

**halpress.team**

Z nami  
Twoje dziecko  
pokocha  
informatykę



HALPRESS EDUKACJA  
www.halpress.team  
edu@halpress.team  
tel. 505 45 45 02

**LAB**oratorium  
Programistów  
#ucz się, myśl, koduj

# HALPRESS EDUKACJA

**Leszczyńskie  
Centrum Nauki  
informatyki, fizyki,  
matematyki i robotyki**

hello@halpress.team

## CZYM JEST HALPRESS EDUKACJA?

Tworząc w 2000 roku firmę Halpress zakładaliśmy, że będzie stawiała zawsze na kreatywność i innowacyjność. I tak się też stało. Założyliśmy również, że zawsze będziemy dzielić się naszą wiedzą z młodymi ludźmi. Tak powstał dział **Halpress Edukacja**, który pracuje z młodzieżą i pomaga jej w zdobyciu wykształcenia, wyborze i dostaniu się na dobre techniczne studia, pomaga w zdobyciu doświadczenia poprzez ofertę praktyk, czy możliwość odbycia stażu w naszej firmie. Zespół osób z którymi tworzymy **Halpress Edukacja** nie jest również przypadkowy. To zarówno specjaliści w swoich dziedzinach jak i nasi absolwenci. **Halpress Edukacja** to po prostu dobre miejsce dla młodych ludzi...

## Typy zajęć i ceny

### T zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 16:00, 18:00 lub 20:00

### W zajęcia w weekendy

dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

### F zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
5 razy po 4 lekcje = 20 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

9-12 grupa wiekowa 9-12

13+ grupa wiekowa 13-18

18+ osoby dorosłe

EN zajęcia możliwe w języku angielskim

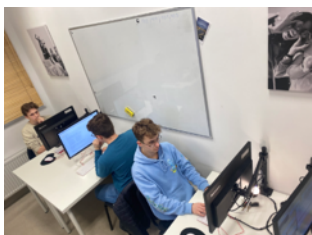
S bezpłatne zajęcia w soboty

## Nasze pracownie komputerowe

**GRUPY 4-OSOBOWE - STAWIAMY NA JAKOŚĆ NAUCZANIA**



Pracownia Apple



Pracownia Rapsberry Pi



Tablice interaktywne



Możliwe zajęcia ON-LINE

Nasz zespół: [www.halpress.team/zespol](http://www.halpress.team/zespol)  
Nasze referencje: [www.halpress.team/referencje](http://www.halpress.team/referencje)

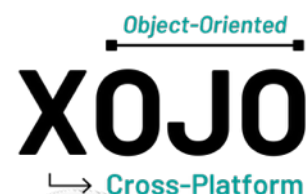
**Halpress - rok założenia - 2000**

## JAK UCZYMY?

- Każde **1.5 godzinne zajęcia (2 lekcje)** składają się z trzech modułów po około 30 minut:
1. **Powtórka** - na której uczniowie rozwiązują proste zadanie lub test, który potem omawiamy
  2. **Nauka** - na której jest wprowadzany nowy materiał
  3. **Ćwiczenia** - na których uczniowie ćwiczą nowe zdobyte umiejętności

Nauczyciele mają pełen podgląd na wykonywane zadania (również przy dostępie on-line)  
Tworzymy na zajęciach przyjacielską atmosferę. Nie zadajemy zadań domowych.  
Nie musimy. Uczniowie sami łapią bakcyła informatyki i wybierają programowanie zamiast gier.

## Wykorzystujemy technologie i narzędzia TIK



Rodzice i uczeń otrzymują dostęp do dziennika elektronicznego!

**obecności \* terminy \* płatności \* wiadomości**

[www.halpress.team/edziennik](http://www.halpress.team/edziennik)



## KOGO UCZYMY?



Uczniowie szkół  
podstawowych



Uczniowie szkół średnich -  
matura z informatyki



Uczniowie chcący  
studiować informatykę



Uczniowie technikum,  
elektronicy, przyszli  
zawodowi programiści



Praktykanci i stażyści



Osoby dorosłe, firmy,  
samorządy



Nauczyciele informatyki



„Dziewczyny  
na politechniki”



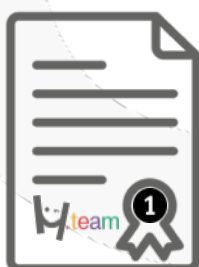
Matematyka dla uczniów  
szkół podstawowych i  
średnich



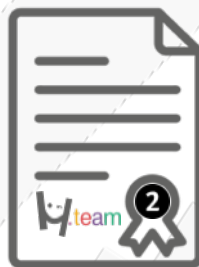
Fizyka dla uczniów szkół  
podstawowych i  
średnich

## EGZAMINY

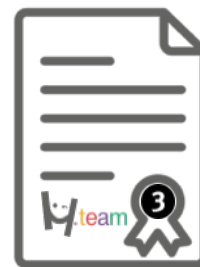
Większość kursów odbywających się w Halpress Edukacja kończy się egzaminem i możliwością uzyskania certyfikatu Halpress. Certyfikat Halpress to nic innego jak "przepustka" umożliwiająca naukę na kolejnym poziomie, ocena wiedzy ucznia i potwierdzenie umiejętności dla rodzica. Egzaminy pozwalające na uzyskanie certyfikatu odbywają się pod koniec wybranego kursu. Istnieje również możliwość uzyskania certyfikatu niezależnie od uczestnictwa w zajęciach. Jeżeli uczeń chciałby uzyskać taki dokument - prosimy o kontakt pod adresem edu@halpress.team



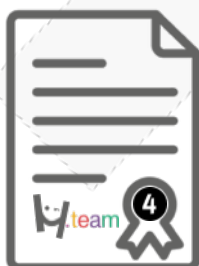
uzyskanie certyfikatu potwierdza predyspozycje do nauki informatyki w wieku 9-12 lat



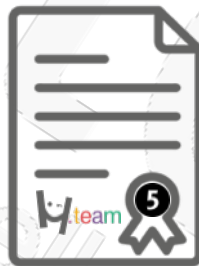
uzyskanie certyfikatu potwierdza predyspozycje do nauki programowania w wieku 9-12 lat



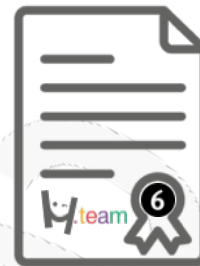
uczeń jest przygotowany do nauki programowania w szkole średniej na profilu informatycznym



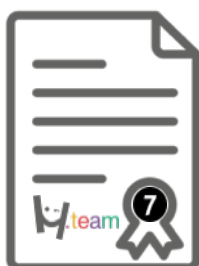
podstawowy (startowy) certyfikat z podstaw programowania dla uczniów w wieku 13+ lat



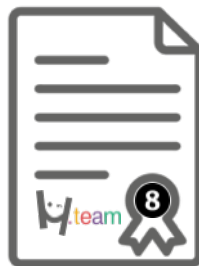
uczeń jest przygotowany do kursu z projektowania aplikacji biznesowych - poznanie zawodu programisty



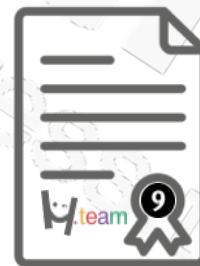
uczeń ma wiedzę z poziomu podstawowego informatyki ze szkoły średniej



uczeń potrafi posługiwać się biegle językiem programowania Python



uczeń zna podstawy pracy z bazami danych



uczeń umie się posługiwać dodatkowo arkuszem kalkulacyjnym i jest przygotowany do zdawania matury z informatyki

## BEZPŁATNA LEKCJA

Raz w tygodniu uczeń uczęszczający do Halpress Edukacja może zapisać się na bezpłatną lekcję programowania (grupa D2). Na tej przeprowadzamy dodatkowe egzaminy, wyrównujemy braki z wiedzy z uwagi na nieobecność, pomagamy, konsultujemy, prowadzimy lekcję DEMO dla rodziców.

## CODE MEET

Przynajmniej raz w semestrze organizujemy bezpłatne spotkanie dla młodzieży na którym prelegenci - w tym również uczniowie - prezentują ciekawostki ze świata IT.

