**ZAWĘŻONA PODSTAWA PROGRAMOWA 2024**

**Propozycja rozkładu materiału do realizacji informatyki w technikum   
na poziomie klasy II (wersja z językami C++ i Python)**

opracowana na podstawie podręcznika:

Grażyna Koba, *Teraz bajty. Informatyka dla szkół ponadpodstawowych. Zakres podstawowy. Klasa III, Migra 2021*

**Autor**: Grażyna Koba

MIGRA 2025

Przedstawiamy propozycję rozkładu materiału dla klasy II technikum, uwzględniającą zmiany wynikające z zawężenia podstawy programowej dla szkoły ponadpodstawowej na podstawie rozporządzenia MEN z 2024 roku: *Rozporządzenie Ministra Edukacji zmieniającego rozporządzenie w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia.*

Rozkładmateriałujest również zgodny z*Rozporządzeniem Ministra Edukacji z dnia 12 marca 2025 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie* ***ramowych planów nauczania*** *dla publicznych szkół*, według którego w technikum od **1 września 2025 roku** informatyka będzie realizowana w wymiarze:

* w klasie 1 – **2 godziny** tygodniowo,
* w klasie 2 – **1 godzina** tygodniowo.

W związku ze zmianą w ramowych planach nauczania w technikum:

1. **w kasie I, w półroczu 1** są realizowane treści z podręcznika *Teraz bajty. Informatyka dla szkół ponadpodstawowych. Zakres podstawowy. Klasa I,*
2. **w kasie I, w półroczu 2** są realizowane treści z podręcznika *Teraz bajty. Informatyka dla szkół ponadpodstawowych. Zakres podstawowy. Klasa II,*
3. **w kasie II** są realizowane treści z podręcznika *Teraz bajty. Informatyka dla szkół ponadpodstawowych. Zakres podstawowy. Klasa III.*

W związku z usunięciem wybranych treści z podstaw programowych wprowadzono odpowiednie zmiany w rozkładzie materiału dla klasy II:

**W klasie II usunięto:**

* tworzenie i korzystanie z formularzy z tematu B2 z podręcznika do klasy III (rozporządzenie usuwa tworzenie i modyfikowanie formularzy),
* tworzenie raportów z tematu B3 z podręcznika do klasy III (rozporządzenie usuwa drukowanie raportów),
* algorytm szyfrowania przestawieniowego z tematu C2 z podręcznika do klasy III (rozporządzenie usuwa algorytmy na tekstach: szyfrowania metodą przestawieniową),
* treści o metodzie połowienia, podejściu zachłannym i rekurencji z tematu C3 z podręcznika do klasy III (rozporządzenie usuwa algorytmy wydawania reszty najmniejszą liczbą nominałów, obliczania wartości elementów ciągu metodą rekurencyjną).

W rozkładzie uwzględniono dwa języki programowania wysokiego poziomu C++ i Python. Nauczyciel wybierając te języki i realizując proponowane tematy spełni wymagania z podstawy programowej dotyczące tworzenia programów komputerowych.

Przedstawiamy propozycję rozkładu materiału dla klasy II, przy założeniu, że w ciągu roku szkolnego mamy do dyspozycji 32 godziny (30 godzin tematycznych i 2 godziny nietematyczne – przeznaczone na sprawdziany).

