

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny w zakresie podstawowym

Ocena	Elementy treści nauczania	Ogólne kryteria ustalania stopni
bardzo dobry	<p>Złożone, trudne, ważne do opanowania; Wymagające z korzystania z różnych źródeł; Umożliwiające rozwiązywanie problemów; Pośrednio użyteczne w życiu szkolnym; Pełne opanowanie treści programu nauczania. Stanowiące efekt samodzielnej pracy ucznia;</p>	<p>Zakres i jakość wiadomości: wyczerpujące opanowanie całego materiału programowego (koniec roku lub semestru); wiadomości powiązane ze sobą w logiczny układ.</p> <p>Rozumienie materiału naukowego: właściwe rozumienie uogólnień i związków między nimi oraz wyjaśnianie zjawisk bez ingerencji nauczyciela</p> <p>Posługiwanie się i operowanie nabytymi wiadomościami: umiejętne wykorzystywanie wiadomości w teorii i praktyce bez ingerencji nauczyciela</p> <p>Kultura przekazywania wiadomości: poprawny język, styl, poprawne posługiwanie się terminologią naukową, kondensacja wypowiedzi na zasadzie zgody z wymaganiami poszczególnych przedmiotów nauczania.</p>
Dobry	<p>Istotne w strukturze przedmiotu (bloku, dziedziny edukacji); Bardziej złożone, mniej przystępne aniżeli elementy treści zaliczone do wymagań podstawowych; Przydatne, ale nie niezbędne w opanowaniu treści z danego przedmiotu (bloku, dziedziny edukacji) i innych przedmiotów szkolnych; Użyteczne w szkolnej i pozaszkolnej działalności; O zakresie przekraczającym wymagania zawarte w podstawie programowej; Wymagające umiejętności stosowania wiadomości w sytuacjach typowych wg wzorów (przykładów) znanych z lekcji i z podręcznika.</p>	<p>Zakres i jakość wiadomości: opanowanie materiału programowego; wiadomości powiązane związkami logicznymi.</p> <p>Rozumienie materiału naukowego: poprawne rozumienie uogólnień i związków między nimi oraz wyjaśnianie zjawisk inspirowane przez nauczyciela</p> <p>Posługiwanie się i operowanie nabytymi wiadomościami: stosowanie wiedzy w sytuacjach teoretycznych i praktycznych inspirowane przez nauczyciela.</p> <p>Kultura przekazywania wiadomości: brak błędów językowych, usterki stylistyczne, podstawowe pojęcia i prawa ujmowane w terminach naukowych, język umiarkowanie skondensowany.</p>

Dostateczny	Najważniejsze w uczeniu się danego przedmiotu (bloku, dziedziny edukacji); łatwe dla ucznia nawet mało zdolnego; O niewielkim stopniu złożoności, a więc przystępne; Często powtarzające się w programie nauczania; Dające się wykorzystać w sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych; Określone programem nauczania na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej; Głównie proste, uniwersalne umiejętności, w mniejszym zakresie wiadomości.	Zakres i jakość wiadomości: zakres materiału programowego ograniczony do treści podstawowych z danego przedmiotu; wiadomości podstawowe połączone związkami logicznymi. Rozumienie materiału naukowego: dość poprawne rozumienie podstawowych uogólnień oraz wyjaśnianie ważniejszych zjawisk z pomocą nauczyciela Posługiwanie się i operowanie nabytymi wiadomościami: stosowanie wiadomości dla celów praktycznych i teoretycznych przy pomocy nauczyciela. Kultura przekazywania wiadomości: niewielkie i nieliczne błędy, wiadomości przekazywane w języku zbliżonym do potocznego, mała kondensacja wypowiedzi
Dopuszczający	Niezbędne w uczeniu się danego przedmiotu (bloku, dziedziny edukacji). Potrzebne w życiu.	Zakres i jakość wiadomości: nieznanostwo nawet podstawowego materiału programowego; wiadomości luźno zestawione. Rozumienie materiału naukowego: brak rozumienia podstawowych uogólnień i nieumiejętność wyjaśniania zjawisk. Posługiwanie się i operowanie nabytymi wiadomościami: brak umiejętności stosowania wiedzy nawet przy pomocy nauczyciela. Kultura przekazywania wiadomości: liczne błędy, nieporadny styl, trudności w wysławianiu.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który posiada wiedzę wykraczającą poza obowiązujący program nauczania - z sukcesem startuje w konkursach o tematyce informatycznej.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny w zakresie rozszerzonym