Całość odbywa się pod patronatem Leszczyńskiego Klastra IT.

Szczegóły: [www.halpress.team/codemeet](http://www.halpress.team/codemeet)

## ZAJĘCIA W TERENIE

Usługa obejmuje poprowadzenie sześciu 1.5 godzinnych bloków, na których nasi programiści uczą grupę młodych osób kodowania i podstaw logicznego myślenia. Zajęcia są skierowane do grup 13-18 lat. Organizator zapewnia sale z rzutnikiem i dostępem do internetu. Młodzież musi mieć własne laptopy lub dostęp do komputerów stacjonarnych. Zajęcia prowadzone są przez dwójkę nauczycieli. W zajęciach uczestniczyć może również nauczyciel informatyki ze szkoły, który otrzyma certyfikat ukończenia kursu, a nabytą wiedzę będzie mógł wykorzystać na zajęciach informatyki w szkole.

Posiadamy ponad 20-letnie doświadczenie w nauczaniu oraz niezbędne uprawnienia pedagogiczne oraz mocne referencje - [www.halpress.team/referencje](http://www.halpress.team/referencje)

**halpress.team**

Z nami  
Twoje dziecko  
pokocha  
informatykę



HALPRESS EDUKACJA  
www.halpress.team  
edu@halpress.team  
tel. 505 45 45 02

**LAB**oratorium  
Programistów  
#ucz się, myśl, koduj

# HALPRESS EDUKACJA

## Programy szkoleń kursy podstawowe

hello@halpress.team

# CERTYFIKAT UCZESTNICTWA w zajęciach otrzymuje:

HALPRESS EDUKACJA potwierdza udział w zajęciach  
LABORATORIUM PROGRAMISTÓW poświęconych programowaniu

w ilości \_\_\_\_\_ lekcji w semestrze 20\_\_\_\_ / 20\_\_\_\_



LESZNO, DNIA \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / 20\_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
HALPRESS CEO





**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 4 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

- 1 KÓŁKO KOMPUTEROWE** **9-12**
- T** 40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)
  - F** 20 lekcji - 500 zł jednorazowo (jeden tydzień ferii lub wakacji)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Podstawy logiki AND OR NOT
2. System binarny od 0 do 15
3. Proste gry w Scratch
4. Gry logiczne typu LightBot, Code.org
5. Algorytmika JEŻELI TO
6. Wprowadzanie i wyświetlanie danych
7. Matematyka w programowaniu - między innymi dział figur geometrycznych, podzielność liczb
8. Powtórzenia i pętle



### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Flappy Bird:

<https://www.youtube.com/watch?v=103cf321iU8>

#### Materiały do zajęć:

[https://halpress.team/pobierz/materialy\\_scratch.zip](https://halpress.team/pobierz/materialy_scratch.zip)

#### Przykładowe zadania część A:

<https://halpress.team/pobierz/universalny.pdf>

#### Rozwiązania zadań część A:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaj3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc\\_u8](https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaj3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc_u8)

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- K1 - matematyka
- K2 - logika

oraz minimum oceny dobrej z testu:

- T2 - scratch podsumowanie lub 100% LightBot Junior

Zapisz dziecko na ten kurs,  
aby rozpoczęło przygodę  
z programowaniem!



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



LESZNO, DNIA \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / 20\_\_\_\_\_

/ pieczęćka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęćka imienna /



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

2

**KÓŁKO  
KOMPUTEROWE**

9-12

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Wprowadzanie i wyświetlanie zmiennych
2. Zmienne Integer, String, Double
3. Instrukcje warunkowe
4. Instrukcje warunkowe zagnieżdżone
5. Tablice
6. Pętle for, while



### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Materiały do zajęć:

[https://halpress.team/pobierz/materialy\\_swift.zip](https://halpress.team/pobierz/materialy_swift.zip)

#### Karta pomocy dla języka Swift:

<https://halpress.team/pobierz/swift.pdf>

#### Pełen kurs on-line:

[https://www.udemy.com/course/halpress\\_swift/](https://www.udemy.com/course/halpress_swift/)

#### Przykładowe zadania część A:

<https://halpress.team/pobierz/uniwersalny.pdf>

#### Rozwiązania zadań część A:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaJ3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc\\_u8](https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaJ3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc_u8)

#### Własna gra - SAPER:

<https://www.youtube.com/watch?v=dX6yvriPnm0>

**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

1

Zobacz szczegóły:

[www.halpress.team/pobierz/edukacja/podstawowy1.pdf](http://www.halpress.team/pobierz/edukacja/podstawowy1.pdf)

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- T3 - Swift warunki
- T3 - Swift tablice

oraz minimum oceny dobrej z testu:

- T3 - Swift pętle
- lub Human Resources Machine Year 9 (Zero Preservation Initiative)



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



Swift

HUMAN  
RESOURCE  
MACHINE

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
HALPRESS CEO



**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

3

KÓŁKO  
KOMPUTEROWE

9-12

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Wprowadzanie i wyświetlanie zmiennych
2. Zmienne Integer, String, Double, Boolean
3. Instrukcje warunkowe
4. Instrukcje warunkowe zagnieżdżone
5. Tablice
6. Pętle for, while

Object-Oriented  
**XOJO**  
↳ Cross-Platform

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Karta pomocy XOJO:

<https://halpress.team/pobierz/xojo.pdf>

#### Karta pomocy toInteger/toString:

<https://halpress.team/pobierz/xojostring.pdf>

#### Proste zadania na początek kursu:

<https://halpress.team/pobierz/xojooproste.pdf>

#### Przykładowe zadania część A:

<https://halpress.team/pobierz/uniwersalny.pdf>

#### Pełen kurs on-line:

<https://www.udemy.com/course/podstawy-jezyka-xojo>

ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU

2

Zobacz szczegóły:

[www.halpress.team/pobierz/edukacja/podstawowy2.pdf](http://www.halpress.team/pobierz/edukacja/podstawowy2.pdf)

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- X1 - XOJO - szukanie błędów



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu i zdobycie poniższych umiejętności:

Object-Oriented

XOJO

Cross-Platform

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

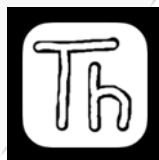
**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

**4** **PODSTAWY PYTHONA** **13+** **T** 40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr) **F** 20 lekcji - 500 zł jednorazowo (jeden tydzień ferii lub wakacji)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Wprowadzanie i wyświetlanie zmiennych
2. Zmienne Int, Str, Float, Bool
3. Instrukcje warunkowe
4. Instrukcje warunkowe zagnieżdżone
5. Tablice
6. Pętle for, while
7. Systemy liczbowe dec, oct, bin, hex



### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Przejdźcie ze Swifta na Pythona:

<https://www.youtube.com/watch?v=wjJ4s2uI2cM>

#### Karta pomocy Python:

<https://halpress.team/pobierz/python.pdf>

#### Przykładowe zadania część A:

<https://halpress.team/pobierz/universalny.pdf>

#### Rozwiązania zadań część A:

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaJ3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc\\_u8](https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaJ3nJ8YSvptpHW81MFMIn6qc_u8)

#### Polecane IDE dla programistów:

<https://thonny.org>

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- T3 - python warunki
- T3 - python pętle i tablice
- X3 - systemy liczbowe

\* test przeprowadzany jest przez innego nauczyciela niż prowadzącego zajęcia

Od tego kursu najlepiej zacząć przygodę z programowaniem!



