i>	0 - 10

Postawa <i>Raz w semestrze, każdy uczeń będzie oceniony z ogólnej aktywności na lekcji, sumienności i terminowości wykonywania prac, stosunku do swoich obowiązków na lekcji.</i>	0 - 5
Udział w konkursach, udział w projektach, udział w zajęciach pozalekcyjnych <i>Każdy uczeń, który wykaże się inicjatywą, ogromem włożonej pracy w konkurs, projekt, zajęcia pozalekcyjne może otrzymać do 5 punktów.</i>	0 - 5

Każdemu uczniowi raz na semestr przysługuje zgłoszenie braku zeszytu lub braku zadania, które **nie zwalnia** z pracy na lekcji.

Każdemu uczniowi raz na semestr przysługuje zgłoszenie nieprzygotowania, które **nie zwalnia** z pracy na lekcji, ale zwalnia z odpowiedzi ustnej i kartkówki. W przypadku sprawdzianów konieczność pisania w danym terminie lub w innym będzie rozpatrywana indywidualnie.

Ocena śródroczna i roczna będzie przeliczana z punktów w następujący sposób:

Procent zdobytych punktów	Ocena
0% - 30%	niedostateczna
31% - 49%	dopuszczająca
50% - 69%	dostateczna
70% - 85%	dobra
86% - 98%	bardzo dobra
99%-100%	celująca

Informatyka

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który

- zna i posługuje się swobodnie pojęciami zawartymi w podstawie programowej,
- sprawnie i twórczo posługuje się dowolnymi programami komputerowymi,
- potrafi zapisać własny program w dowolnym języku programowania,
- potrafi zaproponować algorytm rozwiązania problemu;
- osiągnął sukcesy w konkursach informatycznych na szczeblu rejonowym, wojewódzkim lub krajowym lub posiada inne porównywalne osiągnięcia,
- wykonuje z własnej inicjatywy dodatkowe prace,
- wykorzystuje swoją wiedzę i umiejętności dla społeczności szkolnej.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który

- zna i posługuje się pojęciami zawartymi w podstawie programowej,
- potrafi swobodnie i twórczo obsłużyć inny program tego samego typu, jak omawiane na zajęciach (np.: sprawnie posługuje się dowolnym edytorem tekstu, dowolnym programem do tworzenia prezentacji, dowolnym serwisem poczty elektronicznej, dowolnym edytorem graficznym, itp.)
- potrafi zapisać dowolny program w aplikacji Scratch, Logomocja, Python lub Baltie,
- potrafi zaproponować algorytm rozwiązania protego problemu;
- aktywnie uczestniczy w zajęciach,
- w zadanym terminie oddaje zadania domowe oraz projekty,
- pomaga w wykonywaniu ćwiczeń i zadań swoim koleżankom i kolegom z klasy.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który

- zna i posługuje się swobodnie pojęciami zawartymi w podstawie programowej,
- potrafi obsłużyć inny program tego samego typu, jak omawiane na zajęciach (np.: posługuje się dowolnym edytorem tekstu, dowolnym programem do tworzenia prezentacji, dowolnym serwisem poczty elektronicznej, dowolnym edytorem graficznym, itp.)
- potrafi swobodnie obsługiwać aplikację Scratch, Logomocja, Python lub Baltie,
- potrafi swobodnie zrealizować algorytm rozwiązania problemu zawarty w podręczniku;
- aktywnie uczestniczy w zajęciach,
- w zadanym terminie oddaje zadania domowe oraz projekty,
- pomaga w wykonywaniu ćwiczeń i zadań swoim koleżankom i kolegom z klasy.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który

- zna i posługuje się podstawowymi pojęciami zawartymi w podstawie programowej,
- potrafi obsłużyć programy omawiane na zajęciach,
- z pomocą nauczyciela potrafi obsługiwać aplikację Scratch, Logomocja lub Baltie,
- z pomocą nauczyciela potrafi zrealizować algorytm rozwiązania problemu zawarty w podręczniku;
- wykonuje polecenia nauczyciela prowadzące do zrealizowania zadania lub problemu.

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który

- zna i posługuje się podstawowymi pojęciami zawartymi w podstawie programowej,
- z pomocą nauczyciela potrafi obsłużyć programy omawiane na zajęciach,
- z pomocą nauczyciela wykonuje zadania lub problemy.

Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który

- nie zna podstawowych pojęć zawartych w podstawie programowej,
- z pomocą nauczyciela nie potrafi obsłużyć programów omawianych na zajęciach,
- z pomocą nauczyciela nie potrafi wykonać zadań lub problemów.