Poziom wymagań (ocena)	Cele i treści kształcenia	Osiągnięcia ucznia
Organizacja procesu dydaktycznego		
Dostateczny	Dowiesz się, jak korzystać z różnych źródeł informacji, w tym z podręcznika	Znajomość organizacji i sposobów korzystania z różnych źródeł informacji.
	Dowiesz się, czym jest informatyka i jakie jest jej miejsce wśród innych nauk	Znajomość obszaru nauczania informatyki w zakresie rozszerzonym.
	Poznasz organizację zajęć, zasady oceniania, wymagania i regulamin pracowni	Podstawowa znajomość regulaminu pracowni i przepisów BHP. Zasady oceniania, poprawiania i uzupełniania zaległości.
	Poznasz wymagania i procedury egzaminu maturalnego	Znajomość organizacji egzaminu maturalnego z informatyki w kontekście obowiązujących przepisów.
	Poznasz organizację Olimpiady informatycznej	Znajomość organizacji i ocena trudności zadań stawianych na Olimpiadzie informatycznej.
Urządzenia techniki komputerowej		
Dopuszczający	Poznasz różne systemy zapisu liczb. Poznasz pojęcie bitu i bajta oraz dowiesz się, jakie jednostki pamięci są używane w informatyce. Poznasz podstawy prawa autorskiego.	Znajomość różnych systemów zapisu liczb. Rozumienie przydatności systemów: dwójkowego, ósemkowego i szesnastkowego. Organizacja zapisu informacji w pamięci komputera. Jednostki pojemności pamięci. Podstawowa znajomość prawa autorskiego i majątkowego. Znajomość sposobów użytkowania oprogramowania.
Dostateczny	Dowiesz się, czym jest informacja, i poznasz jej typy. Nauczysz się wykonywać działania arytmetyczne w różnych systemach liczbowych. Poznasz schemat blokowy komputera i nauczysz się określać podstawowe zadania bloków funkcjonalnych. Wskażesz zagadnienia o szczególnym znaczeniu etycznym.	Rozumienie informacji jako pojęcia pierwotnego. Poprawne wskazywanie różnych typów informacji. Wykonywanie działań w różnych systemach liczbowych. Zamiana liczb zapisanych w różnych systemach. Znajomość ogólnego schematu blokowego komputera. Umiejętność wskazywania zagadnień o szczególnym znaczeniu etycznym. Znajomość problematyki prawnej i moralnej dotyczącej ochrony danych osobowych.
Dobry	Dowiesz się, na czym polega reprezentacja stała i zmiennopozycyjna. Poznasz działania logiczne i ich realizację za pomocą bramek logicznych. Poznasz parametry i funkcje podzespołów zestawu komputerowego.	Zapis liczb dziesiętnych w reprezentacji stało- i zmiennopozycyjnej. Znajomość zasad działania wybranych bramek logicznych. Umiejętność określenia podstawowych parametrów podzespołów komputerowych.