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



python<sup>TM</sup>  
podstawy

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sיעiński

inż. Natalia Fiebig  
HALPRESS CEO





**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 4 lekcje = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 20 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

### 5 ALGORYTMIKA W PYTHONIE 1

13+

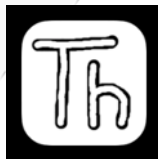
**T** 40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

#### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Podstawowe algorytmy w Pythonie
2. Funkcje i definicje
3. Operacje na macierzach
4. Teoria liczb
5. Algorytmy sortowań
6. Optymalizacja algorytmów

Na każdych zajęciach  
ćwiczenia na platformie

**CodinGame**



**MATURA Z  
INFORMATYKI**

Po zaliczeniu kursu uczeń  
jest gotowy do rozpoczęcia  
przygotowań do matury  
z informatyki

**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

4

#### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

##### Przykładowe zadania część B:

<https://halpress.team/pobierz/uniwersalny.pdf>

##### Rozwiązania części B na przykładzie Swifta (do własnego napisania w Pythonie):

[https://www.youtube.com/playlist?  
list=PLuowsWaJ3nJ8kjogqmW58oLQHqgiSY-by](https://www.youtube.com/playlist?list=PLuowsWaJ3nJ8kjogqmW58oLQHqgiSY-by)

##### Zadania z teorii liczb:

[https://halpress.team/pobierz/teoria\\_liczb.pdf](https://halpress.team/pobierz/teoria_liczb.pdf)

##### Optymalizacja algorytmów:

[https://www.youtube.com/watch?v=XVK0Y7\\_LUTo](https://www.youtube.com/watch?v=XVK0Y7_LUTo)

##### Obracanie macierzy:

<https://www.youtube.com/watch?v=4m90cZdmi1s>

#### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny celującej w ciągu 90 minut z  
następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- T3 - python pętle i sumy
- T5 - python szukanie błędów

\* test przeprowadzany  
jest przez innego  
nauczyciela niż  
prowadzącego zajęcia



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



python™  
algorytmika 1

**CodinGame**

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
**HALPRESS CEO**



- T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00
- W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 4 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)
- F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

### 6 ALGORYTMIKA W PYTHONIE 2

13+

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

#### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

Algorytmika z zadań maturalnych.

Materiał zgodny z podstawą programową informatyki na **poziomie podstawowym**.

#### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

**Zestaw zadań maturalnych (zadania 1-54):**

<https://halpress.team/pobierz/matura1.zip>

**Odpowiedzi do zadań maturalnych (zadania 1-54):**

<https://halpress.team/pobierz/matura3.zip>



MATURA Z  
INFORMATYKI

ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU

5

#### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie prawidłowych wyników w ciągu 90 minut z dwóch losowo wybranych zadań ze zbioru zadań (1-54)



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



python™  
algorytmika 2

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
HALPRESS CEO



**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

### 7 ALGORYTMIKA W PYTHONIE 3

13+

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

#### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

Algorytmika z zadań maturalnych - Python.

Materiał zgodny z podstawą programową informatyki na **poziomie rozszerzonym**.



MATURA Z  
INFORMATYKI

#### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

##### Zestaw zadań maturalnych (zadania 55-112):

<https://halpress.team/pobierz/matura1.zip>

##### Odpowiedzi do zadań maturalnych (zadania 55-112):

<https://halpress.team/pobierz/matura3.zip>

##### Pliki z danymi do zadań:

<https://halpress.team/pobierz/matura2.zip>

##### Pliki z przykładowymi rozwiązaniami:

<https://halpress.team/pobierz/matura4.zip>

##### Obsługa plików w języku Python:

<https://www.youtube.com/watch?v=nRbuNr4xb00>

##### Rozwiązanie zadania maturalnego w Pythonie:

[https://www.youtube.com/watch?v=o6c\\_c4t4y84](https://www.youtube.com/watch?v=o6c_c4t4y84)

ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU

6

#### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie prawidłowych wyników w ciągu 90 minut z dwóch losowo wybranych zadań ze zbioru zadań (55-112) w Pythonie.



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



python™  
algorytmika 3

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
HALPRESS CEO



**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

HALPRESS EDUKACJA  
www.halpress.team  
edu@halpress.team  
tel. 505 45 45 02

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

8

JĘZYK SQL  
BAZY DANYCH

13+

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

Algorytmika z zadań maturalnych - bazy danych.

Materiał zgodny z podstawą programową informatyki na **poziomie rozszerzonym**.

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

**Zestaw zadań maturalnych (zadania 55-112):**

<https://halpress.team/pobierz/matura1.zip>

**Odpowiedzi do zadań maturalnych (zadania 55-112):**

<https://halpress.team/pobierz/matura3.zip>

**Pliki z danymi do zadań:**

<https://halpress.team/pobierz/matura2.zip>

**Pliki z przykładowymi rozwiązaniami:**

<https://halpress.team/pobierz/matura4.zip>

**Rozwiązanie zadania maturalnego w SQL:**

<https://www.youtube.com/watch?v=0iA85TFommo>



ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU

7

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie prawidłowych wyników w ciągu 90 minut z losowo wybranego zadań ze zbioru zadań (55-112) w SQL.

Ocena celująca z testu X6 SQL



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sיעiński

inż. Natalia Fiebig  
HALPRESS CEO





**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

HALPRESS EDUKACJA  
www.halpress.team  
edu@halpress.team  
tel. 505 45 45 02

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

9

**ARKUSZ  
KALKULACYJNY**

13+

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

Algorytmika z zadań maturalnych - arkusz kalkulacyjny.

Materiał zgodny z podstawą programową informatyki na **poziomie rozszerzonym**.



**MATURA Z  
INFORMATYKI**

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

**Zestaw zadań maturalnych (zadania 55-112):**

<https://halpress.team/pobierz/matura1.zip>

**Odpowiedzi do zadań maturalnych (zadania 55-112):**

<https://halpress.team/pobierz/matura3.zip>

**Pliki z danymi do zadań:**

<https://halpress.team/pobierz/matura2.zip>

**Pliki z przykładowymi rozwiązaniami:**

<https://halpress.team/pobierz/matura4.zip>

**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

8

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie prawidłowych wyników w ciągu 90 minut z dwóch losowo wybranych zadań ze zbioru zadań (55-112) w arkuszu kalkulacyjnym.



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



arkusz kalkulacyjny

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęćka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęćka imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
HALPRESS CEO

**halpress.team**

Z nami  
Twoje dziecko  
pokocha  
informatykę



HALPRESS EDUKACJA  
www.halpress.team  
edu@halpress.team  
tel. 505 45 45 02

**LAB**oratorium  
Programistów  
#ucz się, myśl, koduj

# HALPRESS EDUKACJA

## Programy szkoleń kursy dodatkowe

hello@halpress.team



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

**1**

**XOJO - GRY  
ZRĘCZNOŚCIOWE**

9-12

F

20 lekcji - 500 zł jednorazowo (jeden tydzień ferii lub wakacji)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Porównanie XOJO i Scratch
2. Operacje na zmiennych
3. Instrukcja IF
4. XOJO Desktop
5. EventHandler
6. Proste animacje
7. Gra w klikanie
8. Gra goniwa
9. Gra koszykówka

Object-Oriented  
**XOJO**  
↳ Cross-Platform

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Karta pomocy XOJO:

<https://halpress.team/pobierz/xojo.pdf>

#### Karta pomocy toInteger/toString:

<https://halpress.team/pobierz/xojostring.pdf>

#### Proste zadania na początek kursu:

<https://halpress.team/pobierz/xojooproste.pdf>

#### Grafiki do gier:

<https://halpress.team/pobierz/xojoigrafiki.zip>

**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

**1**

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny dobrej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- X1 - XOJO - szukanie błędów
- rozbudowanie gry z zajęć



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 20 lekcji kursu i zdobycie poniższych umiejętności:

*Object-Oriented*

# XOJO

↳ *Cross-Platform*

**kodowanie gier zręcznościowych**

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 20 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

**2** XOJO - GRY  
LOGICZNE

13+

F

20 lekcji - 500 zł jednorazowo (jeden tydzień ferii lub wakacji)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Omówienie środowiska XOJO
2. Operacje na zmiennych
3. Instrukcja IF
4. XOJO Desktop
5. EventHandler
6. Tworzenie gier zręcznościowych
7. Tworzenie gier logicznych

Object-Oriented  
**XOJO**  
↳ Cross-Platform

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Karta pomocy XOJO:

<https://halpress.team/pobierz/xojo.pdf>

#### Karta pomocy toInteger/toString:

<https://halpress.team/pobierz/xojostring.pdf>

#### Proste zadania na początek kursu:

<https://halpress.team/pobierz/xojooproste.pdf>

#### Grafiki do gier:

<https://halpress.team/pobierz/xojoigrafiki.zip>

#### Pełen kurs on-line:

<https://udemy.com/course/podstawy-jezyka-xojo-czesc-ii/>

ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU

4

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny dobrej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- X1 - XOJO - szukanie błędów
- stworzenie własnej gry



