

I. Zasady oceniania.

1. System oceniania został opracowany w oparciu o następujące dokumenty:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 7 września 2004 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych z późniejszymi zmianami Wewnątrzszkolny System Oceniania

Programu nauczania dla zawodu TECHNIK GRAFIKI I POLIGRAFII CYFROWEJ 311943

2. Ocenie podlegają:

- praca na lekcji,
- ćwiczenia praktyczne, wykonywane podczas zajęć
- odpowiedzi ustne, kartkówki
- jakość pracy i aktywność na lekcji,
- współpraca w grupie,
- sprawdziany wiadomości i umiejętności po każdym zrealizowanym dziale, zapowiedziane tydzień wcześniej, z podanym zakresem i wymaganiami, co najmniej jeden w semestrze
- prace domowe:
 - bieżące – utrwalające lub przygotowujące do opracowania nowej lekcji,
 - długoterminowe – stanowiące pracę nad projektem tematycznym,
- prace nieobowiązkowe – będące samodzielną uczniowską propozycją poszerzenia wiadomości umiejętności
- osiągnięcia w konkursach przedmiotowych szkolnych i pozaszkolnych.

3. Jeśli uczeń nie uczestniczył w pracy kontrolnej, to ma obowiązek zaliczenia jej w terminie do dwóch tygodni (ewentualnie w terminie wyznaczonym przez nauczyciela w przypadku dłuższej usprawiedliwionej nieobecności).

4. Uczeń ma prawo poprawić ocenę ze sprawdzianu, nie później niż w ciągu dwóch tygodni, w terminie wyznaczonym przez nauczyciela (jednym dla całej grupy). W takim przypadku przy ustalaniu oceny końcowo semestralnej uwzględnia się obydwie oceny.

5. Jeżeli nieobecność na pracy kontrolnej w wyznaczonym terminie jest nieusprawiedliwiona, to przy ustalaniu oceny końcowo semestralnej w miejsce oceny wpisuje się 1 /niedostateczny/.

6. Uczeń, który unika pisania pracy klasowej (sprawdzianu) lub jej poprawy, nie przychodzi w określone dni lub mimo obecności w szkole odmawia napisania tej pracy otrzymuje stopień 1 /niedostateczny/, bez możliwości poprawy.

7. Uczeń przyłapany na ściąganiu w trakcie - odpowiedzi ustnej, pisemnej, kartkówki, sprawdzianu itp. otrzymuje ocenę 1 /niedostateczną/.

8. Uczeń obecny na lekcji, odmawiający odpowiedzi ustnej, pisemnej, kartkówki, sprawdzianu itp. Otrzymuje ocenę 1 /niedostateczną/.

9. Osiągnięcia w konkursach przedmiotowych mogą spowodować podwyższenie oceny końcowo semestralnej do jednego stopnia.

10. Nauczyciel ma prawo wyznaczyć pod koniec semestru dodatkowe terminy poprawy prac kontrolnych.

11. Uczeń ma prawo 1 raz w semestrze zgłosić nieprzygotowanie do zajęć, obejmuje ono wszystkie lekcje przedmiotu w danym dniu (blok zajęć), nieprzygotowanie zgłaszamy w ciągu pierwszych 5 minut danej lekcji (bloku lekcji). /nie dotyczy klasówek/

12. Nie zapisanie pracy w terminie w sieci we wskazanym przez nauczyciela miejscu lub nie wysłanie na wskazany adres e-mail skutkuje oceną niedostateczną.

13. W szczególnie uzasadnionych losowych przypadkach (takich jak np. długotrwała, usprawiedliwiona nieobecność ucznia na zajęciach), dopuszcza się odstępstwa od przedstawionego systemu. Nauczyciel informuje wówczas klasę o zaistniałej sytuacji.

Obszary aktywności ucznia w zakresie wiedzy, umiejętności i postaw, będące przedmiotem oceny.

