

# **Wymagania edukacyjne na ocenę śródroczną i roczną z przedmiotu „Pracownia stron i aplikacji internetowych” dla klasy 1p oraz sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów**

**Rok szkolny 2025/2026**

Program nauczania: PROGRAM NAUCZANIA DLA ZAWODU TECHNIK  
PROGRAMISTA 351406

Przedmiot	Pracownia stron i aplikacji internetowych
Klasa	1p
Nauczyciele uczący	Sławomir Szafraniec, Kamil Wojnarowski

## **Wymagania edukacyjne na oceny śródroczne:**

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który potrafi:

- rozróżniać polecenia języka HTML i ich atrybuty (standard HTML5),
- posługiwać się znacznikami i ich atrybutami,
- stworzyć stronę internetową zawierającą akapity, nagłówki, obrazy, hiperłącza wewnętrzne i zewnętrzne, listy, tabele, zastosować elementy strukturalne języka HTML do tworzenia układu strony,
- tworzyć regułę CSS,
- rozróżnić selektory CSS (elementów, atrybutów, klas, identyfikatorów, pseudoklas, pseudoelementów, kontekstowe)
- stosować różne rodzaje stylów (lokalny, osadzony, zewnętrzny),
- stworzyć arkusz stylów,
- podpiąć arkusz stylów do strony internetowej
- zastosować reguły CSS do formatowania strony internetowej,

- opisać różnice między grafiką rastrową i wektorową,
- przestrzegać zasad cyfrowego zapisu obrazu,
- stosować modele barw,
- wykorzystywać kodowanie kolorów na stronach www (szesnastkowy, dziesiętny),
- przeliczać zdefiniowany kolor z zapisu szesnastkowego na dziesiętny i odwrotnie

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który potrafi:

- dobrać program do przesyłania danych na serwer,
- przesłać dane na serwer,
- sprawdzić poprawność wyświetlania się i działania opublikowanych stron www,
- publikować witryny internetowe,
- tworzyć grafikę w edytorze grafiki rastrowej i edytorze grafiki wektorowej,
- osadzić tekst na grafice i dobrać jego krój i styl,
- edytować grafikę na potrzeby stron internetowych – np. skalowanie, przycinanie
- eksportować i zapisywać grafikę w różnych formatach
- wykonać formularz na stronie internetowej,
- zastosować na stronie internetowej mapę odsyłaczy, pływające ramki
- wykonać projekt strony internetowej z zastosowaniem CSS,

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który potrafi:

- zna zasady tworzenia skryptów w technologii JavaScript;
- zna typy zmiennych stosowanych w technologii JavaScript;
- tworzy proste skrypty w technologii JavaScript,
- wykorzystuje metody interakcji w celu tworzenia skryptów w technologii

## JavaScript

- zastosować zdarzenia związane z obsługą myszki;
- wykonać projekt strony internetowej z zastosowaniem prostych skryptów napisanych w technologii JavaScript;

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który potrafi:

- wykonać aplikację internetową według projektu;
- dobrać animacje na potrzeby stron internetowych;
- zmodyfikować elementy multimedialne na potrzeby publikacji internetowych;
- zidentyfikować zasady komputerowego przetwarzania obrazu i dźwięku;
- poprawia kod źródłowy pod kątem błędów z testowania i walidacji;
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem instrukcji warunkowej „if.. else”
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem instrukcji wielowariantowego wyboru „switch”

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- w pełni opanował materiał;
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem funkcji
- w sposób kreatywny rozwiązuje zadania o wysokim stopniu trudności;
- spełnia wymagania na wszystkie niższe oceny pozytywne;
- bierze udział i odnosi sukcesy w konkursach, olimpiadach informatycznych o tematyce zarządzania bazami danych.

## **Wymagania edukacyjne na oceny roczne:**

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który potrafi:

