Zespół Szkół Technicznych w Grudziądzu.

Wymagania edukacyjne i kryteria oceniania.

Rok szkolny: 2026/2027.

Przedmiot: Projektowanie i tworzenie stron internetowych. Klasy III informatyczne.

Tabela wymagań edukacyjnych i kryteriów oceniania

Efekt kształcenia z podstawy programowej	Ocena 1 niedostateczna	Ocena 2 dopuszczająca	Ocena 3 dostateczna	Ocena 4 dobra	Ocena 5 bardzo dobra	Ocena 6 celująca	Praktyczne przełożenie
1. Posługuje się hipertekstowymi językami znaczników (HTML)	Uczeń nie opanował podstaw HTML; nie rozpoznaje podstawowych znaczników ani struktury dokumentu. Nie potrafi wykonać prostego zadania nawet z pomocą.	Uczeń rozpoznaje podstawowe znaczniki HTML i z pomocą tworzy bardzo prosty dokument. Zna pojedyncze pojęcia dotyczące struktury strony, list, tabel, obrazów i odnośników, lecz popełnia liczne błędy.	Uczeń charakteryzuje podstawowe standardy dokumentów hipertekstowych; stosuje podstawowe znaczniki HTML5, tworzy strukturę dokumentu i hierarchię treści. Wykonuje proste listy, tabele, obrazy, odnośniki i formularze z niewielką pomocą.	Uczeń poprawnie stosuje znaczniki HTML5 i ich atrybuty, buduje logiczną strukturę strony oraz formularze. Samodzielnie dobiera elementy strony do zadania i potrafi znaleźć oraz poprawić typowe błędy w kodzie.	Uczeń sprawnie projektuje strukturę dokumentu HTML5, łączy różne elementy strony, poprawnie tworzy formularze i wykorzystuje multimedia. Dba o semantykę, czytelność i poprawność kodu oraz samodzielnie diagnozuje problemy.	Uczeń biegle i świadomie wykorzystuje HTML5 do budowy rozbudowanych, semantycznych struktur stron. Samodzielnie analizuje wymagania, optymalizuje strukturę dokumentu, uzasadnia dobór znaczników i potrafi pomóc innym w rozwiązaniu problemu.	Ćwiczenia: dokument HTML5, listy, tabele, obrazy, linki, formularz.
2. Stosuje kaskadowe arkusze stylów do tworzenia responsywnych stron internetowych	Uczeń nie rozumie podstaw CSS i nie potrafi zastosować stylów do strony.	Uczeń rozpoznaje podstawowe rodzaje stylów i selektorów. Z pomocą stosuje proste reguły CSS, ale ma trudności z kaskadowością i poprawnym formatowaniem.	Uczeń stosuje style lokalne, wewnętrzne i zewnętrzne; rozpoznaje podstawowe selektory i własności CSS. Potrafi wykonać proste formatowanie strony oraz wyjaśnić pojęcie kaskadowości.	Uczeń samodzielnie dobiera selektory, własności i wartości CSS, projektuje wygląd strony oraz tworzy podstawowy układ responsywny. Potrafi wyjaśnić wpływ kolejności i specyficzności reguł.	Uczeń sprawnie projektuje spójny, responsywny interfejs, świadomie wykorzystując różne selektory, jednostki, układy i zasady kaskadowości. Samodzielnie testuje wygląd na różnych szerokościach ekranu i poprawia błędy.	Uczeń twórczo i bardzo sprawnie wykorzystuje CSS do projektowania responsywnych stron. Buduje przejrzyste szablony, optymalizuje reguły, uzasadnia rozwiązania projektowe i potrafi samodzielnie rozwiązywać nietypowe problemy z układem i stylami.	Ćwiczenia: selektory, reguły CSS, układ i responsywność.
