

Zasady oceniania i wymagania edukacyjne

w module:

M4. Tworzenie baz danych i aplikacji

Poniższe wymagania edukacyjne są jednocześnie zagadnieniami i kryteriami oceniania **obowiązującymi na zajęciach, sprawdzianie wiadomości, egzaminie klasyfikacyjnym i egzaminie poprawkowym**

Kierunek kształcenia: technik informatyk

Jednostka modułowa: M4.ip.J1 Tworzenie stron internetowych

Klasa: 4

Autor: - Robert Magda

Wstęp

Wymagania edukacyjne ułożono przyrostowo. Oznacza to, że ocenę **celujący** otrzymuje uczeń, który wykazuje się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do ocen: celujący, bardzo dobry, dobry, dostateczny, dopuszczający. Uczeń chcący otrzymać ocenę **bardzo dobry** musi wykazać się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do ocen: bardzo dobry, dobry, dostateczny, dopuszczający. Uczeń chcący otrzymać ocenę **dobry** musi wykazać się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do ocen: dobry, dostateczny, dopuszczający. Uczeń chcący otrzymać ocenę **dostateczny** musi wykazać się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do ocen: dostateczny, dopuszczający. Uczeń chcący otrzymać ocenę **dopuszczający** musi wykazać się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do ocen: dopuszczający. Uczeń, który nie opanował wiedzy i umiejętności przypisanych do oceny dopuszczający otrzymuje ocenę **niedostateczny**.

M4 Tworzenie baz danych i aplikacji M4.ip.J1 Tworzenie stron internetowych.						
Rozpisane wymagania edukacyjne dotyczą projektowania witryn www w edytorze tekstowym, walidacji stron, HTML, CSS, Java Script, Gimp, BHP, Kompetencje Personalne i społeczne oraz Praca w małych zespołach						
	Niedostateczny Uczeń nie potrafi /nie zna	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
	- nie opanował podstawy programowej w stopniu umożliwiającym kontynuowania nauki na wyższym poziomie.	-opanował wiadomości i umiejętności umożliwiające świadome korzystanie z lekcji, - rozwiązuje z pomocą nauczyciela podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne. -wykazuje się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do oceny dopuszczający w jednostce M4.J1	-opanował wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, użyteczne w życiu codziennym i absolutnie niezbędne do kontynuowania nauki na wyższym poziomie, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne,	-poprawnie stosuje wiedzę i umiejętności, - rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne. -samodzielnie rozwiązuje zadania i tworzy projekty witryn www	- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności, - sprawnie postępuje się zdobytymi wiadomościami, rozwiązuje samodzielnie problemy teoretyczne i praktyczne, - potrafi zastosować posiadaną wiedzę i umiejętności do rozwiązania zadań w nowych sytuacjach.	- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia, - biegle postępuje się zdobytymi wiadomościami, proponuje rozwiązania nietypowe - osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych, - pomaga w zarządzaniu witryną ZSTiE
	Uczeń nie potrafi /nie zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna
1) planuje, projektuje, implementuje projekt witryny www zgodnie z wymaganiami, wg standardów w3c.org	1) określa standard html lub xhtml, css, js – projektuje witrynę www	<ul style="list-style-type: none"> Opisuje i określa standardy www wg.w3.org – HTML5, xhtml, CSS3 postępuje się edytorem Notatnik i NotePad2 <ul style="list-style-type: none"> - potrafi odnaleźć standard html/css na witrynie w3.org - edytuje dane html/css - zapisuje projekt zgodnie z zasadami - wyświetla projekty w przeglądarkach i postępuje się w przeglądarce modułem widok programisty tworzy podstawowe widoki i elementy DIV w html stosuje arkusze stylów CSS 	<ul style="list-style-type: none"> Stosuje standardy HTML i CSS w praktyce Zapisuje projekty w sposób przejrzysty, tworzy nowe katalogi dla elementów projektu umieszcza w uporządkowany sposób zdjęcia, pliki css, pliki html w wybranych lokalizacjach i potrafi odnaleźć lokalizacje plików w czasie odwoływania się do nich odnaleźć rozwiązanie problemów w czasie implementacji kodu JavaScript ze wskazanych przez nauczyciela stron i serwisów www lub materiałów dostępnych w czasie lekcji 	<ul style="list-style-type: none"> dostosowuje kod strony www do interfejsów przeglądarek www sprawdza i kontroluje arkusz stylów css waliduje plik css stosuje elementy DIV CLASS i DIV ID – rozumie różnice w ich implementacji w kodzie rozwiązuje problemy stosując dostęp do Internetu analizuje i edytuje kod HTML zgodnie z informacjami dostępnymi na witrynie w3schools.com 	<ul style="list-style-type: none"> Projektuje witryny zgodnie z najlepszymi praktykami i standardami www Tworzy tryby responsywne widoku dla różnych urządzeń i ekranów Tworzy aktywne elementy na witrynie www Tworzy tabele ukryte Tworzy grid layouty Waliduje stronę do postaci bezbłędnej walidatora w3c (na zielono) 	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadza nowe techniki w zarządzaniu witryną www pracuje i wykonuje zlecenia, wspiera kolegów na zajęciach współpracuje przy tworzeniu witryny szkoły zstie.edu.pl

