

UMOWA O PRAKTYKĘ ZAWODOWĄ nr /

zawarta dnia pomiędzy Miastem Stołecznym Warszawa pl. Bankowy 3/5 00-950 Warszawa, zwanym dalej „Szkołą”, reprezentowanym przez Pana Krzysztofa Ślusarczyka – Dyrektora Zespołu Szkół nr 36 im. Marcina Kasprzaka, 01-211 Warszawa ul. Kasprzaka 19/21

a

.....
(nazwa Przedsiębiorstwa)

adres:

NIP:

zwanym dalej „Przedsiębiorstwem” reprezentowanym przez:

.....
(imię i nazwisko, stanowisko)

§1

Niniejsza umowa zostaje zawarta zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 24 sierpnia 2017 r. w sprawie praktycznej nauki zawodu (Dz. U. poz. 1644 z 2017r.)

§2

Szkoła kieruje:

(imię i nazwisko praktykanta)

ucznia III klasy Technikum Elektronicznego nr 1 wchodzącego w skład Zespołu Szkół nr 36 im. M. Kasprzaka

(nazwa zawodu technik informatyk - cyfrowy symbol zawodu 351203) do odbycia praktyki zawodowej w

.....
.....
(nazwa Przedsiębiorstwa - dział)

w oparciu o program nauczania nr

§3

1. Czas trwania praktyki zawodowej wynosi 20 dni roboczych (160 godzin)
2. Dobowy wymiar godzin praktyki nie może przekroczyć 8 godzin.
3. Praktyki mogą być organizowane w systemie zmianowym (w przypadku uczniów niepełnoletnich nie mogą wypadać w porze nocnej).
4. Rozpoczęcie praktyki nastąpi dnia
5. Zakończenie praktyki nastąpi dnia
6. Praktyki odbywać się będą zgodnie z dołączonym do umowy „Programem praktyki”.
7. Uczeń dokumentuje przebieg praktyki i frekwencję w „Dzienniczku praktyki”.
8. Koszty związane z dojazdem do miejsca praktyki uczeń ponosi we własnym zakresie.

§4

Obowiązki Przedsiębiorstwa:

1. Zapewnienie odpowiednich stanowisk pracy, pomieszczeń, warsztatów, urządzeń, narzędzi i materiałów zgodnie z programem praktyki i przepisami BHP.
2. Zapoznanie ucznia z zakładowym regulaminem pracy, przepisami o bezpieczeństwie i higienie pracy oraz o ochronie tajemnicy służbowej.
3. Współpraca ze Szkołą w zakresie realizacji praktyki.
4. Nadzór nad wykonaniem przez ucznia zadań wynikających z programu praktyki.
5. Potwierdzania w „Dzienniczku praktyki” frekwencji ucznia.
6. Wystawienie przez osobę upoważnioną po zakończeniu praktyki uczniowi opinii wraz z oceną (w skali zgodnej ze szkolnym systemem oceniania).

§5

Obowiązki Szkoły:

1. Przygotowanie „Programu praktyki zawodowej”
2. Zapoznanie uczniów z „Programem praktyki zawodowej”
3. Sprawowania nadzoru nad przebiegiem praktyki.

§6

Praktyka ma charakter nieodpłatny i z tytułu jej wykonywania uczniowi nie przysługuje żadne roszczenie, zarówno w stosunku do Przedsiębiorstwa, jak i Szkoły.

§7

Osobą upoważnioną do kontaktu w sprawie praktyki jest:

1. z ramienia Szkoły:
2. z ramienia Przedsiębiorstwa:

§8

Koszty realizacji praktyki reguluje Rozporządzenie MEN z dnia 24 sierpnia 2017 r. w sprawie praktycznej nauki zawodu.

§9

W sprawach nie uregulowanych niniejszą umową zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.

§10

Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

§11

Integralną część umowy stanowią:

1. „Program praktyki”

.....
Szkoła

.....
Przedsiębiorstwo

Program praktyki zawodowej dla zawodu

Technik informatyk 351203

Szkoła organizuje praktyki zawodowe w podmiocie zapewniającym rzeczywiste warunki pracy właściwe dla nauczanego zawodu w wymiarze 160 godzin (4 tygodnie).

Praktyka zawodowa dla zawodu technik elektronik odbywa się w klasie III w wymiarze 160 godzin - zgodnie z harmonogramem praktyk.

CEL PRAKTYK

Celem praktyki zawodowej jest pogłębienie zdobytej wiedzy i umiejętności praktycznych w zawodzie technik informatyk w rzeczywistych warunkach pracy, a także:

- doskonalenie umiejętności praktycznych na różnych stanowiskach pracy,
- wykształcenie umiejętności pracy i współdziałania w zespole,
- wyrobienie poczucia odpowiedzialności za jakość pracy,
- poszanowanie mienia.

UWAGI DO REALIZACJI PRAKTYK

W czasie praktyki uczniowie niezależnie od specyfiki zakładu pracy powinni wykonywać zakres prac obejmujący obszar Podstawy kształcenia w zawodzie. Pracodawca natomiast może dokonać wyboru obszaru realizowanego przez ucznia spośród obszarów E.12, E.13 i E.14. Dobór uzależniony jest od charakteru zakładu pracy.