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 20 lekcji kursu i zdobycie poniższych umiejętności:

*Object-Oriented*

# XOJO

↳ *Cross-Platform*

**kodowanie gier logicznych**

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

**3**

**PYTHON  
GRY LOGICZNE**

**13+**

**F**

**20 lekcji - 500 zł jednorazowo (jeden tydzień ferii lub wakacji)**

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Operacje na macierzach
2. Funkcje i definicje
3. Gra kółko i krzyżyk
4. Gra saper
5. Gra pentago
6. Gra toguz
7. Gra toblut
8. Gra len czoa
9. Gra szisima
10. Gra mastermind



### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Obracanie macierzy:

<https://www.youtube.com/watch?v=4m90cZdmi1s>

#### Gra Master Mind:

<https://www.youtube.com/watch?v=7wAWHBo78CA>

#### Gra Pentago:

<https://www.youtube.com/watch?v=-ZB0eia-F94>

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

- stworzenie własnej gry w ciągu 90 minut

**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

**4**





# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 20 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



python™

**kodowanie gier logicznych**

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
**HALPRESS CEO**



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
6 razy po 4 lekcje = 24 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

4  
5

**PROJEKTOWANIE  
I TWORZENIE  
APLIKACJI  
BIZNESOWYCH**

13+

**T**

80 lekcji - 350 zł / miesiąc (10 miesięcy = 2 semestry)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

Zaprojektowanie i stworzenie aplikacji wg schematu działania firmy programistycznej:

1. Analityka
2. Wycena
3. Projektowanie
4. Kodowanie
5. Wdrożenie

Symulacja działania grupy programistycznej z podzielonymi rolami: Opiekun klienta, UX/UI Designer, Programista, Tester. W ramach kursu programowanie XOJO, obsługa GIT Lab i zagadnienia związane z hostingiem i bazami SQL.

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Schemat pracy na zajęciach:

[https://halpress.team/pobierz/oferta\\_aplikacje.pdf](https://halpress.team/pobierz/oferta_aplikacje.pdf)

#### Scenariusz 1:

<https://halpress.team/pobierz/scenariusz1.pdf>

#### Scenariusz 2:

<https://halpress.team/pobierz/scenariusz2.pdf>

#### Scenariusz 3:

<https://halpress.team/pobierz/scenariusz3.pdf>

#### Materiały GITLab:

<http://halpress.team/pobierz/gitlab.pdf>

#### Sposoby kodowania:

<http://halpress.team/pobierz/sposobpisaniakodu.pdf>



**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

5

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Zaprojektowanie i stworzenie aplikacji wg wybranego scenariusza. Praca zespołowa.



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 80 lekcji kursu i zdobycie poniższych umiejętności:



Projektowanie i stworzenie aplikacji biznesowych

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
6 razy po 4 lekcje = 24 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

### 6 JĘZYK SQL BÁZY DANYCH

13+

**F** 20 lekcji - 500 zł jednorazowo (jeden tydzień ferii lub wakacji)

13+

**W** 12 lekcji - 400 zł jednorazowo (dwa wybrane dni w weekend)

18+

**W** 12 lekcji - 400 zł netto jednorazowo (dwa wybrane dni w weekend)

#### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

**W**

- czym są bazy danych, język SQL
- polecenia DDL (Create, alter, drop)
- polecenia DML (insert, update, delete)
- polecenia DQL (select, where, order by, distinct)
- polecenia DQL (funkcje agregujące, group by, having)
- polecenia DQL (inner/left/right/outer join)
- polecenia DQL - kwerendy z podzapytaniami

**F**

- czym są bazy danych, język SQL
  - polecenia DDL (Create, alter, drop)
  - polecenia DML (insert, update, delete)
  - polecenia DQL (select, where, order by, distinct)
  - polecenia DQL (funkcje agregujące, group by, having)
  - polecenia DQL (inner/left/right/outer join)
  - polecenia DQL - kwerendy z podzapytaniami
- + przykładowe zadania maturalne z materiałów

#### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

**Przykładowe zadania (zadania 55-112):**  
<https://halpress.team/pobierz/matura1.zip>

**Odpowiedzi do zadań (zadania 55-112):**  
<https://halpress.team/pobierz/matura3.zip>

**Pliki z danymi do zadań:**  
<https://halpress.team/pobierz/matura2.zip>

**Pliki z przykładowymi rozwiązaniami:**  
<https://halpress.team/pobierz/matura4.zip>

**Rozwiązanie zadania maturalnego w SQL:**  
<https://www.youtube.com/watch?v=0iA85TFommo>



#### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

18+

Wykonanie zadań i obecność na zajęciach

13+

Ocena celująca z testu X6 SQL  
dostępnego na stronie  
[www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu)



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 12 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /

# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 20 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sיעiński

inż. Natalia Fiebig  
**HALPRESS CEO**



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
6 razy po 4 lekcje = 24 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

**7**

**PROGRAMOWANIE  
OBIEKTOWE**

13+

**W**

60 lekcji - 400 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

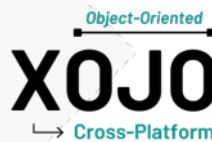
**W**

12 lekcji - 400 zł jednorazowo (dwa wybrane dni w weekend) *starter*

### PRZYKŁADOWE ZAGADNIENIA (W ZALEŻNOŚCI OD NAUCZANEGO JĘZYKA)

- 12 lekcji  
*starter*
1. Zapoznanie się z językiem, środowiskiem (Intellij, pyCharm, XOJO IDE)
  2. Poznanie składni - tworzenie zmiennych, instrukcji warunkowych, pętli
  3. Hemetyzacja i dostęp do danych
  4. Relacje między obiektami - zawieranie się obiektów (asocjacja)
  5. Relacje między obiektami - dziedziczenie (generalizacja)
  6. Stumienie wejścia/wyjścia (zapis, odczyt z pliku)
  7. Wprowadzenie do obsługi wyjątków
  8. Tworzenie własnych wyjątków
  9. Wprowadzenie interfejsów i wzorca projektowego strategia
  10. Omówienie klasy Object
  11. Klasa abstrakcyjna i jej zastosowania
  12. Wprowadzenie pojęcia typ generyczny
  13. Klasy generyczne
  14. Ćwiczenia z klas generycznych
  15. Wprowadzenie do kolekcji
  16. Sety
  17. Mapy
  18. Wprowadzenie do GUI i biblioteki Swing
  19. Menadżer układu
  20. Obsługa zdarzeń
  21. Lista wiązana
  22. Stos
  23. Kolejka

### Obiektowe języki programowania:



Java



**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

**4**

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Obecność na 75% zajęciach i wykonywanie  
zadanych ćwiczeń



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 12 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:

Object-Oriented

# XOJO

↳ Cross-Platform

programowanie  
obiektowe  
*starter*

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 12 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



python™

programowanie  
obiektowe  
*starter*

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /

# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 12 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



# Java

programowanie  
obiektowe  
*starter*

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /

# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 60 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:

Object-Oriented

# XOJO

Cross-Platform

programowanie  
obiektowe

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /

# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 60 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



python™

programowanie  
obiektowe

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęć firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęć imienna /

# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 60 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



# Java

programowanie  
obiektowe

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



- T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00
- W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)
- F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

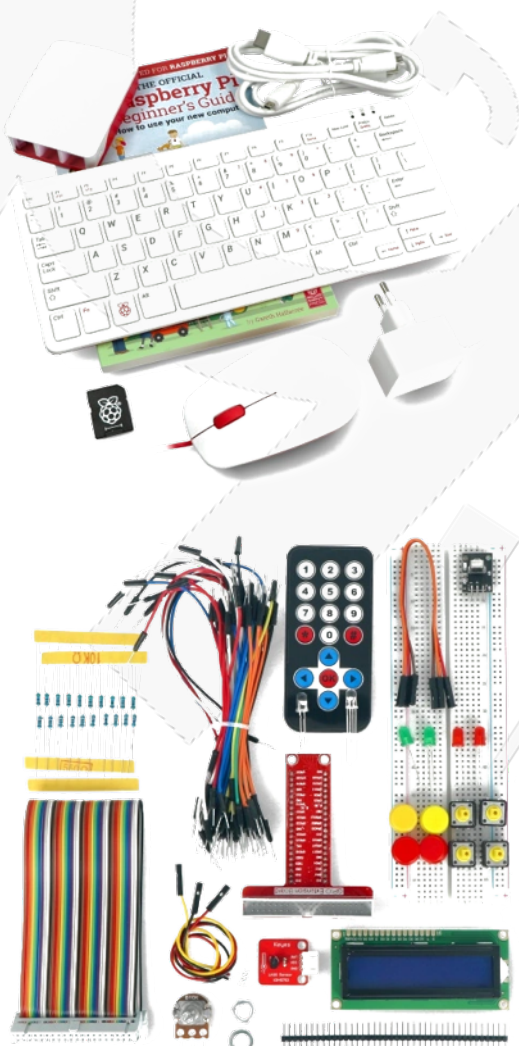
8

**ELEKTRONIKA  
ROBOTYKA**

13+

W

12 lekcji - 400 zł jednorazowo (dwa wybrane dni w weekend)