**KLASA 2**(*Teraz bajty. Informatyka dla szkoły ponadpodstawowej. Zakres podstawowy. Klasa III*)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MODUŁ A. WOKÓŁ KOMPUTERA I SIECI KOMPUTEROWYCH [4 godz.]** | | | | | |
| **Numer tematu z podręcznika** | **Temat z podręcznika** | **Numer lekcji** | **Temat lekcji** | **Podstawa programowa** | **Liczba godzin** |
| Temat A1. | Reprezentacja danych w komputerze |  | Logiczny model komputera i system dwójkowy | I.2a. | 1 |
| Temat A1. | Reprezentacja danych w komputerze |  | System szesnastkowy | I.2a. | 1 |
| Temat A2. | Wybrane urządzenia cyfrowe |  | Urządzenia cyfrowe w szkole | III.1., III.2., IV.2. | 1 |
| Temat A2. | Wybrane urządzenia cyfrowe |  | Urządzenia cyfrowe w domu i inne | III.1., III.2., IV.2 | 1 |
| **MODUŁ B. WOKÓŁ DOKUMENTÓW KOMPUTEROWYCH [12 godz.]** | | | | | |
| Temat B1. | Tworzenie baz danych |  | Podstawowe pojęcia i przykład bazy danych  – obsługa szkolnych zawodów pływackich | I.1., II.2., II.3d. | 1 |
| Temat B1. | Tworzenie baz danych |  | Tworzenie bazy danych – obsługa gabinetu stomatologicznego | I.1., II.2., II.3d. | 1 |
| Temat B1. | Tworzenie baz danych |  | Tworzenie bazy danych – zadania | I.1., II.2., II.3d. | 1 |
| Temat B3. | Wykonywanie podstawowych operacji na relacyjnej bazie danych |  | Zasady tworzenia kwerend na przykładzie bazy *Zawody* | I.1., II.2., II.3d. | 1 |
| Temat B3. | Wykonywanie podstawowych operacji na relacyjnej bazie danych |  | Importowanie danych i przygotowywanie kwerend w bazie *Stomatolog* | I.1., II.2., II.3d. | 1 |
| Temat B3. | Wykonywanie podstawowych operacji na relacyjnej bazie danych |  | Przygotowywanie korespondencji seryjnej | I.1., II.2, II.3b., II.3d. | 1 |
| Temat B4. | Projektowanie modeli dwuwymiarowych i trójwymiarowych |  | Wybrane możliwości programu SketchUp przydatne do projektowania ogrodu | I.1., II.2., II.3a. | 1 |
| Temat B4. | Projektowanie modeli dwuwymiarowych i trójwymiarowych |  | Projektowanie trójwymiarowego modelu ławki | I.1., II.2., II.3a. | 1 |
| Temat B4. | Projektowanie modeli dwuwymiarowych i trójwymiarowych |  | Tworzenie projektu ogrodu | I.1., II.2., II.3a. | 1 |
| Temat B4. | Projektowanie modeli dwuwymiarowych i trójwymiarowych |  | Projektowanie własnego pokoju | I.1., II.2., II.3a. | 1 |
| Temat B4. | Projektowanie modeli dwuwymiarowych i trójwymiarowych |  | Doskonalenie umiejętności projektowania modeli trójwymiarowych – zadania | I.1., II.2., II.3a. | 1 |
| − | − |  | Sprawdzian (tematy B1-B4) | − | 1 |
| **MODUŁ C. WOKÓŁ ALGORYTMIKI I PROGRAMOWANIA [12 godz.]** | | | | | |
| Temat C1. | Algorytmy na tekstach w językach C++ i Python |  | Wybrane algorytmy na tekstach | I.1., I.2b., I.3., II.1. | 1 |
| Temat C1. | Algorytmy na tekstach w językach C++ i Python |  | Praca z danymi tekstowymi w językach C++ i Python | I.1., I.2b., I.3., II.1. II.2. | 1 |
| Temat C1. | Algorytmy na tekstach w językach C++ i Python |  | Programowanie algorytmów na tekstach w językach C++ i Python – porównywanie tekstów i zliczanie znaku w tekście | I.1., I.2b, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| Temat C1. | Algorytmy na tekstach w językach C++ i Python |  | Programowanie algorytmów na tekstach w językach C++ i Python – wyszukiwanie wzorca w tekście | I.1., I.2b, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| Temat C2. | Algorytmy szyfrowania |  | Podstawowe pojęcia dotyczące szyfrowania i szyfrowanie tekstu metodą podstawieniową | I.1., I.2b., I.3. | 1 |
| Temat C2. | Algorytmy szyfrowania |  | Programowanie algorytmu szyfrowania podstawieniowego | I.1., I.2b, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| Temat C4. | Algorytmy na liczbach w językach C++ i Python |  | Programowanie zamiany liczby dwójkowej na dziesiętną | I.1., I.2a, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| Temat C4. | Algorytmy na liczbach w językach C++ i Python |  | Programowanie zamiany liczby dziesiętnej na dwójkową | I.1., I.2a, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| Temat C4. | Algorytmy na liczbach w językach C++ i Python |  | Zamiana liczb między systemami pozycyjnymi | I.1., I.2a, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| Temat C4. | Algorytmy na liczbach w językach C++ i Python |  | Działania na ułamkach z wykorzystaniem NWD i NWW | I.1., I.2a, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| Temat C4. | Algorytmy na liczbach w językach C++ i Python |  | Skracanie i działania arytmetyczne na ułamkach | I.1., I.2a, I.3., II.1., II.2. | 1 |
| − | − |  | Sprawdzian (tematy C1-C4) | − | 1 |
| **MODUŁ D. WOKÓŁ INTERNETU I PROJEKTÓW [4 godz.]** | | | | | |
| Temat D1. | Elementy robotyki – projekty |  | Projekt sterowania nawadnianiem ogrodu | I.1., II.2., IV.1. | 1 |
| Temat D1. | Elementy robotyki – projekty |  | Budowanie robota i inne zadania projektowe | I.1., II.2., IV.1. | 1 |
| Temat D2. | Więcej na temat tworzenia stron internetowych – projekt |  | Etapy tworzenia strony internetowej | I.1., II.2., II.3f., IV.1. | 1 |
| Temat D2. | Więcej na temat tworzenia stron internetowych – projekt |  | Nowy wygląd strony internetowej o Wyspach Kanaryjskich | I.1., II.2., II.3f., IV.1. | 1 |

