Zespół Szkół Technicznych w Grudziądzu.

Wymagania edukacyjne i kryteria oceniania.

Rok szkolny: 2026/2027.

Przedmiot: Pracownia stron internetowych. Klasy III informatyczne.

Tabela wymagań edukacyjnych i kryteriów oceniania

Efekt kształcenia z podstawy programowej	1 — niedostateczna	2 — dopuszczająca	3 — dostateczna	4 — dobra	5 — bardzo dobra	6 — celująca
1) Posługuje się hipertekstowymi językami znaczników (HTML)	Nie potrafi utworzyć poprawnego dokumentu HTML ani zastosować podstawowych znaczników; nie wykonuje zadania nawet z pomocą.	Z pomocą tworzy bardzo prosty dokument HTML i stosuje pojedyncze znaczniki; popełnia liczne błędy w strukturze i składni.	Samodzielnie tworzy prostą stronę HTML5, stosuje sekcje, nagłówki, paragrafy, listy, tabele, obrazy i odnośniki; wykonuje prosty formularz.	Sprawnie buduje strukturę HTML5, poprawnie stosuje atrybuty, formularze i różne elementy strony; potrafi znaleźć i poprawić typowe błędy.	Bardzo dobrze wykorzystuje HTML5 do tworzenia semantycznych, uporządkowanych stron; łączy elementy, formularze, multimedia i gotowe skrypty zgodnie z wymaganiami projektu.	Twórczo i biegle projektuje rozbudowaną strukturę HTML5, świadomie dobiera znaczniki i atrybuty, optymalizuje kod oraz samodzielnie rozwiązuje nietypowe problemy.
2) Stosuje kaskadowe arkusze stylów do tworzenia responsywnych stron internetowych	Nie potrafi zastosować CSS ani utworzyć podstawowej reguły stylu.	Z pomocą stosuje proste style i selektory; ma trudności z kaskadowością i poprawnym formatowaniem.	Tworzy style lokalne, wewnętrzne i zewnętrzne, stosuje podstawowe selektory oraz reguły CSS; wykonuje prosty responsywny układ.	Samodzielnie dobiera selektory, właściwości i wartości CSS, projektuje wygląd strony oraz tworzy responsywny układ.	Sprawnie projektuje spójny i responsywny interfejs, świadomie wykorzystuje kaskadowość, różne selektory i układy; testuje widok na różnych szerokościach.	Bardzo sprawnie i twórczo wykorzystuje CSS; buduje zaawansowane responsywne układy, optymalizuje reguły i samodzielnie rozwiązuje nietypowe problemy z wyglądem strony.
3) Stosuje systemy zarządzania treścią (CMS)	Nie zna podstaw CMS i nie potrafi wykonać podstawowych czynności administracyjnych.	Rozpoznaje CMS i jego panel administracyjny; z pomocą wykonuje pojedyncze czynności instalacyjne lub konfiguracyjne.	Instaluje i podstawowo konfiguruje WordPress lub Joomla!, korzysta z panelu administracyjnego, szablonów oraz wykonuje podstawowe aktualizacje.	Samodzielnie instaluje, konfiguruje i administruje CMS, dobiera szablon, instaluje motywy i wtyczki oraz wykonuje aktualizacje.	Sprawnie tworzy i administruje stronę w CMS, dobiera rozwiązania do potrzeb projektu, poprawnie wykorzystuje motywy i wtyczki oraz rozwiązuje typowe problemy.	Samodzielnie realizuje kompletny projekt w CMS, świadomie planuje konfigurację, dobiera rozszerzenia, rozwiązuje problemy techniczne i potrafi uzasadnić wybór rozwiązania.
4) Projektuje grafikę komputerową	Nie rozróżnia grafiki rastrowej i wektorowej ani podstawowych formatów; nie potrafi wykonać prostego zadania graficznego.	Rozpoznaje podstawowe rodzaje grafiki i formaty; z pomocą wykonuje proste operacje w edytorze.	Samodzielnie dobiera podstawowe narzędzie, tworzy i edytuje grafikę na potrzeby strony, zapisuje ją w odpowiednim formacie i stosuje podstawowe modele barw.	Sprawnie korzysta z edytora rastrowego i wektorowego, dobiera format, parametry obrazu, krój i styl tekstu oraz tworzy elementy graficzne zgodne z projektem.	Tworzy estetyczne i zoptymalizowane grafiki internetowe, świadomie dobiera formaty, modele barw, rozmiary i parametry zapisu; poprawnie łączy tekst z grafiką.	Twórczo projektuje kompletny zestaw grafik dla witryny, łączy zasady kompozycji, typografii i kolorystyki, sprawnie konwertuje kolory oraz uzasadnia dobór parametrów.
