

SZCZEGÓŁOWE ZASADY OCENIANIA PODCZAS ZDALNEGO NAUCZANIA

INFORMATYKA – KRYSTYNA BORACZEWSKA

1. Nauczyciel oceniając pracę ucznia przyznaje oceny za poszczególne formy aktywności zgodnie z zapisami w Przedmiotowym Systemem Oceniania z Informatyki.

2. Podczas e – nauczania nauczyciel ocenia:

- ćwiczenia praktyczne;
- aktywność, systematyczność oraz jakość pracy ucznia,
- pracę samodzielną ucznia,
- zadania domowe,
- prace podejmowane z własnej inicjatywy np. prezentacje, plakaty itp.

3. Praca na lekcji online.

a) Nauczyciel ocenia na bieżąco pracę ucznia zarówno podczas lekcji na żywo jak i po lekcji.

b) Uczeń za pracę na lekcji może otrzymać ocenę za:

- aktywność;
- ćwiczenia praktyczne;
- pracę samodzielną (ocena za samodzielnie wykonywanie przez ucznia podczas lekcji zadań, ćwiczeń, testów, quizów).

Nauczyciel może przyznać oceny bezpośrednio podczas lekcji lub po sprawdzeniu wyników wykonanych przez ucznia zadań na platformach edukacyjnych: Learningapps, Quizizz, Scratch, Teams itp. w tym zadań przesłanych za pomocą poczty na platformie Teams.

4. Zadanie domowe i zadania dodatkowe.

a) Zadania domowe i dodatkowe będą w formie ćwiczeń, testów, quizów, gier dydaktycznych zamieszczonych na platformach edukacyjnych: Padlet, Learningapps, Quizizz, Scratch, Teams itp.

b) Nauczyciel zleca zadanie domowe i określa termin wykonania bezpośrednio podczas lekcji online oraz dodatkowo wysyła informację o zadaniu domowym i terminie wykonania w wiadomości do uczniów i rodziców (prawnych opiekunów) poprzez wiadomość w dzienniku Librus.

c) Niewykonanie zleconego zadania domowego we wskazanym terminie, skutkuje oceną 0 (informacja o nieoddanym zadaniu obowiązkowym). Uczeń ma możliwość poprawienia lub anulowania 0, jeśli w ciągu dwóch tygodnia uzupełni zaległe zadanie. Uczeń po uzupełnieniu zaległości wysyła nauczycielowi wiadomość w dzienniku Librus o nadrobieniu zaległego zadania.

d) Nauczyciel ocenia zadanie domowe oraz dodatkowe na podstawie analizy uzyskanych przez ucznia wyników zamieszczonych w e – dziennikach (Learningapps, Quizizz, Scratch, Teams itp.) lub na podstawie zadań przesłanych drogą mailową na platformie Teams.