A wooden chess piece, possibly a king or queen, stands upright on a checkered board. The board has alternating light and dark squares. The lighting is warm, creating a soft glow around the piece and the board. The background is slightly blurred, focusing attention on the piece and the text overlaid on it.

ZESPÓŁ SZKÓŁ  
PONADGIMNAZJALNYCH NR 2  
IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI W ZAMOŚCIU

PILOTAŻ WDROŻENIA PROGRAMOWANIA  
DO EDUKACJI FORMALNEJ

# PROGRAM INNOWACYJNY

## PROGRAMOWANIE I GRAFIKA KOMPUTEROWA

ROK SZKOLNY 2016/2017

UCZNIOWIE KLAS PIERWSZYCH:

TECHNIKUM

- TECHNIK MECHATRONIK
- TECHNIK POJAZDÓW SAMOCHODOWYCH
- TECHNIK ŻYWIENIA I USŁUG GASTRONOMICZNYCH

ZASADNICZA SZKOŁA ZAWODOWA

- MECHANIK POJAZDÓW SAMOCHODOWYCH

AUTOR PROGRAMU:  
Marzena Spirzak



# NAZWY PRZEDMIOTÓW I BLOKI



Klasa 1

**INFORMATYKA**

**BLOK: PODSTAWY PROGRAMOWANIA W JĘZYKU C++**

Klasa 2

**PROGRAMOWANIE I GRAFIKA KOMPUTEROWA**

**BLOK: PROGRAMOWANIE W C++**

**BLOK: MODELOWANIE GEOMETRYCZNE 2D I 3D**

Klasa 3

**PROGRAMOWANIE I GRAFIKA KOMPUTEROWA**

**BLOK: TWORZENIE APLIKACJI NA URZĄDZENIA MOBILNE**

**BLOK: GRAFIKA WEKTOROWA I RASTROWA**

# INFORMATYKA



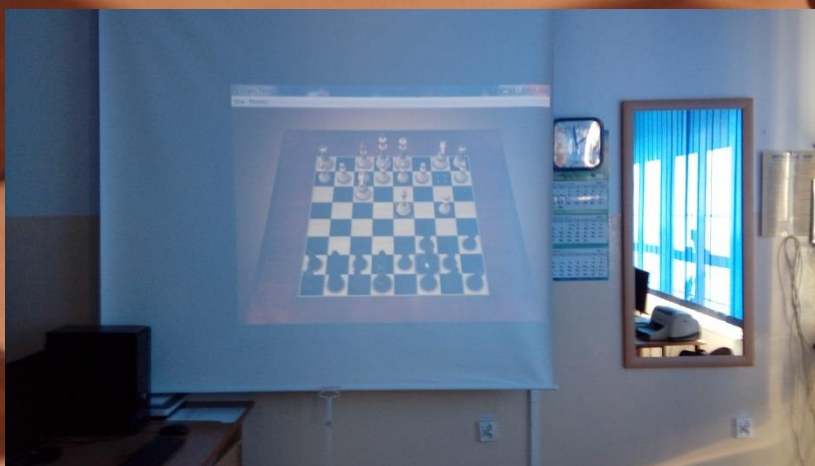
14 - 15.02.2017

Opanowanie podstaw programowania w języku C++ poprzedziła nauka gry w szachy.

Uczniowie zgłębiali zasady gry i rozgrywali pierwsze partie szachów z komputerem w programie **Chess Titans**.



# NAUKA GRY W SZACHY



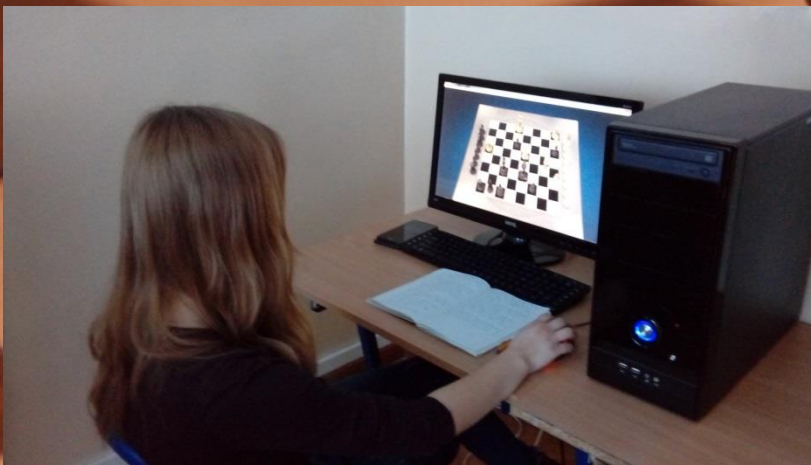
# NAUKA GRY W SZACHY

## GRA W SZACHY KSZTAŁTUJE, UCZY I ROZWIJA:

- krytyczne, strategiczne i logiczne myślenie, komunikację, umiejętność podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów, zmysł obserwacji, pamięć, koncentrację
- uczy: dyscypliny, determinacji, systematyczności, pilności, cierpliwości, planowania i uczciwego współzawodnictwa
- rozwija: wyobraźnię i kreatywność oraz umiejętność nauki na własnych błędach, radzenia sobie z niepowodzeniami oraz wdraża do samokształcenia
- **rozwija zdolności matematyczne i programistyczne**



# NAUKA GRY W SZACHY





# NAUKA GRY W SZACHY





# PLANOWANE DZIAŁANIA

- **Marzec 2017**

TURNIEJ SZACHOWY  
Z KOMPUTEREM

TURNIEJ SZACHOWY  
KLASYCZNY

- **Kwiecień - Czerwiec 2017**

NAUKA PODSTAW  
PROGRAMOWANIA  
W JĘZYKU C++  
ZGODNIE ZE SZCZEGÓŁOWYM  
PLANEM WYNIKOWYM W ROKU  
SZKOLNYM 2016/2017

## INFORMATYKA

Interfejs środowiska pracy

Podstawy języka C++

Podstawowe struktury języka