3. Stosuje systemy zarządzania treścią (CMS)	Uczeń nie zna funkcji CMS i nie potrafi wykonać podstawowych operacji administracyjnych.	Uczeń wymienia przykłady CMS i z pomocą rozpoznaje podstawowe funkcje panelu administracyjnego. Ma trudności z instalacją i konfiguracją systemu.	Uczeń charakteryzuje popularne CMS, opisuje funkcje panelu administracyjnego oraz z pomocą wykonuje podstawową instalację i konfigurację WordPressa lub Joomla!. Rozpoznaje rolę szablonów i aktualizacji.	Uczeń samodzielnie instaluje i konfiguruje CMS, korzysta z panelu administratora, dobiera gotowy szablon i wykonuje podstawowe czynności administracyjne oraz aktualizacyjne.	Uczeń sprawnie administruje CMS, dobiera rozwiązania do potrzeb użytkownika, wykorzystuje szablony i poprawnie wykonuje aktualizacje. Potrafi zaplanować utworzenie strony z wykorzystaniem CMS i uzasadnić wybór rozwiązania.	Uczeń biegle wykorzystuje CMS do realizacji kompletnego projektu strony. Samodzielnie planuje strukturę, konfigurację i administrację, rozwiązuje problemy techniczne, ocenia bezpieczeństwo i funkcjonalność rozwiązania oraz potrafi zaprezentować je innym.	Ćwiczenia: instalacja, konfiguracja i administracja CMS.
4. Projektuje grafikę komputerową	Uczeń nie rozróżnia grafiki rastrowej i wektorowej, formatów ani podstawowych zasad zapisu obrazu; nie potrafi wykonać prostego zadania graficznego.	Uczeń rozpoznaje podstawowe rodzaje grafiki i formaty plików. Z pomocą wykonuje proste operacje w edytorze grafiki, lecz nie zawsze dobiera właściwe narzędzie lub format.	Uczeń charakteryzuje grafikę rastrową i wektorową, zasady cyfrowego zapisu obrazu i podstawowe formaty. Potrafi dobrać program do prostego zadania i wykonać podstawową edycję grafiki na potrzeby strony.	Uczeń samodzielnie dobiera oprogramowanie, format i parametry grafiki do zastosowania internetowego. Wykonuje edycję, osadza tekst, dobiera krój i styl oraz tworzy proste elementy graficzne zgodne z projektem strony.	Uczeń sprawnie korzysta z edytora rastrowego i wektorowego, świadomie dobiera formaty, modele barw, rozdzielczość i parametry zapisu. Projektuje estetyczne elementy graficzne zoptymalizowane do wykorzystania w Internecie.	Uczeń twórczo projektuje kompletny zestaw elementów graficznych dla witryny, łącząc zasady kompozycji, typografii, kolorystyki i optymalizacji. Uzasadnia decyzje projektowe i samodzielnie rozwiązuje problemy związane z jakością oraz formatem grafiki.	Ćwiczenia: edycja grafiki i przygotowanie zasobów do WWW.
5. Wykorzystuje elementy multimedialne na stronach internetowych	Uczeń nie rozpoznaje podstawowych formatów i zastosowań dźwięku, wideo i animacji; nie potrafi osadzić	Uczeń rozpoznaje podstawowe typy multimediów i formaty. Z pomocą wykonuje proste operacje edycji lub osadzania materiału, ale	Uczeń charakteryzuje wideo, dźwięk i animację oraz podstawowe zasady ich cyfrowego przetwarzania.	Uczeń samodzielnie edytuje dźwięk i wideo, wykonuje prostą animację oraz poprawnie osadza multimedia na stronie. Potrafi	Uczeń sprawnie przygotowuje i optymalizuje materiały multimedialne, dobiera właściwe formaty i parametry,	Uczeń twórczo integruje animację, dźwięk i wideo w projekcie strony, świadomie dobierając techniki i formaty. Samodzielnie	Ćwiczenia: edycja i osadzanie audio/wideo/animacji.

