

Wymagania edukacyjne z grafiki dla klasy 3c

nauczyciel: Bożena Lasko

Trudno jest jednoznacznie określić wymagania na poszczególne oceny z przedmiotu tak specyficznego jak Informatyka stosowana. Przede wszystkim trzeba wziąć pod uwagę trudności i tematykę każdego z ćwiczeń wykonanych przez uczniów. Wszystkie kryteria powinny być znane przed przystąpieniem do ćwiczeń. Wymagania na kolejne, wyższe oceny zawierają w sobie wymagania na oceny niższe.

Ocena dopuszczająca, to ocena dla ucznia słabego, który źle radzi sobie z pracą przy komputerze, nie potrafi samodzielnie wykonać ćwiczenia i nie w pełni rozumie zadanie przed nim postawione, który przy pomocy nauczyciela umie jednak zrealizować minimum ustalonego dla danego ćwiczenia. W jego poczynaniach widać duże braki w zakresie wiedzy i umiejętności, ale podejmuje on próbę zmierzenia się z zadaniem.

Ocena dostateczną otrzymuje uczeń wykazujący braki w umiejętnościach i wiedzy, nadrabiający jednak pracowitością i chęcią wykonania ćwiczeń. Uczeń wykonuje swój projekt pod względem użycia funkcji programu ale z błędami. Projekt pozostaje niewykończony. Uczeń stosuje jedynie podstawowe funkcje oprogramowania.

Ocena dobra jest oceną dla ucznia samodzielnie wykonującego ćwiczenia, którego prace zawiera drobne błędy, lecz są wykonane estetycznie. Uczeń wykazuje znajomość programu i jego średnio zaawansowanych funkcji. Stosuje klasyczne rozwiązania, wzorowane na istniejących projektach.

Ocenę bardzo dobrą stawiamy uczniowi biegle posługującemu się oprogramowaniem, dobrze dobierającemu materiał do projektów, umiejącemu zaproponować kilka alternatywnych rozwiązań problemu, wykonującemu projekt (ćwiczenie) bezbłędnie.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń który w czasie ćwiczenia stosuje zaawansowane funkcje programu nie omawiane na zajęciach, który wykonał projekt na dobrym poziomie, estetycznym, dobrze skomponowanym. Uczeń umie także zaproponować własne, oryginalne pomysły i projekty.

Głównym źródłem ocen powinny być ćwiczenia wykonywane w ramach zajęć oraz projekty.