5) Wykorzystuje elementy multimedialne na stronach internetowych	Nie rozpoznaje podstawowych formatów multimedialnych i nie potrafi osadzić materiału na stronie.	Rozpoznaje podstawowe typy i formaty multimediów; z pomocą wykonuje proste operacje edycji lub osadzania.	Tworzy lub edytuje proste wideo, dźwięk i animację, dobiera podstawowe formaty oraz osadza multimedia na stronie lub w CMS.	Samodzielnie dobiera i obsługuje programy do edycji, tworzy materiały, łączy wideo, dźwięk i animację oraz poprawnie eksportuje i osadza pliki.	Sprawnie przygotowuje i optymalizuje multimedia do publikacji internetowej, dobiera parametry i formaty oraz poprawnie integruje materiały z witryną i CMS.	Twórczo integruje różne formy multimediów, samodzielnie rozwiązuje problemy kompatybilności i jakości, optymalizuje materiały i uzasadnia zastosowane rozwiązania.
6) Wykonuje strony internetowe zgodnie z projektami	Nie potrafi przełożyć projektu na działającą stronę ani wykonać podstawowych elementów.	Z pomocą wykonuje wybrane elementy projektu i tworzy podstawową strukturę strony; wymaga stałego wsparcia.	Samodzielnie analizuje projekt, tworzy układ sekcji, dobiera podstawowe barwy i czcionki oraz wykonuje stronę według wzoru lub szablonu.	Sprawnie realizuje projekt strony zgodnie z założeniami, zachowuje układ i hierarchię treści, dobiera paletę barw i czcionki oraz uwzględnia dostępność.	Tworzy kompletną, estetyczną, funkcjonalną i responsywną stronę zgodną z projektem; świadomie uwzględnia potrzeby użytkowników z niepełnosprawnościami i zasady WCAG.	Samodzielnie realizuje zaawansowany projekt, łącząc HTML, CSS, grafikę, multimedia i CMS; tworzy rozwiązanie funkcjonalne, responsywne, dostępne i dopracowane pod względem UX.
7) Stosuje reguły testowania, walidacji i optymalizacji stron internetowych	Nie potrafi sprawdzić poprawności ani działania strony.	Z pomocą wykonuje podstawowe testy w przeglądarce i rozpoznaje pojedyncze błędy.	Testuje stronę i jej responsywność, korzysta z walidatora HTML/CSS, wykonuje podstawowe poprawki i sprawdza szybkość działania.	Samodzielnie testuje stronę w różnych przeglądarkach i rozdzielczościach, waliduje kod, optymalizuje stronę oraz stosuje podstawowe zasady SEO i WCAG.	Kompleksowo testuje funkcjonalność, responsywność i szybkość wczytywania, analizuje wyniki narzędzi, usuwa błędy i optymalizuje stronę pod kątem dostępności i pozycjonowania.	Projektuje pełny proces kontroli jakości, trafnie dobiera narzędzia, interpretuje wyniki, optymalizuje kod i zasoby oraz samodzielnie rozwiązuje złożone problemy z funkcjonalnością i wydajnością.
8) Publikuje witryny i aplikacje internetowe	Nie rozumie roli hostingu, domeny i FTP; nie potrafi opublikować strony.	Rozpoznaje hosting, domenę i podstawowe narzędzia; z pomocą wykonuje pojedyncze czynności związane z publikacją.	Potrafi dobrać podstawowy hosting, wykonać operacje na domenie, skonfigurować klienta FTP i przesłać pliki na serwer z pomocą.	Samodzielnie dobiera usługę hostingową, wykonuje operacje na domenie, instaluje i konfiguruje klienta FTP, przesyła dane i sprawdza stronę po publikacji.	Sprawnie przeprowadza cały proces publikacji, dobiera pakiet serwerowy do potrzeb projektu, poprawnie korzysta z FTP i weryfikuje działanie witryny lub aplikacji.	Samodzielnie planuje i realizuje publikację kompletnej witryny/aplikacji, trafnie dobiera hosting, domenę i narzędzia, rozwiązuje problemy z konfiguracją i transferem oraz wykonuje końcową kontrolę działania.