	Nauczysz się radzić sobie w typowych sytuacjach awaryjnych. Zrozumiesz wybrane sposoby licencjonowania programów komputerowych	Właściwe postępowanie w sytuacjach awaryjnych. Postrzeganie licencji jako zbioru przepisów dotyczących użytkowania oprogramowania.
Bardzo dobry	Dowiesz się, w jaki sposób w systemie dwójkowym zapisać liczbę ze znakiem. Nauczysz się oceniać wiarygodność zasobów informacyjnych w serwisach WWW. Poznasz działanie procesora, płyty głównej i pamięci operacyjnej.	Zapisywanie liczb ze znakiem. Kod uzupełniający do dwóch - u2. Umiejętność podejmowania merytorycznej dyskusji dotyczącej wiarygodności pozyskiwanych informacji, w aspekcie prawnym i etycznym. Umiejętność dobierania urządzeń sprzętowych.

Grafika komputerowa i multimedia

Dopuszczający	Nauczysz się wykonywać proste zadania związane z przetwarzaniem grafiki map bitowych i grafiki wektorowej. Poznasz podstawowe pojęcia związane z dźwiękiem i ruchomym obrazem.	Umiejętność przetwarzania grafiki bitmapowej i wektorowej oraz wyboru odpowiednich narzędzi. Znajomość pojęć związanych z dźwiękiem i ruchomym obrazem, m.in. częstotliwość próbkowania, kodek, ramka.
Dostateczny	Nauczysz się projektować schematy prezentacji i wykorzystywać w nich własne materiały multimedialne. Nauczysz się przetwarzać pliki multimedialne	Umiejętność wyboru i poprawna realizacja schematu prezentacji. Umiejętność przetwarzania ruchomych obrazów i dźwięku.
Dobry	Poznasz podstawowe pojęcia związane z grafiką komputerową. Nauczysz się generować mapy bitowe z wykorzystaniem programu do modelowania sceny.	Generowania grafiki za pomocą narzędzi do modelowania sceny. Poprawne definiowanie podstawowych pojęć dotyczących grafiki, m.in. mapy bitowej, grafiki wektorowej, rozmiaru, rozdzielczości, składowych RGB, kompresji stratnej i bezstratnej, palety kolorów.
Bardzo dobry	Nauczysz się wykonywać projekt graficzny z wykorzystaniem warstw. Nauczysz się tworzyć klip multimedialny z wykorzystaniem animacji komputerowej	Umiejętność wykorzystania warstw w przetwarzaniu obrazów. Wykonanie klipu multimedialnego z wykorzystaniem techniki modelowania sceny.

Systemy operacyjne i sieci komputerowe

Dopuszczający	Poznasz najważniejsze pojęcia związane z zadaniami systemów operacyjnych.	Znajomość podstawowych zadań systemów operacyjnych.
Dostateczny	Zrozumiesz mechanizm organizacji i ochrony danych w systemach Linux i Windows. Poznasz podstawowe pojęcia dotyczące sieci komputerowej. Poznasz wybrane protokoły wykorzystywane w aplikacjach usług sieciowych. Dowiesz się, jak zabezpieczyć zasoby komputera. Dowiesz się, jak bezpiecznie przesyłać informacje.	Rozumienie mechanizmu organizacji i ochrony danych dostępnego w systemach Linux i Windows. Poprawne definiowanie podstawowych pojęć, m.in. stacja robocza, serwer, switch, sieci typu LAN, MAN, WAN. Znajomość protokołów wykorzystywanych w warstwie aplikacji. Stosowanie bezpiecznych protokołów. Zabezpieczanie sieci bezprzewodowych.