**Podstawa programowa**

**Cele kształcenia – wymagania ogólne**

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym: znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak: komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

**Treści nauczania – wymagania szczegółowe**

**I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów**. Zakres podstawowy. Uczeń:

1) planuje kolejne kroki rozwiązywania problemu, z uwzględnieniem podstawowych etapów myślenia komputacyjnego (określenie problemu, definicja modeli i pojęć, znalezienie rozwiązania, zaprogramowanie i testowanie rozwiązania);

2) stosuje przy rozwiązywaniu problemów z różnych dziedzin algorytmy poznane w szkole podstawowej oraz algorytmy:

a) na liczbach: badania pierwszości liczby, zamiany reprezentacji liczb między pozycyjnymi systemami liczbowymi, działań na ułamkach z wykorzystaniem NWD i NWW,

b) na tekstach: porównywania tekstów, wyszukiwania wzorca w tekście metodą naiwną, szyfrowania tekstu metodą Cezara,

c) porządkowania ciągu liczb przez wstawianie i metodą bąbelkową,

d) obliczania wartości elementów ciągu metodą iteracyjną w tym wartości elementów ciągu Fibonacciego;

3) sprawdza poprawność działania algorytmów dla przykładowych danych.

**II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych**. Zakres podstawowy. Uczeń:

1) projektuje i programuje rozwiązania problemów z różnych dziedzin, stosując: instrukcje wejścia / wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje z parametrami i bez parametrów, testuje poprawność programów dla różnych danych, w szczególności programuje algorytmy z punktu I.2);

2) do realizacji rozwiązań problemów prawidłowo dobiera środowiska informatyczne, aplikacje oraz zasoby, wykorzystuje również elementy robotyki;

3) przygotowuje opracowania rozwiązań problemów, posługując się wybranymi aplikacjami:

a) projektuje modele dwuwymiarowe i trójwymiarowe, tworzy i edytuje projekty w grafice rastrowej i wektorowej, wykorzystuje różne formaty obrazów, przekształca pliki graficzne, uwzględniając wielkość i jakość obrazów,

b) opracowuje dokumenty o różnorodnej tematyce, w tym informatycznej, i o rozbudowanej strukturze, dzieli tekst na sekcje i kolumny, tworzy spisy treści, rysunków i tabel, pracuje nad dokumentem w trybie recenzji, definiuje korespondencję seryjną,

c) gromadzi dane pochodzące z różnych źródeł w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzysta z różnorodnych funkcji arkusza w zależności od rodzaju danych, filtruje dane według kilku kryteriów, dobiera odpowiednie wykresy do zaprezentowania danych, analizuje dane, korzystając z dodatkowych narzędzi, w tym z tabel i wykresów przestawnych,

d) wyszukuje informacje, korzystając z bazy danych opartej na co najmniej dwóch tabelach, definiuje relacje, stosuje filtrowanie, formułuje kwerendy,

e) tworzy prezentacje, w tym z wykorzystaniem technik multimedialnych,

f) tworzy stronę internetową zgodnie ze standardami, wzbogaconą tabelami, listami, posługuje się arkuszem stylów, korzysta z oprogramowania i serwisów przeznaczonych do tworzenia stron; potrafi opublikować własną stronę w Internecie;

4) wyszukuje w sieci potrzebne informacje i zasoby, ocenia ich przydatność oraz wykorzystuje w rozwiązywanych problemach.

