

## Szkolny plan nauczania obowiązuje od roku szkolnego 2019/20

Typ szkoły: **Technikum** - 4-letni okres nauczania <sup>/1/</sup>

Zawód: **technik programista; symbol 351406**

**Podbudowa programowa: gimnazjum**

Kwalifikacje:



INF.03. Tworzenie i administrowanie stronami i aplikacjami internetowymi oraz bazami danych (drugi semestr klasy drugiej)

INF.04. Projektowanie, programowanie i testowanie aplikacji (pierwszy semestr klasy czwartej)

Lp	Obowiązkowe zajęcia edukacyjne	Klasa								Liczba godzin tygodniowo w czteroletnim okresie nauczania	Liczba godzin w czteroletnim okresie nauczania
		I		II		III		IV			
		I semestr	II semestr	I semestr	II semestr	I semestr	II semestr	I semestr	II semestr		
<b>Przedmioty ogólnokształcące</b>											
1	Język polski	3	3	3	3	3	3	2	4	12	360
2	Język obcy nowożytny	2	2	2	2	3	3	2	4	10	300
3	Drugi język obcy nowożytny	1	1	1	1	1	1	2	2	5	150
4	Wiedza o kulturze	1	1							1	30
5	Historia	2	2							2	60
6	Wiedza o społeczeństwie	1	1							1	30
7	Podstawy przedsiębiorczości	1	1	1	1					2	60
8	Geografia	1	1							1	30
9	Biologia	1	1							1	30
10	Chemia	1	1							1	30
11	Fizyka	1	1							1	30
12	Matematyka	2	2	2	2	3	3	2	4	10	300
13	Informatyka	1	1							1	30
14	Wychowanie fizyczne	3	3	3	3	3	3	3	3	12	360
15	Edukacja dla bezpieczeństwa	1	1							1	30
16	Zajęcia z wychowawcą	1	1	1	1	1	1	1	1	4	120
Łączna liczba godzin		23	23	13	13	14	14	12	18	65	1950
<b>Przedmioty realizowane w zakresie rozszerzonym oraz uzupełniające</b>											
1	Fizyka			2	2	2	2	2	6	8	240
2	Matematyka	1	1	1	1	1	1	2	4	6	180
3	Historia i społęcz. - przedm. uzupełniający					1	2	2	3	4	120
Łączna liczba godzin		1	1	3	3	4	5	6	13	18	540
<b>Przedmioty w kształceniu zawodowym teoretycznym</b>											
1	Witryny i aplikacje internetowe	2	2	3	3					5	150
2	Projektowanie i administrowanie bazami danych	2	2	2	2					4	120
3	Działalność gospodarcza w branży informatycznej			1	1					1	30
4	Programowanie obiektowe					2	2	2		3	90
5	Programowanie aplikacji desktopowych			1	1	1	1			2	60

6	Programowanie aplikacji mobilnych			1	1	1	1			2	60
7	Projektowanie oprogramowania			1	1	2	2	2		4	120
8	Język angielski zawodowy			1	1	1	1			2	60
Łączna liczba godzin		4	4	10	10	7	7	4	0	23	690
<b>Przedmioty w kształceniu zawodowym praktycznym</b>											
1	Tworzenie stron i aplikacji internetowych	3	3	3	3					6	180
2	Tworzenie i administrowania bazami danych	2	2	4	4					6	180
3	Aplikacje desktopowe			2	2	2	2			4	120
4	Aplikacje mobilne							4		2	60
5	Pracownia programowania obiektowego					3	2	2		3,5	105
6	Programowanie aplikacji zaawansowanych webowych					2	2	2		3	90
7	Testowanie i dokumentowanie aplikacji					2	2	1		2,5	75
8	PRAKTYKI ZAWODOWE**				4tyg.	4 tyg.				8 tyg.	
Łączna liczba godzin		5	5	9	9	9	8	9	0	27	810
na liczba godzin kształcenia zawodowego		9	9	19	19	16	15	13	0	50	1500
<b>Tygodniowy wymiar godzin</b>		<b>33</b>	<b>33</b>	<b>35</b>	<b>35</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>133</b>	<b>3990</b>
1	Religia/Etyka	2		2		2		2		8	

<sup>1/1</sup> (do celów obliczeniowych przyjęto 30 tygodni w ciągu jednego roku szkolnego)

Wymiar praktyk zawodowych	tyg.	godz.
kl. I - zgodnie z podstawą programową		0
kl. II - zgodnie z podstawą programową	4	120
kl. III - zgodnie z podstawą programową	4	160
kl. IV - zgodnie z podstawą programową		0
<b>Razem</b>	<b>8</b>	<b>280</b>