Dobry	<p>Dowiesz się, jak podłączyć komputer do Internetu .</p> <p>Dowiesz się, jak zabezpieczyć zasoby komputera.</p> <p>Poznasz zastosowanie narzędzi administracyjnych systemu Windows</p> <p>Dowiesz się, jakie urządzenia realizują przepływ informacji przez sieć.</p>	<p>Rozumienie funkcji urządzeń tworzących sieć komputerową.</p> <p>Alternatywne połączenia z siecią Internet.</p> <p>Rozumienie zagrożeń wynikających z niechcianego oprogramowania.</p> <p>Rozumienie złożenia praw dostępu do plików i folderów.</p>
Bardzo dobry	<p>Nauczysz się samodzielnie konfigurować komputery do pracy w sieciach.</p> <p>Poznasz model warstwowy sieci komputerowej.</p> <p>Dowiesz się, jak wykorzystać serwery zarządzające siecią komputerową.</p> <p>Poznasz możliwości współczesnych serwerów sieciowych</p>	<p>Umiejętność konfiguracji prostej sieci komputerowej.</p> <p>Znajomość modelu warstwowego sieci komputerowej.</p> <p>Znajomość wybranych aspektów zastosowania serwerów sieciowych.</p> <p>Wiedza i umiejętności dotyczących możliwości współczesnych serwerów.</p>

Algorytmy i programowanie

Dopuszczający	<p>Dowiesz się, co to jest algorytm i nauczysz się sporządzać specyfikację algorytmu.</p> <p>Poznasz podstawowe typy danych i operatorów.</p> <p>Poznasz schematy blokowe i ogólne reguły tworzenia sieci działań.</p> <p>Nauczysz się pisać programy w środowisku graficznym w języku C++.</p> <p>Dowiesz się jak ulepszyć algorytm określający, czy dana liczba naturalna jest liczbą pierwszą.</p> <p>Poznasz algorytm rozkładu liczby na czynniki pierwsze.</p> <p>Zrozumiesz algorytm znajdowania liczb pierwszych metodą sita Eratostenesa.</p> <p>Nauczysz się definiować problem porządkowania zbiorów liczbowych.</p>	<p>Poprawność definiowania pojęcia algorytm.</p> <p>Umiejętność sporządzania specyfikacji algorytmu.</p> <p>Zapisywanie algorytmu metodą schematu blokowego.</p> <p>Znajomość podstawowych typów danych.</p> <p>Umiejętność pisania programu w środowisku graficznym.</p> <p>Rozumienie sposobu poprawy efektywności algorytmu znajdowania liczb pierwszych.</p> <p>Znajomość algorytmu rozkładu liczby na czynniki pierwsze.</p> <p>Rozumienie i zastosowanie algorytmu sita Eratostenesa.</p> <p>Umiejętność opisu różnych warunków sortowania elementów zbioru. Przypadek sortowania liczb całkowitych zapisanych w tablicach.</p> <p>Poprawność definiowania pojęcia algorytm.</p> <p>Umiejętność sporządzania specyfikacji algorytmu.</p>
Dostateczny	<p>Nauczysz się zapisywać algorytm metodą listy kroków i drzewa algorytmu.</p> <p>Nauczysz się posługiwać pseudokodem.</p> <p>Nauczysz się korzystać z plików tekstowych w języku C++ .</p> <p>Nauczysz się tworzyć funkcje i przekazywać parametry w języku C++ .</p> <p>Dowiesz się, co to jest rekurencja i iteracja.</p> <p>Nauczysz się oceniać złożoność obliczeniową prostych algorytmów.</p> <p>Nauczysz się szacować wielkość pamięci potrzebnej do komputerowej realizacji algorytmu.</p> <p>Nauczysz się rozwiązać proste zadania, dla których dane (liczby całkowite) zapisane są w tablicach.</p> <p>Poznasz zastosowanie algorytmu</p>	<p>Zapisywanie algorytmu metodą listy kroków.</p> <p>Zapisywanie algorytmu metodą pseudokodu.</p> <p>Właściwa organizacji pętli.</p> <p>Odczytywanie danych z plików tekstowych, w programach.</p> <p>Tworzenie funkcji i przekazywanie parametrów.</p> <p>Rozumienie rekurencji i iteracji.</p> <p>Rozumienia pojęcia złożoności obliczeniowej. Klasyfikacja złożoności.</p> <p>Złożoność pamięciowa - umiejętność oceny zapotrzebowania pamięci na dane.</p> <p>Dynamiczny przydział pamięci.</p> <p>Umiejętność rozwiązywania zadań dotyczących liczb zapisanych w tablicach.</p> <p>Rozumienie dwóch wariantów algorytmu</p>