**III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi**. Zakres podstawowy. Uczeń:

1) zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania;

2) objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości;

3) rozwiązuje problemy korzystając z różnych systemów operacyjnych;

4) charakteryzuje sieć Internet, jej ogólną budowę i usługi, opisuje sposoby identyfikowania komputerów w sieci.

**IV. Rozwijanie kompetencji społecznych**. Zakres podstawowy. Uczeń:

1) aktywnie uczestniczy w realizacji projektów rozwiązujących problemy z różnych dziedzin;

2) podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną;

3) objaśnia konsekwencje wykluczenia i pozytywne aspekty włączenia cyfrowego; przedstawia korzyści, jakie przynosi informatyka i technologia komputerowa osobom o specjalnych potrzebach;

4) bezpiecznie buduje swój wizerunek w przestrzeni medialnej;

5) poszerza i uzupełnia swoją wiedzę korzystając z zasobów udostępnionych na platformach do e-nauczania.

**V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa**. Zakres podstawowy. Uczeń:

1) postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad;

2) respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych;

3) stosuje dobre praktyki w zakresie ochrony informacji wrażliwych (np. hasła, pin), danych i bezpieczeństwa systemu operacyjnego, objaśnia rolę szyfrowania informacji;

4) opisuje szkody, jakie mogą spowodować działania pirackie w sieci, w odniesieniu do indywidualnych osób, wybranych instytucji i całego społeczeństwa.

**Warunki i sposób realizacji**

Cele kształcenia informatycznego – wymagania ogólne – są takie same dla wszystkich etapów edukacyjnych i wszystkich typów szkół. Ich interpretacja jest zapisana w postaci wymagań szczegółowych. Treści podstawy programowej w zakresie przedmiotu informatyka mają charakter przyrostowy, sugerując w ten sposób spiralny rozwój wiedzy, umiejętności i kompetencji uczniów przez wszystkie lata nauki szkolnej.

Na podstawę programową w zakresie przedmiotu informatyka w liceum ogólnokształcącym i technikum należy patrzeć w powiązaniu ze zmianami, jakie nastąpiły w nauczaniu informatyki w szkole podstawowej. Wprowadzenie rozwiązywania problemów z pomocą komputerów i programowania od najmłodszych lat znacznie wydłużyło okres poznawania tych zagadnień, a przez to umożliwiło stopniowe i uporządkowane kształtowanie myślenia algorytmicznego / komputacyjnego. Wspólne wymagania ogólne i spiralny układ wymagań szczegółowych na przestrzeni wszystkich etapów edukacyjnych stworzyły możliwość ciągłego utrwalania wcześniej kształtowanych umiejętności i przemyślanego rozszerzania ich o nowe, odpowiednio do rozwoju ucznia. Stopniowe wprowadzanie uczniów w świat informatyki i jej zastosowań w różnych przedmiotach i dziedzinach życia kładzie solidne podwaliny pod umiejętności rozwiązywania w liceum ogólnokształcącym i technikum zagadnień trudniejszych. Zwiększa to u uczniów zaciekawienie przedmiotem i przygotowanie do rozwiązywania różnorodnych problemów ze świadomym wykorzystaniem metod mających swoje korzenie w informatyce. Wybór przez uczniów dalszej drogi i poziomu kształcenia informatycznego w liceum ogólnokształcącym i technikum będzie bardziej świadomy niż do tej pory. Już w szkole podstawowej uczniowie poznają różnorodne algorytmy. Uczą się programować, w tym także sterować robotem. Dzięki temu, zarówno w kształceniu w zakresie podstawowym, jak i rozszerzonym, łatwiej będzie realizować zagadnienia informatyczne do tej pory uznawane za trudne.

Najważniejszym celem kształcenia informatycznego uczniów jest rozwój umiejętności myślenia komputacyjnego, skupionego na kreatywnym rozwiązywaniu problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem przy tym metod i narzędzi wywodzących się z informatyki, w tym programowania. Takie podejście jest kontynuowane w liceum ogólnokształcącym i technikum zarówno w zakresie podstawowym, jak i rozszerzonym.