Sterowanie urządzeniami:



**ABY UCZESTNICZYĆ W  
ZAJĘCIACH WYMAGANE JEST  
ZALICZENIE POZIOMU**

4

**ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:**

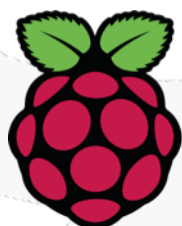
Obecność na 75% zajęciach i wykonywanie  
zadanych ćwiczeń



# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 12 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



# Raspberry Pi



podstawy elektroniki i robotyki

LESZNO, DNIA \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / 20\_\_\_\_\_

/ pieczęćka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęćka imienna /



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 3 lekcje = 12 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
6 razy po 4 lekcje = 24 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

**9**

**ARKUSZ  
KALKULACYJNY**

13+

**W**

12 lekcji - 400 zł jednorazowo (dwa wybrane dni w weekend)

18+

**W**

12 lekcji - 400 zł netto jednorazowo (dwa wybrane dni w weekend)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

#### POZIOM 1:

1. Nawigacja po programie
2. typy danych
3. Sposoby wprowadzania danych, serie danych
4. Formatowanie komórek i tabel, praktyczne zastosowania
5. Optymalizacja wybranych zadań poprzez skróty klawiszowe
6. Obliczenia związane z liczbami, datami, tekstami
7. Wybrane funkcje i formuły, budowanie i składnia
8. Adresowanie względne i bezwzględne
9. Zagnieżdżanie formuł
10. Praca z tekstami
11. Wielopoziomowe sortowanie danych
12. Filtrowanie danych, zastosowanie funkcji SUMY.CZĘŚCIOWE
13. Wstawianie wykresów
14. Formatowanie elementów wykresu
15. Ciekawe wizualizacje danych na wykresach
16. Formatowanie warunkowe - wybrane możliwości
17. Przykładowe pułapki i sposoby ich rozwiązania
18. Podsumowanie poznanego materiału

#### POZIOM 2:

1. Funkcje daty i czasu
2. Zastosowanie wybranych funkcji: JEŻELI, LUB, ORAZ, CZY.LICZBA
3. Zastosowanie wybranych funkcji: WYSZUKAJ.PIONOWO, SUMA.JEŻELI, JEŻELI.BŁĄD
4. Tworzenie planu sprzedaży z wykorzystaniem poznanych funkcji
5. Poprawność danych i lista wyboru
6. Analiza danych

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Przykładowe zadania (zadania 55-112):

<https://halpress.team/pobierz/matura1.zip>

#### Odpowiedzi do zadań (zadania 55-112):

<https://halpress.team/pobierz/matura3.zip>

#### Pliki z danymi do zadań:

<https://halpress.team/pobierz/matura2.zip>

#### Pliki z przykładowymi rozwiązaniami:

<https://halpress.team/pobierz/matura4.zip>

### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Wykonanie zadań i obecność na zajęciach





# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 12 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



arkusz kalkulacyjny  
POZIOM 1/2

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /

# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 12 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:



arkusz kalkulacyjny  
POZIOM 2/2

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczęćka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczęćka imienna /



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## RAMOWY PROGRAM NAUCZANIA

10

MATEMATYKA

W

60 lekcji - 400 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

11

FIZYKA

T

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

13+

### MATEMATYKA - przykładowe tematy:

Liczby rzeczywiste \* Zbiory \* Przedziały \* Wzory skróconego mnożenia \* Nierówności \* Wartość bezwzględna \* Układy równań \* Funkcje \* Przekształcenia funkcji \* Funkcja liniowa \* Układy równań i nierówności \* Postać parametryczna \* Funkcja kwadratowa \* Równania i nierówności \* Układy równań \* Wzory Viète'a \* Równania i nierówności z parametrem \* Wielomiany \* Trójkąt Pascala \* Powierzchnie \* Działania na wielomianach \* Pierwiastki wielokrotne, wykres \* Równania i nierówności z parametrem \* Funkcje wymierne \* Funkcja homograficzna \* Trygonometria \* Okrąg opisany i wpisany w czworokąt \* Wielokąty foremne \* Twierdzenie sinusów, twierdzenie cosinusów \* Funkcja wykładnicza \* Logarytm \* Funkcja logarytmiczna \* Przekształcenia funkcji \* Zamiana podstawy logarytmu \* Odległość między punktami \* Środek odcinka \* Odległość punktu od prostej \* Okrąg w układzie współrzędnych \* Wzajemne położenie \* Układy równań \* Koło w układzie współrzędnych, wektory \* Symetria osiowa i środkowa \* Zagadnienia statystyczne \* Funkcje trygonometryczne dowolnego kąta \* Kąt obrotu \* Miara łukowa \* Wykresy sinus, cosinus, tangens, cotangens \* Przekształcenia \* Ruch po okręgu \* Tożsamości trygonometryczne \* Funkcje trygonometryczne sumy i różnicy kątów \* Wzory redukcyjne \* Równania trygonometryczne \* Nierówności trygonometryczne \* Dowody \* Funkcje odwrotne \* Pojęcie ciągu \* Ciągi monotoniczne \* Ciąg geometryczny \* Suma wyrazów ciągu geometrycznego \* Procent składany \* Indukcja matematyczna \* Granica ciągu \* Ciągi rozbieżne \* Obliczanie granic ciągów \* Szereg geometryczny \* Granica funkcji w punkcie \* Obliczanie granic funkcji \* Granice jednostronne \* Granice niewłaściwe \* Granica funkcji w nieskończoności \* Ciągłość funkcji \* Właściwości funkcji ciągłych \* Pochodna funkcji w punkcie \* Pochodna funkcji złożonej \* Interpretacja fizyczna \* Monotoniczność funkcji \* Ekstrema \* Wartość największa i najmniejsza funkcji \* Szkicowanie wykresu funkcji \* Reguła mnożenia \* Permutacje \* Permutacje z powtórzeniami \* Wariacje bez powtórzeń \* Wariacje z powtórzeniami \* Kombinacje \* Zdarzenia losowe \* Prawdopodobieństwo klasyczne \* Prawdopodobieństwo warunkowe i całkowite \* Wzór Bayesa \* Schemat Bernoulliego \* Wartość oczekiwana zmiennej losowej \* Graniastopy \* Odcinki w graniastopach \* Objętość graniastopu \* Ostrosłupy \* Objętość ostrosłupa \* Twierdzenie o trzech prostych prostopadłych \* Kąt między prostą i płaszczyzną \* Kąt dwuścienny \* Przekroje prostopadłościaków i ostrosłupów \* Walec \* Stożek \* Kula i bryły podobne \* Bryły opisane na kuli \* Bryły wpisane w kulę \* Zagadnienia optymalizacyjne.

### FIZYKA - przykładowe tematy:

Zjawisko ruchu \* Ruch jednostajny prostoliniowy \* Ruchy jednostajnie zmienne \* Graficzna reprezentacja ruchu \* Rzut poziomy \* Siła jako miara oddziaływań \* Zasady dynamiki Newtona \* Opory ruchu \* Ruch po okręgu \* Ruch ciał w układach nieinercjalnych \* Praca mechaniczna \* Energia mechaniczna i jej rodzaje \* Praca i energia mechaniczna \* Moc i sprawność urządzeń \* Pojęcie pędu \* Zasada zachowania pędu w zderzeniach \* Uogólniona II zasada dynamiki Newtona \* Pojęcie bryły sztywnej i jej środka masy \* Moment bezwładności \* Moment siły \* Statyka bryły sztywnej \* Dynamika ruchu obrotowego \* Kinematyka ruchu obrotowego \* Energia w ruchu obrotowym \* Toczenie \* Moment pędu i wiele więcej...