**M4 Tworzenie baz danych i aplikacji
M4.ip.J1 Tworzenie stron internetowych.**

Rozpisane wymagania edukacyjne dotyczą projektowania witryn www w edytorze tekstowym, walidacji stron, HTML, CSS, Java Script, Gimp, BHP, Kompetencje Personalne i społeczne oraz Praca w małych zespołach

	Niedostateczny Uczeń nie potrafi /nie zna	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
	- nie opanował podstawy programowej w stopniu umożliwiającym kontynuowania nauki na wyższym poziomie.	-opanował wiadomości i umiejętności umożliwiające świadome korzystanie z lekcji, - rozwiązuje z pomocą nauczyciela podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne. -wykazuje się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do oceny dopuszczający w jednostce M4.J1	-opanował wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, użyteczne w życiu codziennym i absolutnie niezbędne do kontynuowania nauki na wyższym poziomie, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne,	-poprawnie stosuje wiedzę i umiejętności, - rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne. -samodzielnie rozwiązuje zadania i tworzy projekty witryn www	- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności, - sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, rozwiązuje samodzielnie problemy teoretyczne i praktyczne, - potrafi zastosować posiadaną wiedzę i umiejętności do rozwiązania zadań w nowych sytuacjach.	- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia, - biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami, proponuje rozwiązania nietypowe - osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych, - pomaga w zarządzaniu witryną ZSTiE
	Uczeń nie potrafi /nie zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna
		<ul style="list-style-type: none"> potrafi utworzyć i uruchomić podstawowe skrypty JavaScript na stronie www 				
2) waliduje dokument HTML, określa dokument JS – DOM – dopasowuje widok dokumentu do odpowiednich urządzeń		<ul style="list-style-type: none"> Wskazuje narzędzia do walidacji stron www i potrafi je wykorzystać do naprawy, edycji i wdrożenia funkcjonalności witryny www wymienić i opisać rodzaje i funkcje przeglądarki www <ul style="list-style-type: none"> tryb responsywny tryb programisty posługuje się różnymi przeglądarkami w celu analizy i porównania wyników swojej pracy i dopasowania efektów projektowania witryny rozpoznaje elementy kodu JavaScript i stosuje dostępne w sieci fragmenty kodu np. z witryny w3schools.com wymienić i opisać właściwości tworzonych dokumentów www, podstawowe funkcje przeglądarek 	<ul style="list-style-type: none"> Odnajduje w sieci skrypty i potrafi dodać je do projektu witryny www oraz uruchamia te skrypty Rozwiązuje zadania z pomocą nauczyciela – edytuje kod Java Script (JS) przy wsparciu nauczyciela i grupy uczniów 	<ul style="list-style-type: none"> Potrafi poprawić błędy w kodzie Java Script Dopasowuje skrypty JS do wymagań zadania projektowego 	<ul style="list-style-type: none"> Napisać samodzielnie nowy skrypt Java Script i umieścić go na stronie www 	<ul style="list-style-type: none"> Napisać samodzielnie nowy skrypt Java Script i umieścić go na stronie www Zastosować biblioteki JS w projektach www
3) określa sposoby rozwiązania problemów w czasie tworzenia witryny www		<ul style="list-style-type: none"> opisać na jakiej zasadzie działa: <ul style="list-style-type: none"> przeglądarka Chrome, Edge, firefox i Opera podstawową strukturę w dokumencie html 5 i xhtml wersji 1.0 i 1.1 strict oraz porównać w 	<ul style="list-style-type: none"> Napisać podstawowy kod strony www, według zadania określającego szablon strony w modelu pudełkowym wstawić fotografie do dokumentu DOM www 	<ul style="list-style-type: none"> Edytować projekty www, zmieniać standardy html/css 	<ul style="list-style-type: none"> Zaawansowane tworzenie witryny z elementami reagującymi na kursor, gesty itp. tworzy witryny responsywne dla wszystkich typów urządzeń mobilnych i desktop ekranu 	<ul style="list-style-type: none"> Umieszcza projekty na serwerze szkolnym udziela się w pomocy kolegom w czasie prac projektowych

