



PROGRAM PRAKTYKI ZAWODOWEJ

TECHNIK INFORMATYK

SYMBOL CYFROWY ZAWODU 351203

(140 godzin)

KWALIFIKACJA: INF.03. Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych.

Cele praktyki zawodowej:

Praktyka zawodowa ma na celu doskonalenie umiejętności praktycznych niezbędnych do pracy w obszarze branży informatycznej w wykonywaniu czynności zawodowych określonych w kwalifikacji INF.03

Miejsce realizacji praktyki zawodowej: Praktyka zawodowa może odbywać się w zakładach i instytucjach zatrudniających informatyków (programistów) wykorzystujących sprzęt komputerowy do tworzenia stron i aplikacji internetowych lub administrujących i tworzących bazy danych.

Czas realizacji praktyki zawodowej: cztery tygodnie (140 godzin) w klasie trzeciej/czwartej.

Zadania zakładowego opiekuna praktyk

1. Zapoznanie uczniów z organizacją pracy, regulaminem pracy, w szczególności w zakresie przestrzegania porządku i dyscypliny pracy oraz przepisami bhp.
2. Stworzenie możliwości wykonywania zadań przewidzianych w programie praktyk.
3. Nadzorowanie przebiegu praktycznej nauki zawodu.
4. Dokonanie oceny pracy ucznia na zakończenie praktyk.

Podczas realizacji programu praktyki zawodowej należy kształtować następujące postawy uczniów:

- kreatywność i konsekwencję w realizacji zadań,
- planowanie działań i odpowiednie zarządzanie czasem,
- uczciwość w pracy zawodowej,
- odpowiedzialność i dyscyplinę,
- aktywność i samodzielność w działaniu,
- przestrzeganie tajemnicy zawodowej,
- rzetelność i dokładność w wykonywaniu powierzonych działań,
- kulturę osobistą.

Propozycje kryteriów oceniania i metod sprawdzania efektów kształcenia

Sprawdzanie i ocenianie osiągnięć uczniów należy prowadzić systematycznie podczas realizacji programu praktyki zawodowej na podstawie kryteriów znajdujących się w karcie oceny. Sprawdzanie i ocenianie osiągnięć edukacyjnych uczniów powinno dostarczyć informacji o zakresie i stopniu realizacji szczegółowych celów określonych w programie. Umiejętności praktyczne powinny być sprawdzane w trakcie obserwacji wykonywanych przez ucznia zadań zawodowych.

Jednostka efektów kształcenia	Efekty kształcenia	Kryteria weryfikacji	Wynik oceny
	Uczeń:	Uczeń:	
Bezpieczeństwo i higiena pracy	określa skutki oddziaływania czynników szkodliwych na organizm człowieka	wskazuje sposoby przeciwdziałania czynnikom oraz rozpoznaje źródła czynników szkodliwych w miejscu pracy	0/1
		określa sposoby przeciwdziałania zagrożeniom dla zdrowia człowieka	0/1
	organizuje stanowisko pracy zgodnie	przygotowuje stanowisko pracy zgodnie z zasadami ergonomii oraz z przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ochrony przeciwpożarowej	0/1
		stosuje przepisy bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska na stanowisku pracy	0/1
	z zasadami ergonomii, przepisami	dobiera środki ochrony indywidualnej do wykonania zadania zawodowego	0/1
		przestrzega zasad użytkowania środków ochrony indywidualnej i zbiorowej podczas pracy	0/1
		stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem	0/1
		analizuje własne kompetencje	0/1
Kompetencje personalne i społeczne	przestrzega zasad kultury i etyki zawodowej	stosuje zasady kultury osobistej i normy zachowania przyjęte w środowisku pracy	0/1
		stosuje zasady etykiety w codziennej komunikacji pisemnej i ustnej ze współpracownikami oraz klientami	0/1
		stosuje zasady etyki zawodowej	0/1
	wykazuje się kreatywnością i otwartością na zmiany	dokonuje analizy własnej kreatywności	0/1
		podjmuje inicjatywę w nietypowej sytuacji	0/1
	ponosi odpowiedzialność za podejmowane działania	zawodowej	0/1
		analizuje przyczyny i skutki zachowań ryzykownych na stanowisku pracy	0/1
		ocenia przypadki naruszania norm i procedur	0/1
	dąży do indywidualnego rozwoju zawodowego	postępowania na stanowisku pracy	0/1
		stosuje sposoby radzenia sobie z emocjami i stresem	0/1
analizuje własne kompetencje			
Organizacja pracy małych zespołów	planuje i organizuje pracę zespołu w celu wykonania przydzielonych zadań	przygotowuje zadania do realizacji przez zespół	0/1
		opacowuje harmonogram prac zespołu	0/1
	ocenia jakość wykonanych zadań	ocenia stopień realizacji zadań na poszczególnych etapach	0/1
		ocenia jakość wykonania zadań	0/1
Projektowanie stron internetowych	posługuje się hipertekstowymi językami znaczników (HTML - HyperText Markup Language)	stosuje znaczniki języka HTML	0/1
		definiuje strukturę dokumentu hipertekstowego korzystając ze znaczników sekcji	0/1
		definiuje hierarchię treści stosując znaczniki nagłówków i paragrafu	0/1
		definiuje elementy strony internetowej: listy, tabele, obrazy, odnośniki, kontrolki	0/1
		wykonuje formularze na stronie internetowej	0/1
	stosuje kaskadowe arkusze stylów do tworzenia	stosuje selektory CSS, ich własności i wartości	0/1
		projektuje wygląd strony internetowej przy wykorzystaniu języka CSS	0/1

