

KRYTERIA WYMAGAŃ NA POSZCZEGÓLNE OCENY Z INFORMATYKI

I ROLA I NARZĘDZIA INFORMATYKI

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń który:

- świadomie stosuje się do zasad regulaminu pracowni komputerowej,
- potrafi wskazać przykłady zastosowania komputera w szkole, zakładach pracy i życiu społecznym,
- uruchomi prosty program np. z ikony i właściwie zakończyć jego działanie,
- dokona zmian: rozmiaru i położenia okien metodą „ciągnij i upuść” oraz zwinąć i rozwinąć okno,
- prawidłowo wyłączyć komputer i uporządkować stanowisko,

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń który:

- wskaże przykłady zastosowania techniki informacyjnej w szkole, przemyśle i życiu społecznym,
- rozróżni podstawowe elementy składowe komputera: jednostkę centralną, monitor, klawiaturę; określić ich przeznaczenie oraz posługiwać się nimi w stopniu elementarnym,
- wskaże przykłady zastosowania podstawowych programów, np. programu do pisania tekstu, programu do tworzenia grafiki komputerowej, programów gier komputerowych itp.
- wyjaśni, na czym polega i w jakim celu łączy się komputery w sieć.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi dostrzec i uzasadnić korzyści płynące z zastosowania technik informatycznych w tych dziedzinach,
- rozróżni niektóre dodatkowe urządzenia zewnętrzne komputera: drukarkę, skaner; wskazać ich przeznaczenie i przykłady zastosowania – w szkole i poza nią,
- odszukać program we wskazanym katalogu, uruchomić i prawidłowo go opuścić,
- odpowiednio rozmieścić okna na ekranie,

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi samodzielnie odszukać program we wskazanym katalogu, uruchomić i prawidłowo go opuścić,
- poda przykłady zastosowania „profesjonalnego” innych programów komputerowych, np.: programów do obliczeń i do sporządzania wykresów, do zarządzania zasobami informacji, do komunikacji pomiędzy komputerami itp.
- samodzielnie potrafi rozróżnić pracę na komputerze autonomicznym od pracy w sieci komputerów,
- wymieni i dokładnie omówi obszary zastosowania informatyki jako dziedziny wiedzy,
- odpowiednio rozłoży okna kilku uruchomionych programów,
- prawidłowo wyłączy komputer wykorzystując skróty klawiszowe,
- omówi różne sposoby połączenia komputerów sieć.

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń który:

- wymieni przykłady programów użytkowych i ich zastosowanie oraz zdefiniuje pojęcie „wersja programu”,
- potrafi wykorzystać skróty klawiszowe programów,
- wymieni inne urządzenia peryferyjne oraz potrafi wskazać ich zastosowanie w szkole i poza nią; rozróżni sieci lokalne i rozległe,
- wymieni przykłady programów użytkowych i ich zastosowanie oraz zdefiniuje pojęcie „wersja programu”,

II METODY TWORZENIA DOKUMENTU KOMPUTEROWEGO

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi nazwać dokument – rysunek (z pomocą nauczyciela) i zapisać z katalogu domyślnym,
- wykorzysta niektóre narzędzia: do kreślenia prostokątów, elips, linii, wielokątów oraz gumki w prostych rysunkach,
- potrafi wyciąć i przemieścić blok,
- potrafi odczytać rysunek z katalogu domyślnego, z pomocą nauczyciela,
- prawidłowo zamknie okno programu (opuścić program).

- potrafi tworzyć własne katalogi,
- określi rodzaje pamięci komputera i potrafi wskazywać, gdzie znajduje się aktualnie pamiętany (tworzony) dokument,
- potrafi wydrukować dokument zapisany w pliku – wg wskazówek i za pomocą nauczyciela,

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń który:

- z pomocą nauczyciela uruchomi edytor grafiki i korzystając z przygotowanych materiałów i wskazówek, potrafi wybrać potrzebne opcje z menu edytora,
- rozróżni paski narzędzi i objaśni ich możliwości,
- użyje jednego z przekształceń („efektów”),
- zdefiniuje elementarne pojęcia: „pamięć”, „plik”, „dokument komputerowy”,
- potrafi przygotować projekt prostego rysunku z wykorzystaniem kilku poznanych elementów, np. wizytówkę,
- porusza się po strukturze katalogów korzystając z wybranego programu,
- przegląda zawartość dysku twardego i dyskietek oraz odszukiwać zapisane wcześniej pliki,
- potrafi kopiować, przenosić pliki z dysku twardego na dyskietkę (i odwrotnie) stosując wybraną przez siebie metodę oraz kasuje niepotrzebne pliki,

