



Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z **INFORMATYKI** dla klasy VII w roku szkolnym 2023/2024

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

| I PÓŁROCZE | | | | |
|---|---|---|---|--|
| Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
| 1. Lekcje z komputerem i internetem | | | | |
| Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • zna zasady korzystania z pracowni komputerowej • opisuje budowę komputera i system operacyjny • zna zasady tworzenia zapisu dwójkowego • posługuje się pojęciami bit i bajt • potrafi wyjaśnić rolę protokołu TCP/IP • potrafi opisać znaczenie adresów IP urządzeń włączonych do sieci | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje ustawienia systemu Windows do określenia parametrów komputera • wykorzystuje systemowy Kalkulator do konwersji liczb pomiędzy systemami liczbowymi: dziesiętnym i dwójkowym • potrafi sprawdzić adres IP komputera • potrafi opisać rolę urządzeń sieciowych | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • klasyfikuje programy komputerowe pod względem przeznaczenia • zna sposoby zamiany liczb dziesiętnych na dwójkowe i odwrotnie oraz posługuje się nimi • potrafi wyjaśnić znaczenie protokołów HTTP, HTTPS, FTP, SMTP • tworzy foldery na Dysku Google. • usuwa pliki i foldery z Dysku Google | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • porównuje i ocenia parametry komputerów, stosuje odpowiednie jednostki • sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie • zna szesnastkowy sposób zapisu liczb • wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE) • potrafi opisać przeznaczenie i działanie serwerów DNS • potrafi sprawdzić, jakie jest opóźnienie w przesyłaniu | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • opisuje i wykorzystuje inne systemy operacyjne (MAC OS, Android, Linux) • sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych • przedstawia symbolicznie zapis pozycyjny o wybranej podstawie • potrafi przeprowadzić test prędkości łącza internetowego • potrafi opisać etapy powstawania internetu • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wyjaśnić, na czym polega praca w chmurze • potrafi wymienić wady i zalety pracy w chmurze • zna zasady netykiety • włącza się do pracy ze wspólnymi dokumentami • pracuje nad tworzeniem prezentacji multimedialnej | <p>(serwery, routery, komputery klienckie)</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wysłać pliki na Dysk Google • potrafi pobrać pliki z Dysku Google • opisuje kompetencje informatyczne przydatne w różnych zawodach • przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki | <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zainicjować pracę nad wspólnym dokumentem • wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie • potrafi doskonalić i ocenić prezentację | <p>danych między komputerami (polecenie PING)</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna inne usługi dostępne w ramach konta Google • kieruje pracą nad wspólnym dokumentem • udostępnia dokument i przyznaje uprawnienia użytkownikom • sprawnie posługuje się terminami związanymi z pracą w sieci • organizuje pracę zespołową nad wspólną prezentacją • sprawnie przygotowuje się do prowadzenia prezentacji | <ul style="list-style-type: none"> • swobodnie korzysta z usług w ramach konta Google, używając urządzeń mobilnych • wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem • tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów • umiejętnie prowadzi wspólną prezentację • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
| 2. Lekcje z grami | | | | |
| <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowy projekt w Scratchu • wstawia tło z pliku • uruchamia grę z poprzedniej lekcji • dodaje dodatkowe duszki • tworzy nowy projekt w Scratchu • tworzy nowe duszki z plików zewnętrznych • przygotowuje ilustrację w edytorze grafiki lub znajduje w internecie | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • programuje sterowanie duszkiem • oprogramowuje warunki początkowe duszków skarbów i przeszkody • wykorzystuje wskazówki z podręcznika, aby przenieść grę na komputer • stosuje zmienne • z pomocą nauczyciela tworzy pomoc do gry | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka po labiryncie • spełnia kryteria oceny dostatecznej • oprogramowuje zmiany wartości punktów w grze • wykorzystuje komunikaty • projektuje i realizuje zliczanie punktów w grze | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • definiuje nowy blok, który uwzględnia dojście duszka do końca labiryntu • oprogramowuje interakcję duszka ze skarbami i przeszkodą • wykorzystuje zdarzenia • wykorzystuje losowość • projektuje i realizuje dodanie planszy tytułowej | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • eksperymentuje, dobierając kolejne dodatki do projektu • testuje działanie gry • dopracowuje szczegóły gry |

