

## Hodnotenie a klasifikácia v predmete informatika

### Všeobecné zásady a princípy hodnotenia

Predmet s dvojhodinovou dotáciou v prvom ročníku a jednohodinovou dotáciou v druhom a treťom ročníku.

Spôsob overenia vedomostí, zručností a kľúčových kompetencií	Forma preskúšania	Časový rozsah	Spôsob hodnotenia	Frekvencia hodnotenia v jednom polroku
<b>1. Splnenie zadanej úlohy</b>	Vypracované zadanie (praktická úloha riešená v určenom prostredí na počítači)	10 – 45 min podľa náročnosti a počtu úloh	Známka (splnenie požiadaviek, tvorivosť, aplikácia teoretických poznatkov)	Pri potrebe overovania praktických zručností v aplikačnom prostredí
<b>2. Priebežná tematická písomná práca</b>	Písomná práca alebo test z tematického celku	10 - 20 min	Známka podľa percentuálnej stupnice: 100% - 90% - 1 89% - 75% - 2 74% - 50% - 3 49% - 30% - 4 29% - 0% - 5	Známka na konci tematických celkov, kde je potrebné mať teoretické poznatky, alebo riešiť výpočtové úlohy
<b>3. Projekt</b>	Dlhodobé domáce zadanie v závere tematického celku (text, tabuľky, grafika, animácia, zvuk, film, aplikácia)	Jeden týždeň – mesiac	Známky za splnenie zadaných kritérií, tvorivosť, kvalitu vyhotovenia, prezentovanie projektu počas hodiny pred spolužiakmi	Jedna alebo dve známky za každý projekt (obsah + technické spracovanie), v prípade neodovzdania projektu je žiak klasifikovaný známkou nedostatočný
<b>5. Úspešné riešenie súťaží</b>	Vyriešenie problémových súťažných úloh (iBobor, korešpondenčné zadania, ...)	Priebežne a v čase on-line súťaží	Hodnotenie známkou, pochvala za reprezentáciu školy	Známka za úspešnosť: programovanie – 1, 1 iBobor: percentil nad 80 - 1

Žiak je klasifikovaný, ak získal aspoň tri známky. Výsledná známka za klasifikačné obdobie predstavuje aritmetický priemer všetkých získaných známok za polrok.