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń który:

- samodzielnie uruchomi edytor grafiki i wybierze poznane opcje menu edytora,
- potrafi nazwać dokument – rysunek i zapisać go w miejscu (katalogu, dysku) wskazanym przez nauczyciela,
- potrafi skopiować i wkleić blok w obrębie tego samego rysunku,
- potrafi przygotować projekt rysunku z wykorzystaniem poznanych mechanizmów, np. kopiowania,
- odczyta rysunek z katalogu domyślnego przy niewielkiej pomocy nauczyciela,
- potrafi wykonać kopiowanie plików przynajmniej na dwa sposoby (przez Schowek i metodą *chwyć i upuść*),
- omówi własności pamięci operacyjnej oraz uzasadni – dlaczego należy zapisywać dokument, w trakcie pracy nad nim, na dysku twardym,
- porusza się po strukturze katalogów korzystając z różnych programów,
- poprawnie dobierze nazwy plików i katalogów,

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń który:

- wykorzysta wszystkie narzędzia edytora w projektach prostych rysunków,
- użyje przekształceń („efektów”), jakimi dysponuje edytor,
- potrafi zdefiniować pojęcia: „pamięć operacyjna”, „pamięć zewnętrzna”,
- potrafi odczytać ustawienia strony i wyjść z programu,
- nazwie dokument i samodzielnie wybierze miejsce zapisu,
- odszuka i odczyta rysunek zapisany w dowolnym miejscu (katalogu, dysku),
- przekształci wybrany element rysunku na różne sposoby, w tym potrafi pochylić i zmniejszyć,
- potrafi skopiować i wkleić blok z innego rysunku,
- potrafi wydrukować samodzielnie dokument zapisany w pliku.
- wyjaśni szczegółowo własności i przeznaczenie poszczególnych rodzajów pamięci
- odszuka plik nie znając miejsca jego zapisu (katalogu),
- potrafi zauważyć podobieństwa i różnice w programach do obsługi katalogów i plików,
- określi rodzaje wirusów i uzasadni ich szkodliwość,

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń który:

- poda orientacyjne wielkości: „pamięci operacyjnej”, „pamięci zewnętrznej” i „plików graficznych” oraz rozróżni pliki ze względu na ich rozszerzenia,
- potrafi przygotować złożony projekt rysunku z wykorzystaniem elementów skopiowanych z innych plików,
- potrafi stosować opcje ustawienia strony i samodzielnie zmienić jej ustawienia; zastosuje różne sposoby zakończenia pracy programu.
- utworzy rysunki złożone, wg własnych pomysłów, wykorzystując różne „efekty”,
- tworzy skomplikowane rysunki z wykorzystaniem wszystkich narzędzi edytora,
- uruchomi edytor grafiki na różne sposoby; samodzielnie odszuka w menu inne, niż omawiane, możliwości edytora,
- potrafi określać pojemności pamięci, ilość wolnego i zajętego miejsca oraz wielkość plików,
- rozróżni typy plików po ich rozszerzeniach,
- wykona operacje na plikach stosując skróty klawiszowe, tzw. gorące klawisze); potrafi pakować (kompresować) pliki,

III REDAGOWANIE TEKSTU ZA POMOCĄ EDYTORA TEKSTU

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń który:

- podaje różnice między *edytorem tekstu a edytorem grafiki*,
- wprowadzi i potrafi kasować (usuwać) znaki dostępne bezpośrednio z klawiatury, w tym polskie znaki diakrytyczne,
- uzupełni dane we wskazanej tabeli (z wykorzystaniem tabulatorów),
- potrafi przenieść poznane zasady zapisu i odczytu plików na pliki tekstowe,
- potrafi poprawić błędy lub uzupełnić tekst w istniejącym pliku – wg poleceń nauczyciela,
- kopiować, wycinać lub przenosić wskazane fragmenty tekstu – w obrębie tego samego pliku, korzystając z mechanizmów schowka,