- rozróżniać polecenia języka HTML i ich atrybuty (standard HTML5),

- posługiwać się znacznikami i ich atrybutami,
- stworzyć stronę internetową zawierającą akapity, nagłówki, obrazy, hiperłącza wewnętrzne i zewnętrzne, listy, tabele, zastosować elementy strukturalne języka HTML do tworzenia układu strony,
- tworzyć regułę CSS,
- rozróżnić selektory CSS (elementów, atrybutów, klas, identyfikatorów, pseudoklas, pseudoelementów, kontekstowe)
- stosować różne rodzaje stylów (lokalny, osadzony, zewnętrzny),
- stworzyć arkusz stylów,
- podpiąć arkusz stylów do strony internetowej
- zastosować reguły CSS do formatowania strony internetowej,
- opisać różnice między grafiką rastrową i wektorową,
- przestrzegać zasad cyfrowego zapisu obrazu,
- stosować modele barw,
- wykorzystywać kodowanie kolorów na stronach www (szesnastkowy, dziesiętny),
- przeliczać zdefiniowany kolor z zapisu szesnastkowego na dziesiętny i odwrotnie
- dobrać oprogramowanie do edycji dźwięku i obrazu ruchomego,
- stosować narzędzia i funkcje programu do obróbki dźwięku, wideo i animacji,
- stworzyć animację na potrzeby strony internetowej,
- osadzić elementy multimedialne na stronie internetowej,
- eksportować i zapisywać wideo, dźwięk i animację w różnych formatach
- zaimportować pliki z multimediami do systemów zarządzania treścią (CMS)
- zaprojektować układ sekcji na stronie internetowej,

- analizować projekt strony internetowej,
- stworzyć strukturę strony wg projektu,
- dobrać czcionki dla strony internetowej,
- dobrać paletę barw dla strony internetowej
- testować w różnych przeglądarkach wygląd strony internetowej, funkcjonalność i szybkość wczytywania strony

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który potrafi:

- dobrać program do przesyłania danych na serwer,
- przesyłać dane na serwer,
- sprawdzić poprawność wyświetlania się i działania opublikowanych stron www,
- publikować witryny internetowe,
- tworzyć grafikę w edytorze grafiki rastrowej i edytorze grafiki wektorowej,
- osadzić tekst na grafice i dobrać jego krój i styl,
- edytować grafikę na potrzeby stron internetowych – np. skalowanie, przycinanie
- eksportować i zapisywać grafikę w różnych formatach
- wykonać formularz na stronie internetowej,
- zastosować na stronie internetowej mapę odsyłaczy, pływające ramki
- wykonać projekt strony internetowej z zastosowaniem CSS,
- stosować kaskadowość stylów,
- zastosować CSS do uzyskania responsywności strony internetowej,
- wykonać animację z zastosowaniem CSS,
- wykonać rozwijane menu z zastosowaniem CSS

- skonfigurować system zarządzania treścią (Joomla i Wordpress)
- administrować systemami zarządzania treścią,

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który potrafi:

- zna zasady tworzenia skryptów w technologii JavaScript;
- zna typy zmiennych stosowanych w technologii JavaScript;
- tworzy proste skrypty w technologii JavaScript,
- wykorzystuje metody interakcji w celu tworzenia skryptów w technologii JavaScript
- zastosować zdarzenia związane z obsługą myszki;
- wykonać projekt strony internetowej z zastosowaniem prostych skryptów napisanych w technologii JavaScript;
- zastosować zdarzenia związane z obsługą myszki;
- zna zasady tworzenia skryptów w technologii PHP;
- zna typy zmiennych stosowanych w technologii PHP;
- tworzy proste skrypty w technologii PHP,
- wykorzystuje metody interakcji w celu tworzenia skryptów w technologii PHP
- wykonać projekt strony internetowej z zastosowaniem prostych skryptów napisanych w technologii PHP

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który potrafi:

- wykonać aplikację internetową według projektu;
- dobrać animacje na potrzeby stron internetowych;
- zmodyfikować elementy multimedialne na potrzeby publikacji internetowych;
- zidentyfikować zasady komputerowego przetwarzania obrazu i dźwięku;
- poprawia kod źródłowy pod kątem błędów z testowania i walidacji;

- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem instrukcji warunkowej „if.. else”
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem instrukcji wielowariantowego wyboru „switch”
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem pętli „for”,
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem pętli ” while”,
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem pętli „do..while”
- tworzy skrypty w technologii PHP z wykorzystaniem instrukcji warunkowej „if.. else”
- tworzy skrypty w technologii PHP z wykorzystaniem instrukcji wielowariantowego wyboru „switch”
- tworzy skrypty w technologii PHP z wykorzystaniem pętli „for”,
- tworzy skrypty w technologii PHP z wykorzystaniem pętli ” while”,
- tworzy skrypty w technologii PHP z wykorzystaniem pętli „do..while”

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- w pełni opanował materiał;
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem funkcji
- tworzy skrypty w technologii JavaScript z wykorzystaniem obiektowego modelu dokumentu DOM
- w sposób kreatywny rozwiązuje zadania o wysokim stopniu trudności
- bierze udział i odnosi sukcesy w konkursach, olimpiadach informatycznych o tematyce programowania aplikacji internetowych

Dla uczniów z opiniami poradni psychologiczno-pedagogicznej wymagania edukacyjne zostaną dostosowane indywidualnie.