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • wstawia plik na scenę jako tło | | | | |
| 3. Lekcje z algorytmami | | | | |
| <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poprawnie opisuje algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem • z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo • opisuje, na czym polega rekurencja • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi • z pomocą nauczyciela omawia na konkretnym przykładzie algorytm sortowania przez zliczanie • przedstawia na prostym przykładzie algorytm sortowania przez wybieranie • opisuje algorytm Euklidesa z resztą | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia algorytmu i schematu blokowego • sprawdza parzystość i pierwszość liczby • realizuje proste bloki wykorzystujące rekurencję • opisuje rekurencyjne rozwiązanie problemu • wykorzystuje losowość w tworzeniu duszków w Scratchu • przedstawia wybrany zapis algorytmu sortowania przez wybieranie • przedstawia wybrany sposób zapisu algorytmu | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapisuje algorytm Euklidesa w postaci planu działań lub pseudokodu • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm, wykorzystując instrukcję warunkową • odpowiednio formułuje i wykorzystuje warunek zatrzymania rekurencji • analizuje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu • tworzy nowe duszki przez klonowanie • ustala parametry sklonowanych duszków • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztą w środowisku Blockly | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu • samodzielnie realizuje algorytm, wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż (...) • znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu • analizuje budowę i działanie skryptów rekurencyjnych • buduje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu • wykorzystuje własne bloki w realizacji algorytmu • samodzielnie realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu • samodzielnie realizuje algorytm Euklidesa z resztą w środowisku Blockly • analizuje zapis algorytmu w tekstowym języku programowania | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizuje realizację algorytmu Euklidesa i dostrzega jego niedostatki • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • tworzy własne konstrukcje rekurencyjne • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • określa złożoność obliczeniową rozwiązania problemu (liczbę działań w zależności od liczby kręgów) • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu | | <ul style="list-style-type: none"> • porównuje i ocenia różne algorytmy sortowania • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • realizuje algorytm w tekstowym języku programowania |
|--|--|--|--|---|

| II PÓŁROCZE | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Ocena dopuszczająca | Ocena dostateczna | Ocena dobra | Ocena bardzo dobra | Ocena celująca |
| 4. Lekcje z edytorem tekstu | | | | |
| <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu • zapisuje plik • stosuje podstawowe słownictwo informatyczne • stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami – wstawianie, wypełnianie treścią • stosuje tabulatory dostępne w edytorze • stosuje podstawowe sposoby wyrównania tekstu • stosuje układ kolumnowy tekstu | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • otwiera plik do edycji • ręcznie poprawia błędy • stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu • stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu • stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu • starannie przepisuje tekst • poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze • przygotowuje tekst do wydruku • samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę – stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę • korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie stosuje podstawowe zasady pracy z edytorem tekstu i wprowadzone dotychczas sposoby formatowania tekstu • potrafi korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego w edytor i systemu podpowiedzi • samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia • stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • potrafi ocenić sformatowanie i przygotowanie tekstu oraz zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa) • ilustruje tekst gotową grafiką znaną w sieci • ilustruje tekst gotową grafiką obiektową – wstawia obiekty dostępne w grupie Ilustracje na karcie <p>Wstawianie oraz obiekty WordArt</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje w podstawowym zakresie poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku • tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów | <ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem • ilustruje tekst wykonanymi przez siebie obrazkami • osadza grafikę w tekście – zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia „równo z tekstem” • stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką • osadza grafikę obiektową w tekście • stosuje techniki formatowania tekstu – czcionki o niestandardowym rozmiarze, wypunktowanie, numerowanie itp. • poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście • przygotowuje dokument do wydruku • stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku • poprawnie używa wyróżnień w tekście | <p>ze stosowaniem technologii informacyjnej</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu • w odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza • dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji • stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego • przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe – rozciąga, zniekształca, zmienia kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje • spełnia kryteria oceny dostatecznej • korzysta ze schowka • sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku • potrafi odtworzyć w edytorze wygląd | <p>komputerów w codziennym życiu</p> <ul style="list-style-type: none"> • używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania • potrafi ocenić rozwój języka informatycznego • samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu • ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu • wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków (numer strony, data itp.), jak i tekst wpisywany • formatuje tekst w nagłówku i stopce • samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt | <ul style="list-style-type: none"> • swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem • tworzy własne, dopracowane grafiki obiektowe • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • potrafi samodzielnie przedstawić i omówić sytuację, w której człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu • jest aktywny na lekcji i pomaga innym |
|--|--|---|---|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z narzędzia Malarz formatów • potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą schowka • potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument | <p>wydrukowanego dokumentu, wierność (w stosunku do oryginału) formatów, kształtów czcionek, wyróżnień</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje z wielostronicowym dokumentem, odtwarzając zadane formaty tekstu w dokumencie • pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem – portfolio tekstów, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, strukturę | <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy • bardzo sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku • opisuje problemy, na jakie może się natknąć człowiek podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą języka naturalnego • wykorzystuje style, tworzy spis treści wielostronicowego dokumentu • tworzy stronę tytułową • dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony | |
| 5. Lekcje z multimediami | | | | |
| <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi wykonać proste zdjęcie aparatem lub smartfonem • z pomocą nauczyciela zmienia wygląd interfejsu programu GIMP | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje budowę i parametry aparatów fotograficznych • potrafi skorygować poziom nasycenia koloru, cieni i świateł | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje różne zdjęcia oraz filmy aparatem lub smartfonem • potrafi wybrać właściwy kadr obrazu • zna i rozumie pojęcie rozdzielczość obraz | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dobiera ustawienia aparatu do różnych rodzajów ujęć • analizuje zdjęcia i rozróżnia formaty ich zapisu • samodzielnie zmienia wygląd interfejsu programu GIMP | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku |

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zmienić skorygować jasność i kontrast obrazu • potrafi zapisać przetworzony obraz • z pomocą nauczyciela potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu • potrafi określić pożądane parametry nowotworzonego obrazu • z pomocą nauczyciela potrafi rozpocząć tworzenie nowego projektu i określić jego wstępne parametry • z pomocą nauczyciela opracowuje założenia i wytyczne dotyczące montażu filmu | <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów • potrafi określić pożądane parametry nowotworzonego obrazu • potrafi zaimportować obrazy do programu PhotoFilmStrip • z pomocą nauczyciela w programie GIMP tworzy plansze oddzielające sekwencje filmu | <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu • samodzielnie potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów • potrafi poprawić ostrość obrazu • rozumie i potrafi wyjaśnić korzyści wynikające z możliwości stosowania warstw obrazu • samodzielnie animuje napisy • z pomocą nauczyciela wprowadza elementy składowe filmu w programie OpenShot Video Editor | <ul style="list-style-type: none"> • zna jednostki określania rozdzielczości obrazu • potrafi usunąć zbędne elementy obrazu, stosując narzędzie Klonowanie • stosuje filtry artystyczne • samodzielnie wprowadza tekst i określa jego parametry • płynnie zmienia kierunek ruchu kamery • w programie GIMP wykonuje obramowanie z efektem 3D • z pomocą nauczyciela w programie OpenShot Video Editor wykonuje efekty przejść między sekwencjami | <ul style="list-style-type: none"> • swobodnie korzysta z narzędzi programu GIMP dla osiągnięcia najlepszego efekt • swobodnie posługuje się narzędziami programu GIMP • z rozważą i w sposób przemyślany stosuje filtry artystyczne • potrafi wyjaśnić, czym skutkuje zapisanie obrazu w formacie JPG, a czym XCF • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • wszystkie czynności w programie GIMP wykonuje samodzielnie |
|--|---|--|---|---|

Zasady obowiązujące na lekcjach informatyki:

Aktualizacja od 01.04.2024 r.

Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności poddawane ocenianiu.