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń który:

- potrafi napisać krótki tekst na zadany temat,
- zaznaczy dowolny fragment tekstu jednym ze sposobów,
- sformatuje akapit wg zaleceń nauczyciela,
- wykorzysta tabulatory domyślne w zadaniu zaleconym przez nauczyciela,
- zdefiniuje i poda proste przykłady *wyliczania i numerowania*.
- zmodyfikuje dowolny plik tekstowy,
- wydrukuje cały dokument.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń który:

- wstawi rysunek do tworzonego tekstu,
- zdefiniuje pojęcie redakcja tekstu i wskaże na różnice między redakcją tekstu i redakcją rysunku,
- przełączy układ klawiatury, korzystając ze wskaźnika klawiatury,
- napisze krótki tekst, używając znaków podziału i znaków końca akapitu,
- zaznaczy dowolny fragment tekstu różnymi sposobami,
- potrafi kopiować, wycinać lub przenieść fragmenty tekstu – i innego pliku, korzystając z mechanizmów schowka,
- potrafi dobrać odpowiednio format akapitu i uzasadnić wybór; zmienić czcionkę akapitu lub jego części,
- utworzy nieskomplikowaną tabelę danych,
- potrafi zastosować wyliczanie lub numerowanie,

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi zmodyfikować rysunek wstawiony do tekstu,
- wydrukuje dowolny fragment tekstu.
- potrafi odpowiednio zmodyfikować ustawienie tabulatorów,
- napisze krótki, sformatowany tekst,
- utworzy przykładowy plik stosując wszystkie sposoby formatowania dokumentu (dosunięcie do marginesów, centrowanie, justowanie),
- użyje w swoim dokumencie wyliczania z numerowaniem,
- ustawi parametry wydruku,

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi wprowadzić i kasować (usuwać) znaki niedostępne bezpośrednio z klawiatury,
- zmodyfikuje dowolny plik tekstowy z wstawionym obiektem,
- potrafi samodzielnie dobrać i ustawić tabulatory – odpowiednio do zawartości dokumentu,
- samodzielnie zaprojektuje i wykona sformatowaną tabelę danych,

IV OBLICZENIA W ARKUSZU

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń który:

- wprowadzi do komórki napis tekstowy lub liczby postaci dziesiętnej, o niewielkiej ilości liczb,
- zdefiniuje pojęcie „blok” i porówna je z pojęciem znanym z obsługi edytora tekstu i grafiki,
- zademonstruje jeden ze sposobów zaznaczenia bloku komórek (za pomocą myszy lub za pomocą klawiatury),
- opíše zasady pracy grupowej przy tworzeniu dokumentów złożonych i ilustrowanych wykresami,
- doda dane do wcześniej utworzonego arkusza,
- utworzy prosty wykres do przykładu podanego przez nauczyciela,

- wydrukuje cały (wskazany) arkusz,

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń który:

- poda dowolny przykład zastosowania arkusza w życiu codziennym i uzasadnia jego użycie,
- właściwie używa klawiszy nawigacyjnych i klawiszy edycyjnych,
- opisuje operacje wycinania i kopiowania komórek (bloku komórek) z wykorzystaniem mechanizmów Schowka i zrealizuje kopiowanie wartości,
- zaprojektuje i zrealizuje w arkuszu prosty przykład wg wskazówek nauczyciela – z wykorzystaniem adresowania względnego,
- zrealizuje w arkuszu prosty przykład obliczeń z fizyki lub matematyki – z wykorzystaniem adresowania bezwzględnego,
- poda przykład ilustracji wykresem zadania zleconego przez nauczyciela,
- opisz i wykorzystaj mechanizm schowka do włączania tabel arkusza do tekstu,
- potrafi korzystając z własności arkusza wykonać symulację znanych zjawisk fizycznych,

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń który:

- wskaże przykłady zastosowania arkusza w różnych dziedzinach nauki i techniki,
- przeprowadzi analizę przykładowego problemu i opracuje właściwy algorytm obliczeń,
- wprowadzi do komórki liczby dowolnej postaci dziesiętnej i odpowiednio je zaokrągli,
- zademonstruje różne sposoby zaznaczania bloku komórek,
- poda różne przykłady zastosowania wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
- samodzielnie utworzy prosty wykres, złożony z jednej serii danych, opisz arkusz lub wykres – z zastosowaniem pola tekstowego,
- włączy tabele arkusza do tekstu z wykorzystaniem mechanizmu OLE,
- samodzielnie zmodyfikuje utworzony arkusz,
- wydrukuje wskazaną część arkusza.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi wykorzystać w edycji arkusza skróty klawiszowe,
- opisz operacje wycinania i kopiowania formuł, z wykorzystaniem mechanizmów schowka i zrealizuje kopiowanie formuł,
- samodzielnie opracuje i zrealizuje w arkuszu prosty przykład obliczeń z fizyki lub matematyki – z wykorzystaniem adresowania względnego,
- samodzielnie przeprowadzić analizę problemu i opracuje odpowiedni algorytm z zastosowaniem funkcji arkusza,
- potrafi samodzielnie zaprojektować i zrealizować w arkuszu obliczenia – wykorzystaniem adresowania bezwzględnego,
- wykorzystaj w kopiowaniu komórek własności adresu mieszanego,
- wprowadzi do komórki liczby w dowolnej postaci w tym wykładniczej,
- poda przykłady różnych typów wykresów i ich zastosowanie w arkuszach kalkulacyjnych,

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń który:

- samodzielnie opracuje i zrealizuje w arkuszu obliczenia z fizyki i matematyki – z wykorzystaniem funkcji i adresowania względnego,
- samodzielnie opracuje i zrealizuje w arkuszu obliczenia z fizyki lub matematyki – z wykorzystaniem funkcji i adresowania mieszanego,
- samodzielnie utworzy wykres złożony z wielu serii danych, wykorzystaj pole tekstowe do wprowadzenia różnych elementów (tekstowych i/lub graficznych) do arkusza,
- samodzielnie zmodyfikuje arkusze wykorzystując elementy innych arkuszy lub inne obiekty,
- wydrukuje arkusz z wstawionym wykresem.

V ŹRÓDŁA INFORMACJI I METODY JEJ PRZETWARZANIA

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń który:

- poda przykłady zbiorów informacji (z otaczające rzeczywistości), które mogą być gromadzone w bazach danych,
- wprowadzi dane korzystając z gotowego formularza,
- wyprowadzi dane na ekran korzystając z gotowego raportu,
- odczyta istniejący plik bazy danych i zapisze go (np. po modyfikacji),
- potrafi porządkować informacje w przykładowej bazie danych wg założonego kryterium,
- potrafi wyszukiwać informacje w gotowej bazie danych stosując proste kryterium wyboru,

- potrafi wyszukiwać informacje w multimedialnej bazie danych (z niewielką pomocą nauczyciela) np. dane hasło w Encyklopedii,
- potrafi wydrukować dokument korzystając z gotowego raportu,

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń który:

- zaktualizuje informacje w prostej bazie danych; zmodyfikuje (dostosuje) strukturę istniejącej bazy danych – wg wskazówek nauczyciela,
- wykorzysta znany mechanizm schowka do wykonywania operacji w bazie, np. do kopiowania danych w tabeli,
- potrafi włączać dane z bazy do tekstu w celu przygotowania korespondencji seryjnej, projektować etykiety adresowe,
- potrafi przysyłać informacje na odległość, np. do kolegi z innej szkoły, korzystając z usług poczty elektronicznej.
- potrafi wyszukać informacje w Internecie podając adres strony WWW,

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń który:

- poda przykłady multimedialnych baz danych i omówi ich przeznaczenie,
- potrafi wyszukiwać informacje w gotowej bazie danych stosując złożone kryteria wyboru (dotyczące kilku pól),
- potrafi porządkować informacje samodzielnie dobierając kryterium,
- przeprowadzi analizę prostego zadania (problemu) i zaprojektuje własną bazę danych (bazę informacji),
- zaprojektuje własny formularz do wprowadzania i prezentacji danych,
- potrafi opracować projekt raportu (zestawienia),
- potrafi wydrukować wybrane rekordy bazy danych (bazy informacji),
- potrafi projektować etykiety adresowe,
- potrafi porównać wysyłanie listów zwykłą pocztą do poczty elektronicznej – wskaże podobieństwa i różnice,
- potrafi wyszukiwać informacje w Internecie korzystając z *przeglądarek internetowych*.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń który:

- wykorzysta znany mechanizm OLE, aby włączyć do projektu formularza obiekty graficzne,
- samodzielnie (korzystając tylko z Pomocy wbudowanej do programu) wyszuka informacje na zadany temat w multimedialnej bazie danych,
- poda przykłady relacyjnych baz danych,
- potrafi wyszukiwać informacje w relacyjnych bazach danych,
- potrafi opisać strukturę relacyjnej bazy danych (bazy informacji),
- włączy dowolne obiekty do projektu formularza,
- omówi znaczenie poszczególnych skrótów i nazw w adresie *e-mail*,
- skopiuje do nowego pliku strukturę bazy danych,

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń który:

- uporządkuje informacje dobierając złożone kryterium sortowania i selekcji,
- wydrukuje samodzielnie przygotowany raport,
- potrafi swobodnie przeglądać i wyszukiwać informacje w nieznanym wcześniej programach,
- samodzielnie łączy się z siecią Internet i korzysta z dodatkowych usług, np. potrafi wziąć udział w dyskusji w tzw. grupach dyskusyjnych na wybrany temat, samodzielnie przygotować referat na wybrany temat korzystając z różnych źródeł informacji.

VI ALGORYTMIKA

Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń który:

- wymieni przykłady działań z życia codziennego i przedmiotów szkolnych, które uważa za algorytmy,
- sformułuje problem, określi dane do zadania oraz wyniki,
- potrafi stosować praktycznie proste techniki sortowania (bąbelkowe, przez wybór) do porządkowania dowolnych zbiorów elementów; analizuje gotowe schematy blokowe przedstawiając te techniki,
- wyjaśni, na czym polega strukturalny zapis algorytmu oraz znaczenie stosowania procedur,

Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń który:

- potrafi analizować (symulować działanie) algorytmu przedstawionego w postaci schematu blokowego i przedstawić prosty algorytm w postaci listy kroków, schematu blokowego i w symbolicznym języku programowania, korzystając z odpowiednich programów dydaktycznych,
- określa sytuacje warunkowe, tj. takie, które wprowadzają różne wyniki – zależnie od spełnienia narzuconych warunków; potrafi analizować przykłady algorytmów z rozgałęzieniami,
- potrafi analizować algorytmy, w których występują powtórzenia (iteracje) i określać, od czego zależą liczba powtórzeń,
- określa problemy, w których występuje rekurencja – podaje przykłady „zjawisk rekurencyjnych” – z życia i doświadczeń szkolnych.

Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi wyróżnić postępowania z różnych przedmiotów szkolnych: matematyki, fizyki, które są algorytmami,
- przedstawi dokładną specyfikację dowolnego zadania,
- potrafi prezentować graficznie w postaci schematu blokowego wybrane techniki sortowania – korzystając z odpowiednich programów dydaktycznych,
- wyjaśni znaczenie parametrów formalnych i aktualnych oraz sposobu ich przekazywania,
- potrafi prezentować algorytmy rekurencyjne w postaci schematów blokowych.

Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń który:

- wykorzysta znany mechanizm OLE, aby włączyć do projektu formularza obiekty graficzne,
- samodzielnie (korzystając tylko z Pomocy wbudowanej do programu) wyszuka informacje na zadany temat w multimedialnej bazie danych,
- podaje przykłady relacyjnych baz danych,
- potrafi wyszukiwać informacje w relacyjnych bazach danych,
- potrafi opisać strukturę relacyjnej bazy danych (bazy informacji),
- włączy dowolne obiekty do projektu formularza,
- omówi znaczenie poszczególnych skrótów i nazw w adresie *e-mail*,
- skopiuje do nowego pliku strukturę bazy danych,

Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń który:

- potrafi prezentować algorytmy w wybranym języku programowania wysokiego poziomu,
- potrafi przedstawić algorytm rozwiązania zadania, w którym występują sytuacje warunkowe w postaci algorytmu,
- określi, kiedy może nastąpić zapętlenie w algorytmie iteracyjnym; umie temu zapobiec,
- potrafi prezentować techniki sortowania w wybranym języku programowania,
- potrafi prezentować złożone algorytmy (z podprogramami), w wybranym języku programowania,
- zamieni rozwiązanie iteracyjne algorytmu na rekurencyjne.