	<p>Euklidesa. Dowiesz się, jak znaleźć przybliżenie pierwiastka kwadratowego z liczby metodą Newtona-Raphsona. Nauczysz się przygotowywać dane do sortowania</p>	<p>Euklidesa. Zastosowanie algorytmu Euklidesa. Rozumienie metody Newtona-Raphsona. Wpływ liczby iteracji na dokładność obliczeń. Rozumienie metody znajdowania miejsca zerowego funkcji metodą połowienia przedziałów. Umiejętność przygotowania danych testowych w arkuszu kalkulacyjnym i za pomocą własnych programów.</p>
Dobry	<p>Nauczysz się analizować algorytm i dowiesz się, jak unikać typowych błędów. Zrozumiesz pojęcie zasięgu zmiennych. Nauczysz się analizować prosty algorytm rekurencyjny. Poznasz schemat Hornera. Nauczysz się rozwiązać zadania związane z wybranymi własnościami liczb. Poznasz podstawowe metody sortowania w miejscu (in situ). Nauczysz się oceniać złożoność metod sortowania.</p>	<p>Umiejętność analizy algorytmu i unikanie typowych błędów. Rozumienie pojęcie zasięgu zmiennych. Analiza prostych algorytmów rekurencyjnych. Rozumienie schematu Hornera. Zastosowanie schematu Hornera do szybkiego potęgowania. Umiejętność rozwiązywania prostych zadań dla liczb zapisanych w tablicach. Znajomość pojęcia sortowania in situ. Rozumienie pojęcia złożoności algorytmów. Klasyfikacja złożoności algorytmów.</p>
Bardzo dobry	<p>Zrozumiesz pojęcie wskaźnika i nauczysz się je stosować. Zrozumiesz znaczenie stosu w algorytmach rekurencyjnych. Zrozumiesz zastosowanie stosu w algorytmach tworzenia wyrażenia ONP obliczania jego wartości. Nauczysz się analizować algorytmy rekurencyjne tworzące trójkąt Sierpińskiego, dywan Sierpińskiego i płatek Kocha. Poznasz algorytm porządkowania kubekowego. Poznasz zastosowanie metody „dziel i zwyciężaj” w algorytmie sortowania przez scalanie. Nauczysz się analizować algorytm jednoczesnego znajdowania elementów największego i najmniejszego w zbiorze. Poznasz algorytm sortowania szybkiego (quicksort). Nauczysz się wyszukiwać i wstawiać elementy w zbiorach uporządkowanych. Poznasz algorytm szybkiego wyszukiwania wzorca w tekście. Nauczysz się opisywać i analizować algorytm sortowania przez kopcowanie (heapsort). Nauczysz się rozpoznawać i tworzyć anagramy. Zrozumiesz istotę konstruowania algorytmów zachłannych.</p>	<p>Rozumienie pojęcia wskaźnika i jego zastosowanie. Rozumienie znaczenia stosu w algorytmach rekurencyjnych. Rozumienie algorytmu tworzenia wyrażenia ONP i obliczania jego wartości. Umiejętność analizy algorytmów tworzących trójkąt Sierpińskiego, dywan Sierpińskiego i płatek Kocha. Rozumienie zasad porządkowania leksykograficznego. Umiejętność określania etapów porządkowania kubekowego. Rozumienie metody „dziel i zwyciężaj” na przykładzie sortowania przez scalanie. Zastosowanie sortowania przez scalanie dla zbiorów danych zapisanych na taśmach. Analiza algorytmów znajdowania najmniejszego i największego elementu w zbiorze. Rozumienie przykładu znajdowania najlżejszego i najcięższego przedmiotu. Rozumienie algorytmu sortowania szybkiego. Rozumienie dwóch wariantów podziału zbioru: ze zmiennym i stałym położeniem piwoła. Dostrzeganie celowości zastosowania algorytmu sortowania szybkiego w różnych przypadkach. Rozumienie algorytmów znajdowania i wstawiania elementów w zbiorach uporządkowanych i nieuporządkowanych. Umiejętność oceny złożoności algorytmów. Rozumienie rozwiązania naiwnego wyszukiwania wzorca w tekście. Optymalizacja algorytmu wyszukiwania</p>

