

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH 5-6 I INFORMATYKI KL 4-7

1. Na lekcję uczeń przynosi zeszyt (w kratkę) oraz podręcznik do zajęć komputerowych.

2. Nieprzygotowanie do zajęć uczeń zgłasza w ciągu semestru **raz**, po wejściu do klasy i zapisaniu numeru z dziennika na tablicy. Nie zwalniają one zadań na lekcji.

3. Ocenę uczeń może dostać za:

1. zadania – ćwiczenia praktyczne na komputerze
część praktyczna na komputerze lub
część teoretyczna – w formie pisemnej
nie wszystkie zadania wykonywane na lekcji przy komputerze są oceniane, podlegają jednak zaliczaniu przez nauczyciela

2. aktywność na lekcji (ocena 6 lub +++ co oznacza ocenę 6) oraz (ocena 1 lub - - - co oznacza 1) obejmuje nieprzygotowanie do lekcji; brak zeszytu, książki, nieprzestrzeganie regulaminu pracowni np.: uruchamianie niepożądanych programów i korzystanie z przeglądarki, przemieszczanie się pomiędzy stanowiskami w czasie zajęć.

4. Wszystkie prace sprawdzające oceniane są w skali 1-6 według ustalonych w WSO kryteriów.

5. Średnie ważone ocen wygenerowane w dzienniku elektronicznym służą nauczycielowi jako pomoc w końcowej ocenie pracy ucznia, ale nie są dla niego obligatoryjne.

6. Sprawdzone i ocenione prace kontrolne przy komputerze uczeń przechowuje w formie plików w swoich folderach. Wyniki zadań z części teoretycznej są oceniane w formie pisemnej.

7. Uczeń ma obowiązek zaliczyć, zadania - ćwiczenia praktyczne na komputerze lub teoretyczne w formie ustalonej z nauczycielem. Uczeń, który nie posiada oceny z zadań np. z powodu nieobecności ma obowiązek zaliczyć zadanie w ciągu dwóch tygodni od powrotu do szkoły w formie ustalonej z nauczycielem.

8. Uczeń, który otrzymał ocenę niedostateczną z zadania części praktycznej na komputerze lub część teoretycznej – w formie pisemnej powinien ją poprawić pisząc jeszcze raz w ciągu dwóch tygodni.

9. Ze względu na specyfikę pracy przy komputerze nauczyciel zapewnia uczniowi dostateczną ilość czasu na zadanie - część praktyczną, która może być rozłożona na 2 godziny lekcyjne o ile zajdzie taka potrzeba.

10. Do zadań praktycznych w kl 4-7 zalicza się np.: projekty graficzne w programie Paint czy Gimp, prace tekstowe w edytorze Word, prezentacje w Power Point,