**M4 Tworzenie baz danych i aplikacji
M4.ip.J1 Tworzenie stron internetowych.**

Rozpisane wymagania edukacyjne dotyczą projektowania witryn www w edytorze tekstowym, walidacji stron, HTML, CSS, Java Script, Gimp, BHP, Kompetencje Personalne i społeczne oraz Praca w małych zespołach

	Niedostateczny Uczeń nie potrafi /nie zna	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
	- nie opanował podstawy programowej w stopniu umożliwiającym kontynuowania nauki na wyższym poziomie.	-opanował wiadomości i umiejętności umożliwiające świadome korzystanie z lekcji, - rozwiązuje z pomocą nauczyciela podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne. -wykazuje się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do oceny dopuszczający w jednostce M4.J1	-opanował wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, użyteczne w życiu codziennym i absolutnie niezbędne do kontynuowania nauki na wyższym poziomie, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne,	-poprawnie stosuje wiedzę i umiejętności, - rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne. -samodzielnie rozwiązuje zadania i tworzy projekty witryn www	- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności, - sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, rozwiązuje samodzielnie problemy teoretyczne i praktyczne, - potrafi zastosować posiadaną wiedzę i umiejętności do rozwiązania zadań w nowych sytuacjach.	- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia, - biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami, proponuje rozwiązania nietypowe - osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych, - pomaga w zarządzaniu witryną ZSTiE
	Uczeń nie potrafi /nie zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna
		walidatorze różnice w implementacji projektowej <ul style="list-style-type: none"> opisać cechy, zastosowanie, technologie i parametry potrzebne do pracy w czasie projektowania witryny www. używać oprogramowania z kolorowaniem składni NotePad2 używać oprogramowania Visual Studio Code używać walidatora w3c posługuje się dokumentacją techniczną w3.orgpotrafi posługiwać się wdokumentacją i narzędziami w3school.com tworzyć odnośniki „a href” tworzyć listy kropkowane tworzyć listy numerowane tworzyć wstawiać fotografie img tworzyć stopkę strony www tworzyć elementy wyróżniane tj. h1, h2, h3 zapisywać witrynę na serwerze 	<ul style="list-style-type: none"> tworzyć lokalny css w html modyfikować sekcję head i wstawiać wymagane do projektu sekcje meta standaryzować kod HTML posługiwać się FTP aktualizować witrynę www za pomocą programu FTP używać oprogramowania WYSIWYG posługiwać się oprogramowaniem Pajęczek, PageMarker itp. w stopniu podstawowym i przynajmniej jeden raz wykonywał w nich zadanie projektowe 	<ul style="list-style-type: none"> Dodawać elementy do istniejącego projektu modyfikować style CSS tworzyć gradient tworzyć opływanie elementów stosować projektowanie zgodne z css zen garden komentować w html i css informacje potrzebne w trakcie pisania kodu i umieszczać je w sposób bezpieczny w plikach html i css tworzyć tabele edytować tabele wstawiać pola tekstowe w dokumencie html 	<ul style="list-style-type: none"> Graficzne animacje umieszcza na stronie www stosuje w projekcie podstrony stosuje menu tworzy tryb hamburgera w menu responsywnym rozwiązuje napotkane problemy i szuka ich rozwiązania w Internecie – stosując najnowsze techniki potrafi korzystać z wiedzy innych programistów czyta dokumentację techniczną 	<ul style="list-style-type: none"> wykonuje grafiki w stopniu bardzo zaawansowanym i wysyła je do serwera aktualizuje witrynę szkolną z pomocą administratora bierze udział w konkursach międzyszkolnych

**M4 Tworzenie baz danych i aplikacji
M4.ip.J1 Tworzenie stron internetowych.**

Rozpisane wymagania edukacyjne dotyczą projektowania witryn www w edytorze tekstowym, walidacji stron, HTML, CSS, Java Script, Gimp, BHP, Kompetencje Personalne i społeczne oraz Praca w małych zespołach