		<p>wzorca w tekście. Rozumienie metody wstępującej i zstępującej projektowania algorytmów. Rozumienie etapów tworzenia kopca. Rozumienie pojęcia anagram. Znajomość algorytmu sprawdzania i tworzenia anagramów. Optymalizacja algorytmu sprawdzania anagramów. Rozumienie istoty problemu plecakowego. Możliwe efekty strategii algorytmów zachłanych. Przykład skuteczności algorytmów zachłanych: wydawanie reszty za pomocą minimalnej liczby monet i banknotów.</p>
--	--	--

Relacyjne bazy danych

Dopuszczający	<p>Poznasz metody projektowania bazy oraz jej obiekty. Nauczysz się zarządzać, bazą danych.</p> <p>Nauczysz się definiować pola w tabelach.</p>	<p>Zna obiekty bazy danych. Potrafi otworzyć tabelę. Potrafi wprowadzać dane i korzystać z formularzy. Potrafi zmienić właściwości pól. Zdefiniować klucz podstawowy i obcy.</p>
Dostateczny	<p>Nauczysz się wykorzystywać różne systemy liczbowe i funkcji w arkuszu kalkulacyjnym. Poznasz arkusz kalkulacyjny jako baza danych.</p>	<p>Potrafi budować formuły złożone i zagnieżdżone. Wykorzystuje narzędzia wyszukiwania, filtrowania i sortowania. Potrafi wizualizować dane.</p>
Dobry	<p>Poznasz relacje między tabelami. Nauczysz się wykorzystywać język SQL i tworzyć zapytania w aplikacjach użytkowych.</p>	<p>Potrafi tworzyć kwerendy: wybierające, parametryczne i aktualizujące. Potrafi importować dane z źródeł zewnętrznych. Tworzy relacje między tabelami.</p>
Bardzo dobry	<p>Dowiesz się jak tworzyć kwerendy krzyżowe i tworzyć wyrażenia z użyciem funkcji. Nauczysz się chronić bazę.</p>	<p>Potrafi tworzyć kwerendę krzyżową. Korzysta z konstruktora i buduje wyrażenia zaawansowane. Potrafi zabezpieczyć bazę.</p>

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który posiada wiedzę wykraczającą poza obowiązujący program nauczania - z sukcesem startuje w konkursach o tematyce informatycznej, programistycznej i Olimpiadzie Informatycznej

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA

Z INFORMATYKI

1. Na lekcjach informatyki uczeń oceniany jest za wiadomości i umiejętności objęte programem nauczania w skali od 1 do 6 (wraz ze znakami +, -). Nie stosuje się oceny 1- i 6+.
2. Zakres wiadomości i umiejętności na daną ocenę podany jest szczegółowo każdemu uczniowi, wychowawcy klasy (jeśli takowy wyrazi życzenie) oraz zainteresowanym rodzicom.