	stosuje systemy zarządzania treścią CMS (Content Management System)	wykorzystuje gotowe szablony dla systemów CMS	0/1
		projektuje strony internetowe przy wykorzystaniu systemów CMS	0/1
	projektuje grafikę komputerową	korzysta z funkcji edytora grafiki wektorowej	0/1
		korzysta z funkcji edytora grafiki rastrowej	0/1
		wykonuje edycję plików graficznych na potrzeby stron internetowych	0/1
		projektuje elementy graficzne dla strony internetowej	0/1
	wykorzystuje elementy multimedialne na stronach internetowych	wykonuje animacje na potrzeby strony internetowej	0/1
		wykonuje materiały wideo na potrzeby strony internetowej	0/1
		osadza elementy multimedialne na stronie internetowej	0/1
		importuje materiały multimedialne do systemów zarządzania treścią CMS	0/1
	wykonuje strony internetowe zgodnie z projektami	projektuje układ sekcji na stronie internetowej	0/1
		tworzy strukturę strony internetowej zgodnie z projektem	0/1
		tworzy stronę zgodną z wytycznymi dotyczącymi ułatwień w dostępie do treści publikowanych w internecie	0/1
	stosuje reguły testowania, walidacji i optymalizacji stron internetowych	dokonuje walidacji strony internetowej	0/1
		optymalizuje stronę internetową	0/1
		stosuje zasady dostępności (WCAG) i pozycjonowania strony internetowej	0/1
. Projektowanie i administrowanie bazami danych	stosuje strukturalny język zapytań SQL (Structured Query Language)	stosuje polecenia języka SQL	0/1
		definiuje struktury baz danych przy użyciu instrukcji języka zapytań	0/1
		wyszukuje informacje w bazie danych przy użyciu języka SQL	0/1
		zmienia rekordy w bazie danych przy użyciu języka SQL	0/1
		usuwa rekordy w bazie danych przy użyciu języka SQL	0/1
	tworzy relacyjne bazy danych zgodnie z projektem	definiuje tabele w bazie danych na podstawie projektu	0/1
		definiuje typy danych oraz atrybuty kolumn wprowadza dane do bazy danych	0/1
		importuje dane z pliku	0/1
		eksportuje strukturę bazy danych i dane do pliku	0/1
	tworzy formularze, zapytania i raporty do przetwarzania danych	tworzy formularze do wprowadzania danych i modyfikowania danych	0/1
		tworzy zapytania i podzapytania do tabel bazy danych	0/1
		tworzy raporty w bazie danych	0/1
		tworzy użytkowników bazy danych	0/1

	zarządza systemem bazy danych	określa uprawnienia dla użytkowników	0/1	
		tworzy kopię zapasową struktury bazy danych	0/1	
		przywraca dane z kopii zapasowej bazy danych	0/1	
		importuje i eksportuje tabele bazy danych	0/1	
Programowanie aplikacji internetowych	stosuje zasady programowania	stosuje algorytmy	0/1	
		stosuje zasady programowania strukturalnego	0/1	
	stosuje skryptowe języki programowania	implementuje algorytmy w języku interpretowanym	0/1	
		tworzy strony internetowe wykorzystujące skryptowe języki programowania	0/1	
	programuje skrypty wykonywane po stronie klienta	definiuje skrypty obsługujące formularze i kontrolki HTML (HyperText Markup Language)	0/1	
	programuje skrypty wykonywane po stronie serwera	stosuje metody przesyłania danych z formularza	0/1	
		korzysta z funkcji do obsługi ciasteczek (ang. Cookies) oraz sesji	0/1	
	przeprowadza walidację kodu programu	analizuje błędy w kodzie źródłowym programu	0/1	
		poprawia błędy w tworzonych programach	0/1	
		stosuje debugger w przeglądarce internetowej	0/1	
	dokumentuje tworzoną aplikację	stosuje komentarze w kodzie źródłowym programu	0/1	
		tworzy dokumentację programu	0/1	
	RAZEM (ILOŚĆ PUNKTÓW)			

Instytucja przyjmująca (firma)¹

PIECZĘĆ INSTYTUCJI I PODPIS PRAWNEGO REPREZENTANTA

¹ Podpis i pieczętka firmy są potwierdzeniem przyjęcia ucznia na praktykę zawodową i możliwości realizacji programu.