

Wymagania edukacyjne z informatyki w naukach ścisłych

Klasy drugie i trzecie

Ocenianiu podlegają następujące formy aktywności ucznia:

1. **Sprawdzian** - zapowiedziana przynajmniej na tydzień przed datą wykonania pracy klasowej z określonej partii materiału (dowolna ilość tematów jednostek lekcyjnych), wykonywane przy użyciu komputera lub bez.
2. **Kartkówka** - obejmuje maksymalnie trzy ostatnie tematy lekcji.
3. **Ćwiczenia na lekcji** - wykonywanie krótkich zadań powierzonych przez nauczyciela.
4. **Projekt** - praca projektowa przygotowana w postaci elektronicznej.
5. **Zadanie domowe** - krótkie ćwiczenie w formie elektronicznej, zadane przez nauczyciela i wykonane samodzielnie w domu lub w pracowni informatycznej.
6. Jeżeli uczeń nie przestrzega regulaminu pracowni szkolnej może otrzymać ocenę niedostateczną za jego niezajomość

1. Ocenę niedostateczną

otrzymuje uczeń, który nie radzi sobie z pracą przy komputerze, nie opanował wiedzy i umiejętności zawartych w podstawie programowej.

2. Ocenę dopuszczającą

otrzymuje uczeń, który źle radzi sobie z pracą przy komputerze, nie potrafi samodzielnie wykonać ćwiczeń i nie w pełni rozumie zadanie przed nim postawione, umie jednak zrealizować minimum ustalone dla danego ćwiczenia. W jego poczynaniach widać braki w zakresie wiedzy i umiejętności określonych w minimum programowym, ale nie przekreślają one możliwości dalszego zdobywania wiedzy.

3. Ocenę dostateczną

otrzymuje uczeń wykazujący braki w umiejętnościach i wiedzy zawartej w podstawie programowej, nadrabia jednak pracowitością i chęcią wykonania ćwiczeń. Uczeń wykonuje swoją pracę poprawnie pod względem użycia funkcji programów, ale mało estetycznie i z błędami. Projekt pozostaje niewykończony. Uczeń stosuje jedynie podstawowe funkcje używanego oprogramowania.

4. Ocenę dobrą

otrzymuje uczeń, który samodzielnie wykonuje ćwiczenia, którego prace zawierają drobne błędy, lecz są wykonane estetycznie. Uczeń wykazuje znajomość poznawanych programów komputerowych i ich średnio zaawansowanych funkcji. Stosuje klasyczne rozwiązania, wzorowane na istniejących projektach.

5. Ocenę bardzo dobrą

otrzymuje uczeń biegle postępujący się oprogramowaniem i urządzeniami peryferyjnymi, dobrze dobierający materiał do projektów, umiejący zaproponować kilka alternatywnych rozwiązań, wykonujący projekt bezbłędnie i estetycznie.

6. Ocenę celującą

otrzymuje uczeń, który w czasie ćwiczenia stosuje zaawansowane funkcje programu i sprzętu, w pełni opanował materiał zawarty w podstawie programowej i wykorzystuje go w zadaniach w sposób kreatywny, niestandardowy. Wykonuje powierzone zadania i projekty na wysokim poziomie, estetycznym, dobrze skomponowanym. Uczeń umie także zaproponować własne, oryginalne pomysły, a jego projekty są funkcjonalne i wykończone.