Program szczegółowy jest dopasowany pod daną grupę  
na poziomie szkoły podstawowej lub średniej



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
6 razy po 4 lekcje = 24 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

**DZIEWCZYNY  
PROGRAMUJĄ**

13+

**T**

40 lekcji - 350 zł / miesiąc (5 miesięcy = 1 semestr)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Wprowadzenie do XOJO, zapoznanie się ze środowiskiem
2. Podstawy XOJO w konsoli, tworzenie zmiennych, instrukcje warunkowe
3. Wspólne programowanie gry Basket
4. Pętle
5. Ćwiczenia algorytmiczne
6. Wspólne programowanie gry - Przesuwanka
7. Tablice i macierze
8. Wspólne programowanie gry - MasterMind
9. Teoria liczb - zadania
10. Programowanie obiektowe
11. Wspólne programowanie gry - Memory
12. Pisanie programu wykorzystującego obiektowość w trybie desktop
13. Algorytmy sortowania - proste
14. Algorytmy sortowania - efektywne
15. Bazy danych - podstawy
16. Pisanie aplikacji z wykorzystaniem bazy danych



**W ramach zajęć spotkania z kobietami, które odniosły sukces zawodowy oraz warsztaty skutecznej komunikacji.**

Dziewczyny Programują to projekt mający na celu przełamanie stereotypu, że branża IT nie jest przeznaczona dla kobiet. Więcej o genezie projektu można przeczytać w artykule opublikowanym na łamach gazety Leszczyński 2022 roku.

[www.halpress.team/pobierz/leszczyniak-dp.pdf](http://www.halpress.team/pobierz/leszczyniak-dp.pdf)

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Karta pomocy XOJO:

<https://halpress.team/pobierz/xojo.pdf>

#### Karta pomocy toInteger/toString:

<https://halpress.team/pobierz/xojostring.pdf>

#### Proste zadania na początek kursu:

<https://halpress.team/pobierz/xojooproste.pdf>

#### Grafiki do gier:

<https://halpress.team/pobierz/xojoigrafiki.zip>

#### Pełen kurs on-line:

<https://www.udemy.com/user/paulina-z-halpress/>



### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uzyskanie oceny dobrej w ciągu 90 minut z następujących testów dostępnych na [www.test.leszno.eu](http://www.test.leszno.eu):

- X1 - XOJO - szukanie błędów
- X4 - XOJO - dziewczyny programują





# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie 40 lekcji kursu  
i zdobycie poniższych umiejętności:

*Object-Oriented*

# XOJO

↳ *Cross-Platform*

**DZIEWCZYNY PROGRAMUJĄ**

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /

**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

### Warsztaty skutecznej komunikacji (Soft Skills)

13+

W

12 lekcji - 400 zł **jednorazowo** (dwa wybrane dni w weekend)

18+

W

12 lekcji - 400 zł **netto** **jednorazowo** (dwa wybrane dni w weekend)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Zasady skutecznego porozumiewania się
2. Budowanie poczucia własnej wartości
3. Pokonaj stres
4. Ty i Twój wizerunek
5. Nadawca - odbiorca, komunikacja
6. Forma wystąpienia
7. Język prezentacji
8. Język korzyści
9. Komunikacja werbalna - niewerbalna
10. Pierwsze wrażenie
11. Mowa ciała - postawa, kontakt wzrokowy, gestykulacja, odzwierciedlanie
12. Przestrzeń interpersonalna
13. Aktywne słuchanie
14. Praca z głosem
15. Typy prezentacji sensorycznej
16. Typy słuchaczy
17. Nawiązanie kontaktu ze słuchaczami, radzenie sobie z trudnymi słuchaczami
18. Bariery w komunikacji interpersonalnej
19. Kontrolowanie czasu
20. Kwestie techniczne - krzesło, mikrofon, światło, notatki
21. Prezentacja, elementy wpływające na atrakcyjność prezentacji, błędy
22. Tworzenie profesjonalnych prezentacji
23. Co oferuje Canva?
24. Szybkie tworzenie grafik z wykorzystaniem gotowych szablonów
25. Korzystanie z bazy gotowych zdjęć i filmów





# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie kursu:



### Warsztaty Skutecznej Komunikacji SOFT SKILLS

LESZNO, DNIA \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sיעiński

inż. Natalia Fiebig  
**HALPRESS CEO**



**T** zajęcia w ciągu tygodnia  
wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy  
dwie soboty lub niedziele w miesiącu  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje  
od poniedziałku do piątku  
8 razy po 4 lekcje = 32 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA

Nauczanie  
informatyki

18+

W

12 lekcji - 400 zł jednorazowo (dwa wybrane dni w weekend)

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Jak wyjaśnić czym są komputery
2. Jak zrozumieć i wytłumaczyć systemy liczbowe
3. Podstawy logiki
4. Jak zainteresować ucznia programowaniem
5. Sprawdzanie wiedzy ucznia on-line
6. Kahoot! i budowanie grupy
7. Sztuczna inteligencja - GPT
8. Podstawy algorytmiki - język Scratch
9. Podstawy algorytmiki - język Python
10. Podstawy algorytmiki - język XOJO
11. Kółko komputerowe i projekty aplikacji
12. Praca z uczniem zdolnym



\* po odbyciu szkolenia uczestnicy dostają  
komplet materiałów do prowadzenia lekcji  
oraz dostęp do kursów i szkoleń online  
przygotowanych przez Halpress





# CERTYFIKAT

## otrzymuje:

HALPRESS Lab Programistów potwierdza odbycie kursu:



Technologie TIK  
Programowanie  
Nauczanie informatyki

LESZNO, DNIA \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sieciński

inż. Natalia Fiebig  
**HALPRESS CEO**



**T** zajęcia w ciągu tygodnia

wybrany dzień tygodnia  
4 razy po 2 lekcje = 8 lekcji  
Zajęcia o 18:00, 18:00 lub 20:00

**W** zajęcia w weekendy

dwa soboty lub niedziele w miesiącu,  
2 razy po 6 lekcji = 12 lekcji  
Zajęcia od 10:00 do 15:00 (z dwoma przerwami)

**F** zajęcia w ferie i wakacje

od poniedziałku do piątku  
6 razy po 4 lekcje = 24 lekcji  
Zajęcia od 8:00 lub od 15:00 (z jedną przerwą)

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM NAUCZANIA



**ZAJĘCIA  
W TERENIE  
CODEmeet dla  
młodzieży 13+**

13+



12 lekcji - **3000 zł netto jednorazowo (grupa do 20 osób)**  
(dwa dni po 3 razy 1.5h)

Usługa obejmuje poprowadzenie sześciu 1.5 godzinnych bloków, na których nasi programiści uczyć grupę młodych osób kodowania i podstaw logicznego myślenia. Zajęcia są skierowane do grup 13-18 lat. Organizator zapewnia sale z rzutnikiem i dostępem do internetu. Młodzież musi mieć własne laptopy lub dostęp do komputerów stacjonarnych. Zajęcia prowadzone są przez dwójkę nauczycieli. W zajęciach uczestniczyć może również nauczyciel informatyki ze szkoły, który otrzyma certyfikat ukończenia kursu, a nabytą wiedzę będzie mógł wykorzystać na zajęciach informatyki w szkole.

Posiadamy ponad 20-letnie doświadczenie w nauczaniu oraz niezbędne uprawnienia pedagogiczne.