	Niedostateczny Uczeń nie potrafi /nie zna	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
	Uczeń nie potrafi /nie zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna
	- nie opanował podstawy programowej w stopniu umożliwiającym kontynuowania nauki na wyższym poziomie.	-opanował wiadomości i umiejętności umożliwiające świadome korzystanie z lekcji, - rozwiązuje z pomocą nauczyciela podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne. -wykazuje się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do oceny dopuszczający w jednostce M4.J1	-opanował wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, użyteczne w życiu codziennym i absolutnie niezbędne do kontynuowania nauki na wyższym poziomie, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne,	-poprawnie stosuje wiedzę i umiejętności, - rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne. -samodzielnie rozwiązuje zadania i tworzy projekty witryn www	- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności, - sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, rozwiązuje samodzielnie problemy teoretyczne i praktyczne, - potrafi zastosować posiadaną wiedzę i umiejętności do rozwiązania zadań w nowych sytuacjach.	- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia, - biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami, proponuje rozwiązania nietypowe - osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych, - pomaga w zarządzaniu witryną ZSTiE
4) Tworzy grafikę na potrzeby witryny www w programie Paint i Gimp		<ul style="list-style-type: none"> • Zapisuje pliki .jpg.png • Eksportuje pliki graficzne do różnych formatów w programie Gimp • Potrafi wygenerować gradient • Potrafi utworzyć plik z przezroczystym obszarem • wyjaśnić zasady otwierania, edycji plików graficznych • pracuje na warstwach plików w czasie ich tworzenie lub edycji (modyfikacji) • używa palety barw • 	<ul style="list-style-type: none"> • Edytuje pliki graficzne w Paint • Modyfikuje pliki graficzne • Zapisuje z rozszerzeniami .png .bmb .jpg pliki graficzne • Tworzy plik GIF – proste animacje 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy bardziej zaawansowane grafiki .gif i proste animacje • Eksportuje do web-a (tworzy pliki do pracy w sieci Internet) • Umieszcza na serwerze www (Apache) pliki grafiki i fotografie wykonane lub przetworzone na zajęciach 	<ul style="list-style-type: none"> • Potrafi posługiwać się PhotoShop • Eksportuje pliki dla Internetu w innych programach graficznych • Wykonuje grafiki wg praktycznych egzaminów zawodowych (rozwiązuje testy i egzaminy praktyczne zawodowe z poprzednich egzaminów praktycznych) w sposób bardzo dobry • Kadruje fotografie • Stosuje filtry cyfrowe w obróbce graficznej • Stosuje zaawansowane narzędzia programów graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy grafiki i projekty dla ZSTiE • udział w konkursach międzyszkolnych z grafiki komputerowej • przetwarza fotografie w bardzo zaawansowany sposób – korzystając z najnowszych technik i narzędzi graficznych
5) Tworzy skrypty Java Script		<ul style="list-style-type: none"> • Tworzy skrypt w Notatniku i zapisuje skrypt w postaci pliku • Potrafi linkować (odwoływać się) do pliku .js w innej lokalizacji z pozycji dokumentu html • Tworzy lokalne skrypty na stronie www w sekcji <script></script> 	<ul style="list-style-type: none"> • Wyszukuje gotowe skrypty i potrafi je wykorzystać w zadaniu • Edytuje skrypty JS • Wykonuje zadania praktyczne – implementuje skrypty JS w HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • Utworzyć skrypt JS z przyciskami aktywnymi, funkcjami i zdarzeniami reagującymi na kursor i elementy div 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktycznie zastosować w projekcie zaawansowane funkcje Java Script • edytuje kod pobrany z sieci internetowej • zastosować funkcje z bibliotek Angular JS • stosuje w projektach zaawansowane rozwiązania z zakresu bezpieczeństwa przeglądarek internetowych i 	<ul style="list-style-type: none"> • Projektuje Aplikacje Mobilne Frameworks – Angular, React, Vue, Next

**M4 Tworzenie baz danych i aplikacji
M4.ip.J1 Tworzenie stron internetowych.**

Rozpisane wymagania edukacyjne dotyczą projektowania witryn www w edytorze tekstowym, walidacji stron, HTML, CSS, Java Script, Gimp, BHP, Kompetencje Personalne i społeczne oraz Praca w małych zespołach

	Niedostateczny Uczeń nie potrafi /nie zna	Dopuszczający	Dostateczny	Dobry	Bardzo dobry	Celujący
	- nie opanował podstawy programowej w stopniu umożliwiającym kontynuowania nauki na wyższym poziomie.	-opanował wiadomości i umiejętności umożliwiające świadome korzystanie z lekcji, - rozwiązuje z pomocą nauczyciela podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne. -wykazuje się wiedzą i umiejętnościami przypisanymi do oceny dopuszczający w jednostce M4.J1	-opanował wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, użyteczne w życiu codziennym i absolutnie niezbędne do kontynuowania nauki na wyższym poziomie, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne, -rozwiązuje podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne,	-poprawnie stosuje wiedzę i umiejętności, - rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne. -samodzielnie rozwiązuje zadania i tworzy projekty witryn www	- opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności, - sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, rozwiązuje samodzielnie problemy teoretyczne i praktyczne, - potrafi zastosować posiadaną wiedzę i umiejętności do rozwiązania zadań w nowych sytuacjach.	- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia, - biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami, proponuje rozwiązania nietypowe - osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych, - pomaga w zarządzaniu witryną ZSTiE
	Uczeń nie potrafi /nie zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna	Uczeń potrafi / zna
					uprawnień administratora dotyczące używania bibliotek i funkcji JavaScript	