

Informatyka, Zajęcia komputerowe

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który

- zna i posługuje się swobodnie pojęciami wykraczającymi poza podstawę programową,
- 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 swobodnie 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 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 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.