

Zasady oceniania na informatyce:

Ocena niedostateczna – otrzymuje ją uczeń, który:

- nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań,
- nie rozumie problemów, które przed nim postawiono,
- nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej,
- nie potrafi rozwiązać postawionego przed nim problemu, nawet z pomocą nauczyciela,
- nie potrafi nawet w minimalnym stopniu radzić sobie z problemem,
- nie posiada minimalnej wiedzy dotyczącej wymaganych umiejętności,
- lekceważy przedmiot i nie wykazuje chęć współpracy.

Ocena dopuszczająca - otrzymuje ją uczeń, który:

- czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania,
- nie rozumie do końca problemów, które przed nim postawiono,
- nie potrafi rozwiązać postawionego przed nim problemu, jednak z pomocą nauczyciela potrafi wykonać i rozwiązać proste zadania,
- opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej, - wykazuje chęć do pracy.

Ocena dostateczna – otrzymuje ją uczeń, który:

- widoczne braki w wiedzy i umiejętnościach nadrabia chęcią wykonania zadania,
- nie rozumie problemów, które przed nim postawiono,
- stara się pracować samodzielnie i zgodnie z poleceniami, wykorzystuje przy tym w sposób poprawny podstawowe funkcje programu,
- w pracy popełnia często błędy,
- nie przywiązuje wagi do estetycznego wyglądu swojej pracy.

Ocena dobra - otrzymuje ją uczeń, który:

- wykazuje dobry poziom wiedzy o programie i jego funkcjach,
- samodzielnie wykonuje zadania, - popełnia tylko nieliczne błędy,
- wykonuje prace estetyczne,
- do rozwiązania problemu stosuje szablony rozwiązania.

Ocena bardzo dobra - otrzymuje ją uczeń, który:

- wykazuje i potrafi wykorzystać wiedzę o funkcjach programu,
- biegle wykorzystuje urządzenie peryferyjne, - właściwie i samodzielnie dobiera materiały potrzebne do realizacji zadań,
- do rozwiązania problemu potrafi zastosować różne metody,
- wykonuje prace estetyczne i przemyślane nie popełniając żadnych błędów.

Ocena celująca - otrzymuje ją uczeń, który:

- stosuje i wykorzystuje zaawansowane funkcje programu nieomawiane na zajęciach,
- dysponuje wiedzą wykraczającą poza wymagania programowe,
- samodzielnie dostrzega i rozwiązuje problemy,
- proponuje i wykonuje wyjątkowo przemyślane, funkcjonalne i estetyczne projekty,
- uczestniczy w konkursach i zajmuje w nich punktowane miejsca,
- z własnej inicjatywy pomaga innym.