### MATERIAŁY HALPRESS DO ZAJĘĆ:

#### Karta pomocy XOJO:

<https://halpress.team/pobierz/xojo.pdf>

#### Karta pomocy toInteger/toString:

<https://halpress.team/pobierz/xojostring.pdf>

#### Proste zadania na początek kursu:

<https://halpress.team/pobierz/xojooproste.pdf>

#### Przykładowe zadania część A:

<https://halpress.team/pobierz/universalny.pdf>

#### Zajęcia 1/2/3:

<https://www.udemy.com/course/podstawy-jezyka-xojo>

#### Zajęcia 4/5/6:

<https://www.udemy.com/course/podstawy-jezyka-xojo-czesc-ii/>

#### Nasze Referencje:

<https://www.halpress.team/referencje>

### PORUSZANE ZAGADNIENIA:

1. Wprowadzanie i wyświetlanie zmiennych
2. Zmienne Integer, String, Double, Boolean
3. Instrukcje warunkowe
4. Instrukcje warunkowe zagnieżdżone
5. Tablice
6. Pętle for, while
7. Tworzenie gier zręcznościowych
8. Tworzenie gier logicznych



### ZASADY ZDOBYCIA CERTYFIKATU ZA TEN KURS:

Uczniowie otrzymują pamiątkowe dyplomy uczestnictwa w wydarzeniu.

Nauczyciel otrzymuje certyfikat Halpress LAB Programistów oraz dostęp do wszystkich materiałów Halpress dotyczących XOJO do wykorzystania na zajęciach.





# CERTYFIKAT

Firma Halpress (Laboratorium Programistów) potwierdza, że Pan/Pani:

uczestniczył (-ła) w szkoleniu z podstaw programowania XOJO  
i posiada wiedzę do prowadzenia zajęć z uzdolnioną młodzieżą



Nauka programowania  
Zdolny Uczeń

\_\_\_\_ / \_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /

/ podpis i pieczętka imienna /



# DYPLOM

Firma Halpress (Laboratorium Programistów) potwierdza, że:

uczestniczył (-ła) w szkoleniu z podstaw programowania XOJO  
[www.xojo.com](http://www.xojo.com)

Język XOJO  
Podstawy tworzenia aplikacji



/ \_\_\_\_\_ / 20 \_\_\_\_\_

/ pieczętka firmowa Halpress /

/ podpisy komisji /



inż. Paulina Drzazga  
mgr inż. Dominik Sיעiński

/ podpis i pieczętka organizatora zajęć /

**halpress.team**

Z nami  
Twoje dziecko  
pokocha  
informatykę



HALPRESS EDUKACJA  
www.halpress.team  
edu@halpress.team  
tel. 505 45 45 02

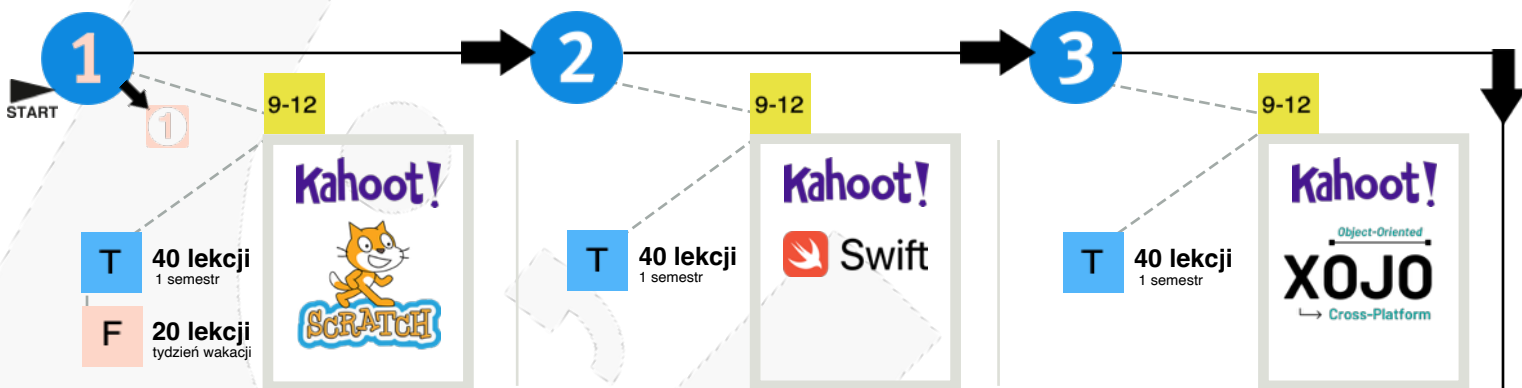
**LAB**oratorium  
Programistów  
#ucz się, myśl, koduj

# HALPRESS EDUKACJA

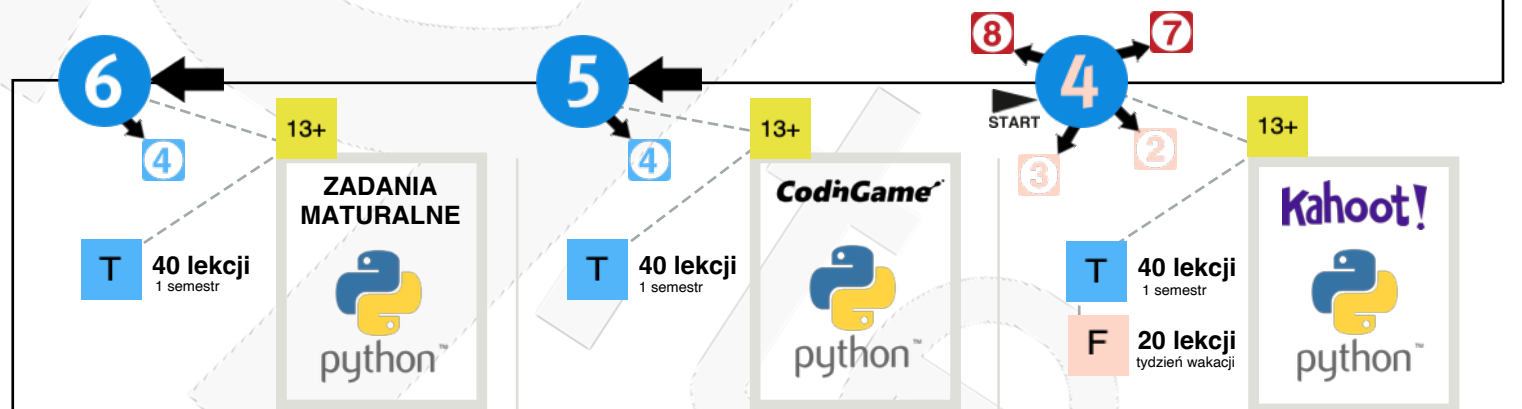
## Ścieżka edukacyjna

halpress.team  
hello@halpress.team

## PODSTAWOWA ŚCIEŻKA EDUKACYJNA

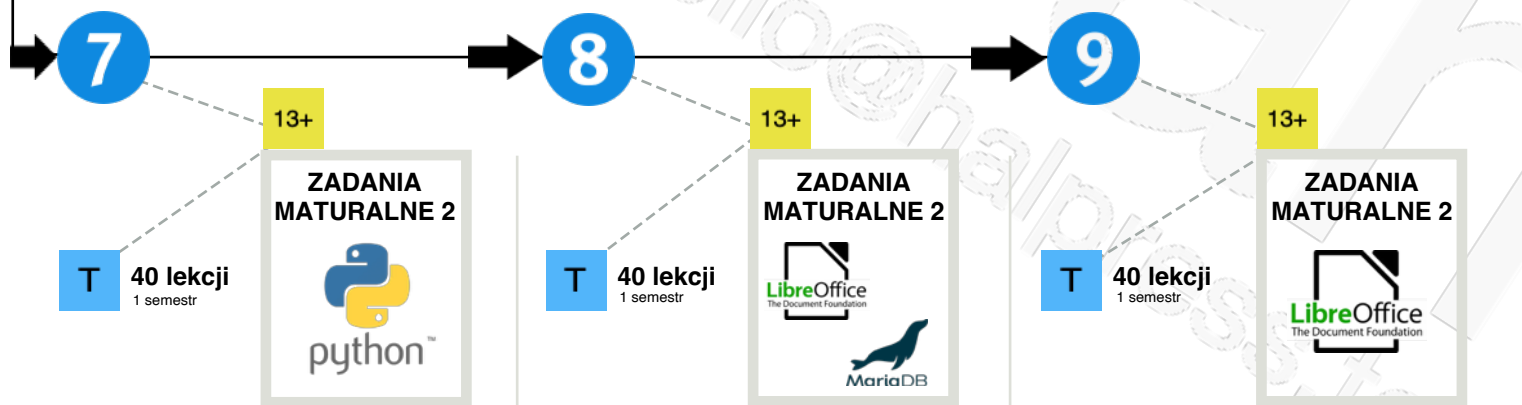


Kółko komputerowe dla młodszych dzieci. Uczniowie poznają zasady logiki, algorytmiki, instrukcje warunkowe, pętle. Kurs jest prowadzony na trzech poziomach. **Każdy etap kończy się egzaminem!**