Ogólne zasady oceniania

1. Ocenie podlegają przede wszystkim praktyczne umiejętności: samodzielne wykonywanie zadań, poprawność techniczna, zgodność z poleceniem lub projektem, funkcjonalność, estetyka, responsywność, dostępność oraz umiejętność testowania i poprawiania własnej pracy.

2. Ocenianie może odbywać się na podstawie ćwiczeń wykonywanych przy komputerze, projektów indywidualnych i zespołowych, zadań problemowych, prac kontrolnych, sprawdzianów praktycznych, prezentacji wykonanych stron oraz bieżącej pracy podczas zajęć.

3. Ponieważ uczeń ma dostęp do komputera i Internetu, korzystanie z dokumentacji technicznej, instrukcji, materiałów pomocniczych i wiarygodnych źródeł internetowych może być elementem prawidłowej pracy. Ocenie podlega umiejętność świadomego wykorzystania tych źródeł, a nie samo korzystanie z nich.

4. W zadaniach praktycznych nauczyciel może oceniać: przygotowanie stanowiska i plików, organizację pracy, poprawność kodu i konfiguracji, działanie rozwiązania, zgodność z projektem, jakość zasobów, testowanie, poprawianie błędów oraz samodzielność.

- Ocena 1 oznacza brak opanowania umiejętności koniecznych do wykonania podstawowego zadania i brak możliwości uzyskania poprawnego rezultatu nawet przy pomocy nauczyciela.
- Ocena 2 oznacza wykonanie najprostszych czynności według instrukcji, zwykle z pomocą nauczyciela, przy licznych błędach i niewielkiej samodzielności.
- Ocena 3 oznacza poprawne wykonanie typowych, nieskomplikowanych zadań zgodnie z instrukcją lub wzorem oraz opanowanie podstawowych umiejętności praktycznych.
- Ocena 4 oznacza samodzielne i poprawne wykonanie typowych zadań, właściwy dobór narzędzi oraz umiejętność zastosowania poznanych rozwiązań w sytuacjach podobnych do ćwiczonych.
- Ocena 5 oznacza bardzo dobre, sprawne i samodzielne wykonanie zadań, umiejętność analizowania problemu, testowania rozwiązania i usuwania błędów oraz dbałość o jakość końcowego rezultatu.
- Ocena 6 oznacza osiągnięcia wyraźnie wykraczające poza wymagania podstawowe: twórcze rozwiązania, bardzo dużą samodzielność, sprawne rozwiązywanie problemów, świadome poszerzanie wiedzy i wykonanie projektu na wysokim poziomie.

Przy ocenie projektu należy uwzględniać nie tylko efekt końcowy, lecz także sposób pracy ucznia, stopień samodzielności, umiejętność wykorzystania dokumentacji oraz zdolność do diagnozowania i usuwania błędów.

Uczeń ma możliwość poprawy oceny zgodnie z zasadami obowiązującymi w szkole. Przy poprawie ocenia się rzeczywisty poziom opanowania umiejętności.