1. Posługiwanie się w opisie pojęć, środków, narzędzi i metod informatyki prawidłową terminologią informatyczną.
2. Przygotowanie stanowiska komputerowego do pracy według zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
3. Organizacja pracy.
4. Praca z programem – stosowanie odpowiednich metod, sposobów wykonania i osiąganie przewidzianych rezultatów.
5. Rozwiązywanie problemów – dobór właściwego narzędzia oraz dostosowanie środowiska programu do rozwiązywanego zadania.
6. Stosowanie wiedzy przedmiotowej w sytuacjach praktycznych.
7. Aktywność na lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych, np. udział w konkursach przedmiotowych.
8. Współpraca w grupie.
9. Wkład pracy ucznia

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który:

- Posiadał wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza program nauczania w danej klasie;
- Prowadził samodzielną i twórczą działalność rozwijającą własne uzdolnienia;
- Biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych, proponuje rozwiązania nietypowe;
- Osiągnął sukcesy w konkursach i olimpiadach informatycznych na szczeblu wojewódzkim, rejonowym lub krajowym.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- Opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określonych programem nauczania;
- Dobrze zna pojęcia informatyczne/graficzne, występujące w programie nauczania i swobodnie je stosuje;
- Posiadaną wiedzę informatyczną stosuje w zadaniach praktycznych i teoretycznych;

- Samodzielnie projektuje rozwiązania złożonych problemów;
- Potrafi samodzielnie odkrywać możliwości programów graficznych i do obróbki audio i wideo;
- Potrafi automatyzować prace edytorskie;
- Projektuje grafikę wektorową i obrabia grafikę rastrową tworząc projekty ulotek, wizytówek, broszur, logotypów itp.
- Zna zasady kompozycji obrazu.
- Potrafi stosować profile ICC. Właściwe dla danego rodzaju wydruku.
- Potrafi skalować pracę zgodnie z wymogami wydruku.
- Wykonuje projekty w grafice wektorowej z użyciem opcji zaawansowanych programu graficznego.
- Wykonuje projekty w grafice rastrowej z użyciem opcji zaawansowanych programu graficznego.
- Łączy projekty wektorowe i rastrowe.
- Stosuje profile ICC stosowne do rodzaju wydruku.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który:

- Posiada niepełny zakres wiedzy i umiejętności określonych programem nauczania w danej klasie;
- Poprawnie stosuje nabyte wiadomości, rozwiązuje samodzielnie typowych zadania teoretycznych i praktyczne;
- Wykonuje złożone zadania projektowe i edytorskie.
- Zna zasady kompozycji obrazu ale popełnia błędy.
- Potrafi stosować profile ICC. Właściwe dla danego rodzaju wydruku.
- Potrafi skalować pracę zgodnie z wymogami wydruku.
- Projektuje grafikę wektorową i obrabia grafikę rastrową tworząc projekty ulotek, wizytówek, broszur, logotypów itp. Ale jego praca wymaga poprawy.
- Wykonuje projekty w grafice wektorowej z użyciem opcji średniozaawansowanych programu graficznego.
- Wykonuje projekty w grafice rastrowej z użyciem opcji średniozaawansowanych programu graficznego.
- Łączy projekty wektorowe i rastrowe.

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- Posiada niepełny zakres wiedzy i umiejętności określonych programem nauczania w danej klasie;
- Rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o średnim stopniu trudności i przy pomocy nauczyciela;
- Stosuje zdobytą wiedzę do celów poznawczych i teoretycznych pod kierunkiem nauczycieli;
- Popełnia nieliczne błędy merytoryczne;
- Wykonuje zadania edytorskie;
- Potrafi wykonać projekty ale jego prace są niestaranne i pod względem przekazu graficznego i kolorystycznego.

- Wykonuje projekty w grafice wektorowej z użyciem opcji podstawowych programu graficznego.
- Wykonuje projekty w grafice rastrowej z użyciem opcji podstawowych programu graficznego.
- Łączy projekty wektorowe i rastrowe.

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:

- Posiada braki w opanowaniu wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania w danej klasie, ale braki te nie przekreślają możliwości kontynuowania nauki danego przedmiotu;
- Rozumie pytania i polecenia;
- Zna pojęcia informatyczne występujące w materiale nauczania oprogramowania biurowego;
- Popełnia liczne błędy merytoryczne;
- Stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem;
- Instaluje programy i wykonuje podstawowe prace związane z edycją dźwięku, grafiki i video.
- Korzysta z usług internetowych.
- Wykonuje proste rysunki wektorowe.
- Wykonuje proste retusze.

Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który:

- Nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania w danej klasie, a braki te uniemożliwiają mu dalsze zdobywanie wiedzy w zakresie tego przedmiotu;
- Nie zna pojęć informatycznych występujących w programie nauczania;
- Nie rozumie poleceń i pytań;
- W wypowiedziach popełnia liczne błędy merytoryczne;
- Nie potrafi obsługiwać instalować i aktualizować oprogramowania do edycji grafiki ;
- Nie potrafi wykonać zadań edycyjnych w programach graficznych i video.