Efekt kształcenia z podstawy programowej	Ocena 1 niedostateczna	Ocena 2 dopuszczająca	Ocena 3 dostateczna	Ocena 4 dobra	Ocena 5 bardzo dobra	Ocena 6 celująca	Praktyczne przełożenie
	materiału multimedialnego na stronie.	popełnia błędy w doborze narzędzia i parametrów.	Potrafi dobrać program i wykonać proste materiały lub osadzić gotowe multimedia na stronie.	dobrać format i parametry do zastosowania internetowego oraz importować materiały do CMS.	poprawnie osadza je na stronie i w CMS. Dba o jakość, wydajność i funkcjonalność rozwiązania.	optymalizuje multimedia, rozwiązuje problemy kompatybilności i potrafi uzasadnić przyjęte rozwiązania.	
6. Wykonuje strony internetowe zgodnie z projektami	Uczeń nie potrafi przełożyć projektu strony na podstawową strukturę witryny ani wykonać zadania w środowisku komputerowym.	Uczeń z pomocą analizuje prosty projekt i wykonuje jego wybrane elementy. Potrafi utworzyć podstawową strukturę strony, ale wymaga stałego wsparcia.	Uczeń analizuje projekt, projektuje układ sekcji i tworzy strukturę strony zgodnie z założeniami. Potrafi dobrać podstawowe barwy, czcionki i elementy interfejsu.	Uczeń samodzielnie wykonuje stronę na podstawie projektu, zachowując układ sekcji, hierarchię treści i podstawowe zasady kompozycji. Potrafi dobrać paletę barw i czcionki oraz uwzględnia potrzeby użytkownika.	Uczeń tworzy spójną, estetyczną i funkcjonalną stronę zgodną z projektem, uwzględniając responsywność oraz dostępność. Potrafi świadomie modyfikować projekt, gdy wymaga tego funkcjonalność lub użyteczność.	Uczeń samodzielnie realizuje kompletny projekt strony, łącząc HTML, CSS, multimedia, grafikę i rozwiązania CMS. Tworzy rozwiązanie funkcjonalne, estetyczne, responsywne i dostępne, a decyzje projektowe potrafi rzeczowo uzasadnić.	Projekt: strona zgodna z dostarczonym projektem graficznym.
7. Stosuje reguły testowania, walidacji i optymalizacji stron internetowych	Uczeń nie zna podstawowych etapów testowania i nie potrafi sprawdzić poprawności strony.	Uczeń wymienia podstawowe sposoby testowania i z pomocą sprawdza stronę w przeglądarce. Rozpoznaje pojedyncze błędy, lecz nie potrafi samodzielnie przeprowadzić pełnej walidacji.	Uczeń charakteryzuje etapy testowania, walidacji i optymalizacji. Testuje podstawową responsywność, korzysta z prostego walidatora i potrafi wskazać podstawowe błędy oraz sposoby ich poprawy.	Uczeń samodzielnie testuje stronę w różnych przeglądarkach i przy różnych rozdzielczościach, wykonuje walidację, dobiera odpowiednie narzędzia i wprowadza poprawki zwiększające poprawność i szybkość działania.	Uczeń kompleksowo testuje, waliduje i optymalizuje stronę, uwzględniając responsywność, dostępność, wydajność i podstawy pozycjonowania. Analizuje wyniki narzędzi i na ich podstawie podejmuje trafne działania naprawcze.	Uczeń projektuje i przeprowadza pełny proces kontroli jakości strony. Samodzielnie dobiera metody i narzędzia, interpretuje wyniki testów, optymalizuje kod i zasoby oraz świadomie stosuje zasady WCAG i pozycjonowania, potrafiąc uzasadnić priorytety zmian.	Ćwiczenia: testy, walidacja, optymalizacja i dostępność.
8. Publikuje witryny i aplikacje internetowe	Uczeń nie rozumie podstaw publikowania strony i nie potrafi wskazać roli hostingu, domeny ani narzędzi do przesyłania plików.	Uczeń rozpoznaje pojęcia hosting i domena oraz z pomocą wykonuje pojedyncze czynności związane z publikacją. Ma trudności z doborem usługi i obsługą klienta FTP.	Uczeń charakteryzuje usługi hostingu, operacje na domenach i podstawowe protokoły wykorzystywane przy publikacji. Potrafi opisać etapy publikacji i z pomocą przesłać pliki na serwer.	Uczeń samodzielnie dobiera podstawową usługę hostingu, wykonuje operacje na domenie, dobiera program FTP, przesyła dane na serwer i sprawdza poprawność opublikowanej strony.	Uczeń sprawnie przeprowadza proces publikacji witryny, dobiera pakiet serwerowy do potrzeb projektu, poprawnie korzysta z klienta FTP i weryfikuje działanie strony po publikacji.	Uczeń samodzielnie planuje i realizuje pełną publikację witryny lub aplikacji, trafnie dobiera hosting, domenę i narzędzia, rozwiązuje problemy z transferem i konfiguracją oraz przeprowadza końcową kontrolę poprawności i dostępności serwisu.	Ćwiczenia/projekt: hosting, domena, FTP i publikacja.