Prace pisemne:

Sprawdziany

- są przeprowadzane na koniec każdego działu programowego lub obejmują materiał kilku działów,
- są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem wpisem do terminarza Librus i podaniem nacobezu,
- są poprzedzone lekcją powtórzeniową obejmującą wymagane treści i umiejętności,
- uczeń pisze sprawdzian długopisem nieścieralnym lub na komputerze,
- po sprawdzianie nauczyciel omawia jego wyniki i poprawia z uczniami typowe dla klasy błędy,
- skala procentowa na poszczególne oceny jest zgodna ze statutem szkoły,
- po każdym sprawdzianie uczeń otrzymuje informację zwrotną w formie ustnej lub pisemnej.

Kartkówki

Kartkówki zapowiedziane trwają do 15 minut, obejmują materiał wskazany przez nauczyciela.

Kartkówki niezapowiedziane obejmują materiał z ostatniej jednostki tematycznej.

Działania praktyczne:

- zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji- przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem,
- umiejętność doboru narzędzi do realizowanego zadania,
- sposób zaprezentowania swojej pracy inny.

Praca na lekcji

Wymagane jest posiadanie danych do logowania na indywidualne konto uczniowskie i MS Office(Temas)

Podczas lekcji ocenie plusem, minusem lub oceną mogą podlegać:

- odpowiedź ustna,
- udział w dyskusji,
- aktywność: zgłaszanie się i udzielanie poprawnych odpowiedzi,
- praca samodzielna (rozwiązywanie zadań z podręcznika lub na kartach pracy),
- praca w grupach podczas lekcji,
- styl pracy z uwzględnieniem stopnia zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania,
- przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy(regulaminu pracowni),
- przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

Prace domowe:

- mogą być zadawane na platformach internetowych np., Teamsy, KhanAcademy, inne, **takie prace wykonane w czasie wolnym od zajęć dydaktycznych nie są dla ucznia obowiązkowe.**
- mogą być krótkoterminowe - zadawane z lekcji na lekcję, długoterminowe, projektowe itp.,
- jeśli praca domowa wymaga użycia komputera, uczeń w razie potrzeby może skorzystać z komputera np. w bibliotece,
- **praca domowa nie jest oceniana, nauczyciel nie ustala oceny (nie wystawia stopnia),**
- **nauczyciel sprawdza zadaną i wykonaną przez ucznia pracę domową i udziela informacji zwrotnej, która wskazuje uczniowi co robi dobrze, co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien dalej się uczyć.**
- ~~➤ wpływ na ocenę pracy domowej ma zawartość merytoryczna, staranność, niestereotypowe sposoby rozwiązania danego problemu, umiejętność korzystania ze źródeł, terminowość wykonania,~~

➤ ~~po powrocie z nieobecności zaległe prace domowe należy niezwłocznie uzupełnić.~~

Inne aktywności ucznia, które mogą podlegać ocenie:

- osiągnięcia w konkursach,
- rozwiązywanie zadań dodatkowych, samodzielne dochodzenie do pewnych zależności itp.,
- przygotowanie materiałów i prowadzenie lekcji,
- przygotowanie prezentacji, pomocy edukacyjnych, modeli, programów,
- praca metodą projektu - szczegółowe kryteria oceny podane są do każdego projektu.

Nieprzygotowania do lekcji

Uczeń ma prawo do trzykrotnego, w ciągu półrocza, zgłoszenia nieprzygotowania do lekcji. Fakt ten należy zgłosić nauczycielowi na początku lekcji. Przez nieprzygotowanie do lekcji rozumie się: ~~brak pracy domowej~~, brak danych do logowania, brak pomocy potrzebnych do lekcji. Po wykorzystaniu określonego powyżej limitu nauczyciel wpisuje uczniowi informację o zaistniałej sytuacji w dzienniku Librus – uwagi, co może skutkować obniżeniem oceny z zachowania.

Inne formy oceniania

W szkole stosowane są elementy oceniania kształtującego dlatego ocena pracy ucznia niekoniecznie musi zakończyć się wystawieniem stopnia, może to być także ocena w formie:

- informacji zwrotnej,
- pochwały nauczyciela,
- plusów (za 6 „plusów” uczeń otrzymuje ocenę celującą, minus „kasuje” plusa),
- oceny koleżeńskiej.