Pracodawca, za zgodą przedstawiciela Zespołu Szkół Nr 36 im. Marcina Kasprzaka w Warszawie może wybrać realizację kilku zagadnień z różnych obszarów (E.12, E.13, E.14). W takim przypadku pracodawca powinien wyznaczyć obszar wiodący, z którego uczeń powinien zrealizować 75% celów kształcenia.

Wskazane jest, aby praktyka odbywała się w zakładach pracy stosujących nowoczesne techniki i technologie oraz dysponujących odpowiednią bazą techniczną. Umiejętności realizowane podczas praktyk
Obszar Podstaw kształcenia zawodowego

W trakcie praktyk uczeń powinien:

1. Zapoznać się ze strukturą organizacyjną sekcji informatycznej w firmie,
2. Zapoznać się z rodzajem działalności prowadzonej w firmie,
3. Zapoznać się z zasadami współpracy w zespole, w którym będzie odbywał praktykę
4. Zrealizować zadania zgodnie z zaplanowanym harmonogramem,
5. Rozwijać umiejętność komunikowania się w zespole,
6. Przestrzegać zasad kultury i etyki,

7. Przygotować stanowisko pracy zgodnie z wymogami ergonomii, przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska,
8. Przestrzegać zasad bezpieczeństwa i higieny pracy oraz przepisów ochrony przeciwpożarowej podczas wykonywania prac montażowych i instalacyjnych;
9. Tłumaczyć dokumentację techniczną oprogramowania/sprzętu z języka angielskiego,
10. Korzystać z instrukcji obsługi programów i sprzętu w języku angielskim,
11. Współuczestniczyć w organizowaniu i wykonywaniu prac z zakresu usług informatycznych,
12. Podczas wykonywania powierzonych prac korzystać z zasobów sieci Internet,

Obszar E.12 - Montaż i eksploatacja komputerów osobistych oraz urządzeń peryferyjnych.

W trakcie praktyk uczeń powinien:

1. Dobierać sprzęt zgodnie z zapotrzebowaniem klienta,
2. Dobierać sprzęt do rozbudowy zestawu komputerowego.
3. Dobierać sterowniki różnych urządzeń w sieci Internet, a następnie instalować je w systemie operacyjnym.
4. Dobierać oprogramowanie antywirusowe, biurowe, specjalistyczne stosowane w firmie i wymagane przez klienta.
5. Konfigurować oprogramowanie antywirusowe i specjalistyczne.
6. Lokalizować oraz usuwać usterki systemu operacyjnego i aplikacji.
7. Diagnostykować sprzęt komputerowy i urządzenia peryferyjne stosując odpowiednie oprogramowanie narzędziowe oraz metodę testowania.
8. Naprawiać powierzony sprzęt komputerowy: wymieniać uszkodzone podzespoły w urządzeniach.
9. Interpretować komunikaty przekazywane przez urządzenia, wymieniać toner/tusz w drukarce, usuwać zacięty papier.
10. Posługiwać się programami użytkowymi w celu graficznego przedstawienia danych.
11. Odczytywać prawidłowo dokumentację techniczną informatycznych systemów komputerowych.

Obszar E.13 - Projektowanie lokalnych sieci komputerowych i administrowanie sieciami

W trakcie praktyk uczeń powinien:

1. Analizować zapotrzebowanie na przepustowość łącza sieciowego.
2. Projektować proste sieci komputerowe.
3. Dobierać urządzenia sieciowe.
4. Dobierać kategorię okablowania sieciowego.
5. Wykonywać proste sieci komputerowe z otrzymanych komponentów.
6. Montować koryta na ścianie.
7. Montować okablowanie sieciowe.
8. Montować szafkę dystrybucyjną wraz z odpowiednimi podzespołami.
9. Zaciskać okablowanie w patchpanelu i w gnieździe abonenckim.
10. Instalować sieciowe systemy operacyjne.
11. Konfigurować usługi serwera np. DHCP, DNS, ISS/Apache i inne.
12. Konfigurować komputer do pracy w sieci lokalnej np. przypisując adres IP, maskę, bramę.
13. Udostępniać drukarkę w sieci.
14. Instalować udostępnioną drukarkę sieciową na stacji roboczej.
15. Diagnozować awarie sieciowe.
16. Interpretować komunikaty przekazywane przez urządzenia.

Obszar E.14 - Tworzenie aplikacji internetowych i baz danych oraz administrowanie bazami

W trakcie praktyk uczeń powinien:

1. Projektować strony internetowe według wskazań klienta.
2. Tworzyć stronę internetową wykorzystując najnowsze technologie.
3. Posługiwać się strukturalnym językiem zapytań do obsługi baz danych.
4. Modyfikować i rozbudowywać struktury baz danych.
5. Tworzyć proste bazy danych na użytek przedsiębiorstwa.
6. Stosować skrypty wykonywane po stronie klienta przy tworzeniu aplikacji internetowych.

7. Wykorzystywać języki programowania do tworzenia aplikacji internetowych realizujących zadania po stronie serwera.
8. Wykorzystywać frameworki do tworzenia własnych aplikacji.
9. Dokumentować tworzoną aplikację.
10. Przygotować zdjęcia do galerii umieszczonej na stronie WWW.
11. Posługiwać się bazami danych i systemami przetwarzania informacji w przedsiębiorstwie.