

Zmiany w podstawie programowej 2024 zgodne z załącznikiem do rozporządzenia z 28.06.2024 r.

Zasadnicze zmiany w przedmiocie:

Usunięto fragment preambuły:

„Na nową podstawę informatyki 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 wprowadzanie elementów, które do tej pory uznawane były w informatyce za trudne.”

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

ZAKRES PODSTAWOWY – ZMIANA 2024
I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:
Usunięto przekreślone poniżej fragmenty podpunktów oraz podpunkty: 2) stosuje przy rozwiązywaniu problemów z różnych dziedzin algorytmy poznane w szkole podstawowej oraz algorytmy: b) na tekstach: porównywania tekstów, wyszukiwania wzorca w tekście metodą naiwną, szyfrowania tekstu metodą Cezara i przestawieniową, d) wydawania reszty najmniejszą liczbą nominatów, e) obliczania wartości elementów ciągu metodą iteracyjną i rekurencyjną, w tym wartości elementów ciągu Fibonacciego. 3) wyróżnia w problemie podproblemy i charakteryzuje: metodę połowienia, stosuje podejście zachłanne i rekurencję; 4) porównuje działanie różnych algorytmów dla wybranego problemu, analizuje algorytmy na podstawie ich gotowych implementacji;
II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
Usunięto przekreślone poniżej fragmenty podpunktów: b) opracowuje dokumenty o różnorodnej tematyce, w tym informatycznej, i o rozbudowanej strukturze, posługując się przy tym

konspektem dokumentu, dzieli tekst na sekcje i kolumny, tworzy spisy treści, rysunków i tabel, stosuje własne style i szablony, pracuje nad dokumentem w trybie recenzji, definiuje korespondencję seryjną,
d) wyszukuje informacje, korzystając z bazy danych opartej na co najmniej dwóch tabelach, definiuje relacje, stosuje filtrowanie, formułuje kwerendy, tworzy i modyfikuje formularze, drukuje raporty,
e) tworzy rozbudowane prezentacje, w tym z wykorzystaniem technik multimedialnych, ustala parametry pokazu;
f) tworzy stronę internetową zgodnie ze standardami, wzbogaconą tabelami, listami, elementami dynamicznymi; postuguje się arkuszem stylów, korzysta z oprogramowania i serwisów przeznaczonych do tworzenia stron; potrafi opublikować własną stronę w internecie;

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

Usunięto przekreślony poniżej fragment punktu:

4) charakteryzuje sieć internet, jej ogólną budowę i usługi, opisuje podstawowe topologie sieci komputerowej, przedstawia i porównuje zasady działania i funkcjonowania sieci komputerowej typu klient-serwer, peer-to-peer, opisuje sposoby identyfikowania komputerów w sieci.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

Usunięto przekreślony poniżej fragment punktu:

1) aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy;

Usunięto poniższy punkt:

5) przedstawia trendy w historycznym rozwoju informatyki i technologii oraz ich wpływ na rozwój społeczeństw;

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

Bez zmian

Warunki i sposób realizacji – bez zasadniczych zmian.

Poniżej zamieszczono szczegółowe informacje dotyczące zmian w odniesieniu do poszczególnych działów podręcznika.

Informatyka 2. Zakres podstawowy. Podręcznik

Dział	Temat	Usunięto	Zmieniono
I. Opracowania rozwiązań problemów za pomocą wybranych aplikacji	1. Zespół, czyli realizujemy projekty w chmurze		Bez zmian
	2. Tutorial, czyli jak tworzyć pomoce i instrukcje obsługi		Cały temat oznaczono jako zmodyfikowany. Co prawda w podstawie programowej usunięto punkt związany z tworzeniem własnych stylów i szablonów, jednak uczeń powinien umieć stosować istniejące style i szablony. Do decyzji nauczyciel pozostawiono zatem, które treści z tematu szczegółowo omówić.
	3. Rozbudowana struktura, czyli jak korzystać z konspektu w edytorze tekstu		Bez zmian, ale Uwaga: w podstawie programowej usunięto tworzenie konspektów dokumentu, ale umiejętność jest

			wykorzystywana do tworzenia automatycznych spisów treści, które nadal w podstawie zostały. W związku z tym pozostawiamy tworzenie konspektów dokumentów w podręczniku.
	4. Broszura, czyli jak projektować duże dokumenty		Bez zmian
	5. Recenzja, czyli proponujemy poprawki w tekście		Bez zmian
	Podsumowanie przed sprawdzianem		Treści związane z tematem nr 2.
II. Rozwijanie kompetencji społecznych	6. Informatyka pokonuje schody, czyli nikt nie powinien być wykluczony		Bez zmian
	7. Platformy uczą, czyli rola e-learningu w nauce i pracy		Bez zmian
	8. Możesz być administratorem, czyli jak zarządzać platformą e-learningową		Bez zmian
	9. Zasoby i testy, czyli kursy wypełniamy treścią		Bez zmian
	Podsumowanie przed sprawdzianem		Bez zmian
III. Bazy danych	10. Jak gromadzić informacje, czyli komputerowe bazy danych		Bez zmian
	11. Tabele i formularze, czyli jak utworzyć bazę danych	Treści i zadania związane z tworzeniem formularzy.	

	12. Relacje i pytania, czyli jak uczynić bazę użyteczną		Bez zmian
	13. Kto pyta, nie błądzi, czyli jak korzystać z baz danych Access	Treści związane z raportami.	
	14. Czy to możliwe, czyli baza danych w arkuszu Excel	Treści i zadania związane z tworzeniem formularzy.	
	15. Wiedza w sieci, czyli internet mądrych ludzi		Bez zmian
	Podsumowanie przed sprawdzianem	Treści związane z formularzami i raportami.	
IV. Programowanie stron internetowych	16. HTML, czyli przeglądarka interpretuje język programowania stron		Bez zmian
	17. Budujemy stronę, czyli tabele, listy i inne elementy dobrej strony		Bez zmian
	18. Tabele i grafika, czyli kolejne składowe stron internetowych w HTML		Bez zmian
	19. Składnia stylów, czyli jak CSS pomaga w programowaniu strony		Bez zmian
	20. Pliki stylów, czyli CSS w akcji		Bez zmian
	21. Treści mogą się zmieniać, czyli elementy dynamiczne na stronie internetowej	Cały temat.	
	22. Widoczna w internecie, czyli jak opublikować stronę		Bez zmian
	23. CMS, czyli system zarządzania treścią strony internetowej		Bez zmian
	24. Panel i skórki, czyli tworzymy stronę w CMS		Bez zmian

	25. Szybko i łatwo, czyli programy tworzą kod HTML		Bez zmian
	Podsumowanie przed sprawdzianem	Treści związane z tematem nr 21.	
V. Algorytmy i programowanie	26. Powtarzanie pętli i wywoływanie siebie, czyli iteracja i rekurencja w algorytmach		Wszystkie treści związane z rekurencją zostały przeniesione na poziom rozszerzony. Dlatego cały temat zaznaczono jako zmodyfikowany.
	27. Sortowanie bąbelkowe, czyli każda liczba jest mniejsza od maksymalnej lub jej równa		Bez zmian
	28. Przez wstawianie, czyli jeszcze o porządkowaniu liczb		Bez zmian
	29. Komputer porządkuje liczby, czyli układamy programy sortujące		Bez zmian
	30. Fibonacciego i jego wzór, czyli generujemy kolejne liczby ciągu		Bez zmian
	Podsumowanie przed sprawdzianem		Temat nr 26 został oznaczony jako zmodyfikowany.