POMIAR OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Ocenianie obejmuje:

- pisemne lub praktyczne prace sprawdzające - klasówki (sprawdziany) (1 w semestrze),
- odpowiedzi ustne,
- prace praktyczne na lekcji,
- obserwacja: aktywności na lekcji i pracy w grupie,
- prace domowe (w szczególnych wypadkach)
- prowadzenie zeszytu przedmiotowego.

1. Na lekcję uczniowie przynoszą podręczniki (obowiązkowo) i zeszyty. Zeszyty są sprawdzane pod koniec każdego semestru (na ocenę).
2. W semestrze można raz zgłosić nieprzygotowanie, czyli np. brak zeszytu lub książki, brak pracy domowej, niechęć do ewentualnej odpowiedzi. Nieprzygotowania nie można zgłosić w dniu zapowiedzianej (wpisanej do dziennika) klasówki lub sprawdzianu. Nieprzygotowanie musi zostać zgłoszone na początku lekcji (najpóźniej do momentu sprawdzenia listy obecności). Zgłoszenie po tym czasie, nie będzie uwzględniane.
3. Plusy (+) i minusy (-) mogą też być stawiane za odpowiedzi lub ćwiczenia, które były niewystarczające na wystawienie konkretnej oceny (poza odczuciem: pozytywny lub negatywny), a także za odpowiednią aktywność na lekcji.

4. Trzy plusy są zamieniane na ocenę 5, natomiast trzy minusy są zamieniane na ocenę 1.
5. Udział w różnego rodzaju konkursach jest oceniany poprzez wystawienie oceny bardzo dobrej gdy uczeń zakwalifikuje się do II etapu (pozaszkolnego) lub celującej gdy uzyska znaczący wynik w II etapie lub zakwalifikuje się do III etapu.
6. Oceny z prac punktowanych wystawiane są wg następującej zasady:
 - 0 – 35% - 1
 - 36 – 50% - 2
 - 51 – 65% - 3
 - 66 – 80% - 4
 - 81 – 95% - 5
 - 96 – 100% - 6
7. Wiadomości uczniów będą sprawdzane:
 - klasówką lub sprawdzianem na koniec działu (w zależności od objętości działu). Uczeń nieobecny na klasówce lub sprawdzianie ma 3 tygodnie od powrotu do szkoły na dokonanie zaliczenia. Po tym czasie (uwzględniane są losowe przypadki uzgodnione z nauczycielem) wstawiona będzie automatycznie ocena 1.
 - odpowiedzią, kartkówką lub ćwiczeniami praktycznymi w trakcie przerabiania działu.
8. Uczeń, który nie był w szkole w dniu klasówki lub sprawdzianu, pisze pracę w innym terminie uzgodnionym z nauczycielem. Jeżeli jest to działanie celowe (nieobecność tylko na informatyce lub nieusprawiedliwiona), to pisze pracę w terminie wyznaczonym przez nauczyciela (najczęściej są to pierwsze zajęcia, na których się pojawi).
9. Jeżeli uczeń przychodzi do szkoły (po nieobecności przynajmniej dwa tygodnie) w dniu pisanej klasówki lub sprawdzianu, to może uzgodnić z nauczycielem inny termin pisania pracy, nie później jednak niż 2 tygodnie od powrotu do szkoły.
10. Poprawę może pisać uczeń, który dostał z klasówki lub sprawdzianu 1, 2, 3 lub 4. Ocena z poprawy jest drugą oceną z danej pracy. Obie oceny wliczają się do średniej. Nie poprawia się 1 otrzymanej za ściąganie! Każdy uczeń, któremu udowodni się posiadanie na klasówce lub sprawdzianie ściągania, zeszytu lub książki otrzymuje za pracę automatycznie ocenę 1. Nie można pisać ponownie pracy, z której otrzymało się ocenę 5, ponieważ z poprawy nie można otrzymać oceny 6.
11. Nie poprawia się ocen z odpowiedzi i kartkówek. W tych przypadkach można się zgłosić do odpowiedzi.
12. **Ocena semestralna (roczna) jest wypadkową ocen cząstkowych uzyskanych przez ucznia z klasówek, kartkówek itp. i nie może być poprawiana.**