3. Ocena jest jawna dla ucznia i jego rodziców, na prośbę zainteresowanych jest uzasadniana.
4. Uczeń oceniany jest za:
 - a) odpowiedź ustną, przynajmniej raz w semestrze,
 - b) pracę przy komputerze (na bieżąco),
 - c) sprawdzian pisemny z zamkniętej części materiału nauczania, odbywa się każdorazowo po przerobieniu owej partii materiału i jest poprzedzony lekcją powtórzeniową oraz zapowiedziany z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem, może mieć formę testu,
 - d) sprawdzian pisemny z określonej partii materiału (kartkówka) może odbyć się bez zapowiadania i obejmuje najwyżej trzy poprzedzające go jednostki lekcyjne, może mieć formę testu,
 - e) pracę domową, projekty, prezentacje,
 - f) aktywność i postawę na lekcji (zależnie od sytuacji stworzonych na lekcji, nie musi dotyczyć wszystkich uczniów),
 - g) osiągnięcie szczególnych wyników w zajęciach pozalekcyjnych związanych z przedmiotem nauczania, ocenianych przez nauczyciela prowadzącego dany przedmiot, np. zaliczenie kolejnych egzaminów z ECDL, uczestnictwo w konkursach tematycznych, itp.
5. Każdy uczeń ma prawo do zaliczenia mu dodatkowych ocen za wykonane prace nadobowiązkowe.
6. Uczeń ma prawo raz w semestrze zgłosić nieprzygotowanie do zajęć lekcyjnych z danego przedmiotu bez podania przyczyny. Każde kolejne nieprzygotowanie skutkuje oceną niedostateczną. Nie dotyczy zapowiedzianych prac klasowych oraz sprawdzianów.
7. Uczeń ma prawo raz w semestrze zgłosić brak pracy domowej. Każdy kolejny brak pracy skutkuje oceną niedostateczną.
8. Uczeń jest zobowiązany poprawić ocenę niedostateczną z pracy klasowej w ciągu 2 tygodni od dnia oddania sprawdzonych prac. Prawo do poprawy oceny na w/w warunkach mają także Ci uczniowie, których nie satysfakcjonuje otrzymana ocena.
9. Uczeń który nie poprawił pracy klasowej w wyznaczonym terminie traci prawo do poprawy pracy.
10. Uczeń który odmawia napisania pracy klasowej, udzielenia odpowiedzi ustnej, pisemnej lub kartkówki, sprawdzianu praktycznego, otrzymuje ocenę niedostateczną.
11. Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową z przyczyn losowych (usprawiedliwionych), to powinien napisać ją w ciągu 2-tygodni od dnia powrotu do szkoły.
12. Nie można poprawiać oceny na tydzień przed klasyfikacją.
13. Jeżeli uczeń nie zgadza się z proponowaną oceną semestralną ma prawo do jej poprawy na warunkach określonych przez nauczyciela przedmiotu zgodnie z podanymi wymaganiami na poszczególne oceny (załącznik).
14. Uczeń który opuści więcej niż 50% godzin lekcyjnych w semestrze z danego przedmiotu może być niesklasyfikowany z tego przedmiotu.
15. Uczeń zobowiązany jest do posiadania zeszytu lub notatek oraz podręcznika wskazanego przez nauczyciela.
16. Uczeń jest zobowiązany do zapoznania się i przestrzegania regulaminu pracowni szkolnej. Za nie przestrzeganie regulaminu może zostać ukarany oceną niedostateczną.
17. Do powyższego regulaminu dołącza się szczegółowe wymagania na poszczególne oceny z podziałem na działy nauczania

Procentowe kryteria oceniania prac pisemnych lub wykonywanych w formie elektronicznej:

0%-29% - ocena niedostateczny

30%-49% - ocena dopuszczający

50% - 74% - ocena dostateczny

75% - 90% - ocena dobry 91%-

100% - ocena bardzo dobry

zadanie dodatkowe – celujący

Procentowe kryteria oceniania testów wyboru:

0%-49% - ocena niedostateczny

50%-69% - ocena dopuszczający

70% - 79% - ocena dostateczny

80% - 89% - ocena dobry

90%- 100% - ocena bardzo dobry

Opracowali

Mariusz Długoszewski

Małgorzata Konieckiewicz

Stanisław Szulc