

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

1. Formy sprawdzenia wiedzy i umiejętności ucznia:

- sprawdziany,
- kartkówki,
- praca w grupach,
- projekty,
- ćwiczenia praktyczne,
- zadania domowe,
- aktywność na lekcji.

2. Zasady oceniania:

- sprawdziany powinny być zapowiedziane z tygodniowym wyprzedzeniem,
- w przypadku nieobecności ucznia na sprawdzianie, uczeń ma obowiązek zaliczyć dany materiał,
- uczeń ma prawo do poprawy oceny niedostatecznej ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od uzyskania informacji o ocenie,
- uczeń ma prawo być nieprzygotowany do lekcji 1 raz w semestrze, co zgłasza na początku lekcji (prawo to nie obowiązuje w przypadku zapowiedzianych sprawdzianów lub kartkówek),
- uczeń może otrzymać za aktywność „+” lub „-”: 3 plusy – 5, 3 minusy – 1,
- uczeń ma obowiązek prowadzić zeszyt przedmiotowy.

3. Wagi ocen z informatyki.

- waga 6 – laureat w konkursach przedmiotowych
- waga 4 – 5 – sprawdzian z całego działu
- waga 3 – odpowiedź ustna; kartkówka, projekty, ćwiczenia praktyczne
- waga 2 – zadanie domowe; praca dodatkowa
- waga 1 – aktywność na lekcji.

4. Skala procentowa:

- 100% - 96% - cel
- 95% - 91% - bdb
- 90% - 71% - db
- 70% - 51% - dst
- 50% - 31% - dop
- 30% - 0% - ndst

Kryteria i sposoby oceniania

1. Stopień **celujący** otrzymuje uczeń, który:
 - ♦ wyróżnia się wiedzą i umiejętnościami określonymi w programie nauczania przedmiotu obowiązującymi w danej klasie,
 - ♦ samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
 - ♦ zdobytą wiedzę stosuje w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych,
 - ♦ samodzielnie i twórczo dobiera stosowne rozwiązanie w nowych, nietypowych sytuacjach problemowych,
 - ♦ bierze udział w konkursach i olimpiadach przedmiotowych,
 - ♦ chętnie podejmuje prace dodatkowe, służy pomocą innym, pomaga w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.
2. Stopień **bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który:
 - ♦ opanował wiedzę i umiejętności określone w programie nauczania przedmiotu obowiązującego w danej klasie,
 - ♦ potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,
 - ♦ samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
 - ♦ wie, jak poprawić ewentualne błędy,
 - ♦ sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.
3. Stopień **dobry** otrzymuje uczeń, który:
 - ♦ dobrze opanował wiadomości określone programem nauczania,
 - ♦ korzystając ze wskazówek nauczyciela rozwiązuje zadania i problemy,
 - ♦ potrafi samodzielnie projektować algorytmy rozwiązań,
 - ♦ zna podstawowe pojęcia i właściwą terminologię z przedmiotu,
 - ♦ czasem popełnia błędy, ale potrafi je wskazać i poprawić.
4. Stopień **dostateczny** otrzymuje uczeń, który:
 - ♦ opanował podstawowe treści programowe określone programem nauczania danej klasy,
 - ♦ posiadał umiejętności typowe i wykonuje zadania o średnim stopniu trudności,
 - ♦ umie opisać przebieg wykonania zadania i rozumie sens jego rozwiązania,

- ♦ potrafi posługiwać się podstawowymi programami użytkowymi i wykonywać zadania o niewielkim stopniu trudności,

5. Stopień **dopuszczający** otrzymuje uczeń, który:

- ♦ niewystarczająco opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie,
- ♦ rozumie pojęcia informatyczne,
- ♦ ma trudności z obsługą systemu operacyjnego i podstawowych programów użytkowych,
- ♦ stosuje posiadane wiadomości tylko z pomocą nauczyciela,
- ♦ ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.

6. Stopień **niedostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- ♦ nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania danej klasy,
- ♦ braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają kontynuację dalszej nauki z zakresu przedmiotu,
- ♦ nie potrafi wykonać zadań o podstawowym stopniu trudności, nawet z pomocą nauczyciela.