Zagadnienia algorytmiczne wyszczególnione w podstawie programowej w zakresie przedmiotu informatyka dla zakresu podstawowego są dobrane świadomie, wiążą się bowiem z problemami z innych przedmiotów, np. z matematyki, jak i dotyczą problemów związanych z funkcjonowaniem w społeczeństwie cyfrowym. Wiele pojęć i metod matematycznych jest integralną częścią informatyki, związki matematyki z informatyką są naturalne. Programując rozwiązania problemów, uczeń stosuje odpowiednie metody i nadaje rozwiązaniom wymiar praktyczny, łącząc aspekty programistyczne z elementami sterowania rzeczywistymi obiektami, np. robotami.

Rozwiązywanie problemów leży również u podstaw pracy z aplikacjami użytkowymi. Projektując grafikę, opracowując dokumenty, analizując dane i wyszukując informacje, uczeń poznaje możliwości gotowych aplikacji i ich przydatne funkcje. W podstawie programowej w zakresie przedmiotu informatyka pojawia się projektowanie trójwymiarowe, wspomagające kształcenie wyobraźni przestrzennej, niezbędnej w wielu dziedzinach życia, m.in. w medycynie, budownictwie i projektowaniu różnorodnych elementów.

Uczeń kończący kształcenie informatyczne w zakresie podstawowym powinien sprawnie posługiwać się współczesnymi urządzeniami cyfrowymi, sieciami oraz systemami operacyjnymi zarządzającymi ich pracą. Instalacja nowej wersji systemu czy oprogramowania powinna być wykonywana przez niego świadomie, przy zachowaniu bezpieczeństwa danych i poszanowaniu własności intelektualnej. Podczas korzystania z serwisów społecznościowych, e-usług, platform do e-nauczania, zasobów otwartych i wszelkich zasobów umieszczonych również w chmurze, uczeń powinien przestrzegać ogólnie przyjętych zasad netykiety, jak i bezpieczeństwa w przestrzeni cyfrowej.

Zarówno w zakresie podstawowym, jak i rozszerzonym zaleca się realizowanie treści informatycznych w formie projektów, tematycznie uwzględniających różnorodne zainteresowania uczniów, także z innych dziedzin. Uczniowie powinni mieć możliwość korzystania z komputerów w zależności od potrzeb wynikających z charakteru zajęć oraz realizowanych tematów i celów.

Podczas zajęć z informatyki uczeń ma do swojej dyspozycji osobny komputer z dostępem do Internetu i aplikacji użytkowych zapewniających realizację zagadnień podstawy programowej w zakresie przedmiotu informatyka. Zaleca się wspomaganie zajęć informatycznych pracą na platformie do e-nauczania, na której nauczyciel może umieszczać swoje materiały elektroniczne do zajęć – uczniowie oraz nauczyciel powinni na tej platformie mieć swoje indywidualne miejsce. Takie podejście sprzyja rozwojowi dodatkowych kompetencji. Uczniowie poznają możliwości platform do e-nauczania, a w ogólności także do pracy w domu, uczą się sposobów korzystania z ich zasobów, a na poziomie zaawansowanym sami kreują ich zawartość taką, jak dokumenty, quizy, wiki, fora, zadania. Ponadto uczniowie, którzy z różnych przyczyn nie będą obecni na zajęciach, mogą na podstawie materiałów przygotowanych przez nauczyciela na bieżąco, samodzielnie przygotowywać się do lekcji i przesyłać zadania domowe. Praca na platformie istotnie porządkuje proces uczenia się: uczy systematyczności i punktualności.

Praca w środowisku wirtualnej chmury może być wykorzystana do polepszenia efektów kształcenia informatycznego oraz zwiększenia zaangażowania uczniów poprzez ich lepsze przygotowanie się do zajęć (kształcenie wyprzedzające) i wykonywanie przez nich zadań poza regularnymi lekcjami i zajęciami w szkole (odwrócone kształcenie).

Wyposażenie pracowni komputerowej powinno zapewnić możliwość realizacji wymagań określonych w podstawie programowej w zakresie przedmiotu informatyka.