Ogólne zasady oceniania

1. Ocenianiu podlegają: wiedza teoretyczna, rozumienie pojęć i zależności, umiejętność zastosowania wiedzy w praktyce, samodzielność, poprawność wykonywanych zadań oraz jakość i estetyka rezultatów pracy.

2. Ze względu na realizację zajęć w pracowni komputerowej ocena może być ustalana na podstawie odpowiedzi ustnych i pisemnych, kartkówek/sprawdzianów, ćwiczeń wykonywanych przy komputerze, zadań problemowych, projektów oraz prezentacji efektów pracy.

3. W zadaniach praktycznych bierze się pod uwagę przede wszystkim: poprawność merytoryczną i techniczną, zgodność z poleceniem/projektem, samodzielność, umiejętność wykorzystania dostępnych narzędzi oraz zdolność do testowania i poprawiania własnych błędów.

4. Internet jest podczas zajęć narzędziem pracy. Uczeń powinien umieć wyszukiwać wiarygodne informacje, korzystać z dokumentacji i materiałów pomocniczych oraz odpowiedzialnie wykorzystywać znalezione zasoby.

5. Korzystanie z pomocy nie obniża automatycznie oceny, jeżeli zadanie zakłada pracę z dokumentacją lub wyszukiwanie informacji. Ocenie podlega stopień samodzielności i umiejętność świadomego wykorzystania pomocy.

- Ocena 1 oznacza brak opanowania wiadomości i umiejętności koniecznych do realizacji efektu kształcenia oraz brak możliwości wykonania podstawowego zadania nawet przy wsparciu nauczyciela.
- Ocena 2 oznacza opanowanie minimum umożliwiającego wykonanie najprostszych czynności, zwykle z pomocą nauczyciela. Błędy są liczne, a samodzielność niewielka.
- Ocena 3 oznacza opanowanie podstawowych wiadomości i umiejętności określonych dla efektu kształcenia oraz poprawne wykonanie typowych zadań o niewielkim stopniu trudności.
- Ocena 4 oznacza dobre opanowanie materiału, samodzielne wykonywanie typowych zadań i umiejętność zastosowania wiedzy w nowych, ale podobnych sytuacjach.

- Ocena 5 oznacza bardzo dobre i wszechstronne opanowanie materiału, sprawne wykonywanie zadań oraz samodzielne analizowanie i poprawianie własnej pracy.
- Ocena 6 jest zarezerwowana dla ucznia, który wyraźnie wykracza poza wymagania podstawowe: twórczo rozwiązuje problemy, samodzielnie poszerza wiedzę, potrafi uzasadniać wybór rozwiązań i osiąga rezultaty o wysokiej jakości.

W przypadku projektu lub większego zadania praktycznego nauczyciel może zastosować szczegółową kartę kryteriów, np. poprawność techniczna, zgodność z projektem, funkcjonalność, responsywność, dostępność, estetyka, optymalizacja i samodzielność.

Uczeń ma możliwość poprawy oceny zgodnie z zasadami obowiązującymi w szkole. Przy poprawie ocenia się przede wszystkim rzeczywisty przyrost opanowania wiadomości i umiejętności.