Podstawowy kurs programowania dla uczniów klas 7-8 szkoły podstawowej i 1-2 klas szkoły średniej. Uczniowie poznają zaawansowaną logikę, systemy liczbowe, instrukcje warunkowe, pętle, funkcje. Kurs jest prowadzony na trzech poziomach. **Materiał pokrywa się z materiałem informatyki w liceum na poziomie podstawowym.**

**Każdy etap kończy się egzaminem!**



Zaawansowany kurs programowania dla uczniów klas szkoły średniej. Uczniowie uczą się podstaw pracy z plikami, podstawowych algorytmów, obsługi arkusza kalkulacyjnego oraz języka SQL. Kurs jest prowadzony na trzech poziomach. **Materiał pokrywa się z materiałem informatyki w liceum na poziomie rozszerzonym.**


**Każdy etap kończy się egzaminem!**

## KURSY UZUPEŁNIAJĄCE 1/2

**1** 9-12

**2**

**F** 20 lekcji  
tydzień wakacji




wymagane: **1**

Tworzenie gier zręcznościowych  
w środowisku XOJO dla  
początkujących

**2** 13+

**5**

**F** 20 lekcji  
tydzień wakacji




wymagane: **4**

Tworzenie gier zręcznościowych  
i logicznych w środowisku XOJO

**3** 13+

**5**

**F** 20 lekcji  
tydzień wakacji

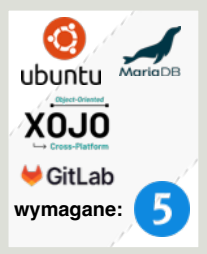


wymagane: **4**

Tworzenie gier logicznych w  
środowisku Python

**4** 13+

**T** 40 lekcji  
1 semestr




wymagane: **5**

Projektowanie i tworzenie aplikacji biznesowych  
Szczegóły: [www.halpress.team/pobierz/oferta\\_aplikacje.pdf](http://www.halpress.team/pobierz/oferta_aplikacje.pdf)

**5** 13+

**T** 40 lekcji  
1 semestr




wymagane: **4**

**6** 13+ 18+

**W** 12 lekcji  
sobota i niedziela

**F** 20 lekcji  
tydzień wakacji




Nauka języka SQL (bazy danych)

**7** 13+

**W** 60 lekcji  
1 semestr

**W** 12 lekcji  
sobota i niedziela  
(WAKACYJNY  
STARTER)




wymagane: **4**

Podstawy programowania  
obiektywnego

**8** 13+

**W** 12 lekcji  
sobota i niedziela



wymagane: **4**

Podstawy elektroniki  
i robotyki

**9** 13+ 18+

**W** poziom 1  
12 lekcji  
sobota i niedziela

**W** poziom 2  
12 lekcji  
sobota i niedziela



Nauka arkusza kalkulacyjnego

## KURSY UZUPEŁNIAJĄCE 2/2

10

13+

**T** 40 lekcji  
1 semestr  
**W** 60 lekcji  
1 semestr

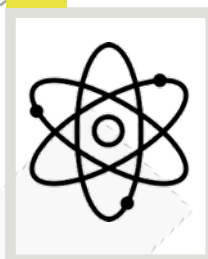


Matematyka dla uczniów szkół podstawowych i średnich

11

13+

**T** 40 lekcji  
1 semestr  
**W** 60 lekcji  
1 semestr



Fizyka dla uczniów szkół podstawowych i średnich

12

13+

18+

**W** 12 lekcji  
sobota i niedziela

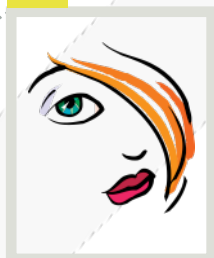


Warsztaty skutecznej komunikacji (Soft Skills)

Dziewczyny Programują

13+

**T** 40 lekcji  
1 semestr



Dziewczyny Programują to projekt mający na celu przełamanie stereotypu, że branża IT nie jest przeznaczona dla kobiet. Więcej o genezie projektu można przeczytać w artykule opublikowanym na łamach gazety Leszczyńiak 2022 roku.

[www.halpress.team/pobierz/leszczylniak-dp.pdf](http://www.halpress.team/pobierz/leszczylniak-dp.pdf)

CODEmeet

**S** 5 godzin  
sobota

13+

18+

Bezpłatne spotkania dla młodzieży na których mówimy o programowaniu i branży IT



[www.halpress.team/codemmeet](http://www.halpress.team/codemmeet)

Praktyki uczniowskie

13+

**T** 140 godzin  
1 miesiąc



Program praktyk uczniowskich dla uczniów leszczyńskich techników realizowany w ramach działań leszczyńskiego klastra technologiczno informatycznego.

[www.halpress.team/pobierz/praktyki.pdf](http://www.halpress.team/pobierz/praktyki.pdf)

Nauczanie informatyki

18+

**W** 12 lekcji  
sobota i niedziela

Jak dobrze nauczać informatyki i programowania. Szkolenie skierowane dla nauczycieli informatyki i matematyki.

*\* po odbyciu szkolenia uczestnicy dostają komplet materiałów do prowadzenia lekcji oraz dostęp do kursów i szkoleń online przygotowanych przez Halpress*



## ROZKŁAD SAL W ROKU SZKOLNYM

### Sala 102b (Raspberry Pi)

	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek	Sobota od 10:00 do 15:00
od 9:00 do 16:00	Praktyki uczniowskie	Praktyki uczniowskie	Praktyki uczniowskie	Praktyki uczniowskie	Praktyki uczniowskie	11 Grupa MG 6 Grupa SQ
od 16:00 do 17:30	Grupa W3 4-9 4-5	Grupa X2 4-9 4-5	Grupa D5 4-9 4-5	Grupa X6 4-9 4-5	Grupa K1 4-9 4-5	10 Grupa KS 8 Grupa MD 9 Grupa SD
od 18:00 do 19:30	Grupa W4 4-9 4-5	Grupa DK1 4-9 4-5	Grupa R2 4-9 4-5	Grupa W1 4-9 4-5	Grupa K2 10 11	
od 20:00 do 21:30	Grupa X1 4-9 4-5	Grupa X3 4-9 4-5	Grupa X5 4-9 4-5	Grupa W2 4-9 4-5	Grupa K3 10 11	8 Grupa MD 9 Grupa SD 6 Grupa SQ

### Sala 103b (Apple iMac)

	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek	Sobota od 10:00 do 15:00
od 16:00 do 17:30	Grupa N1 1-3	Grupa N2 1-3	Grupa N3 1-3	Grupa D1 4-9 4-5	Grupa X7 10 11	12 Grupa AD
od 18:00 do 19:30	Grupa D6 4-9 Dziewczyny Programują	Grupa D2 4-9 4-5	Grupa D4 4-9 4-5	Grupa PKD1 4-9 4-5	Grupa X8 10 11	
od 20:00 do 21:30	Grupa D7 4-9 Dziewczyny Programują	Grupa D3 4-9 4-5	Grupa PKD3 4-9 4-5	Grupa PKD2 4-9 4-5	Grupa X9 10 11	12 Grupa AD 10 Grupa KS 7 Grupa JV

## JAK NAJLEPIEJ ZACZAĆ PRZYGODĘ Z INFORMATYKĄ? W FERIE I WAKACJE!

9-12 LAT

1

9-12



F 20 lekcji  
tydzień wakacji

kontynuacja  
w ciągu roku  
szkolnego

2

1

9-12



F 20 lekcji  
tydzień wakacji

kontynuacja  
w ciągu roku  
szkolnego

2

13-18 LAT

4

13+



F 20 lekcji  
tydzień wakacji

kontynuacja  
w ciągu roku  
szkolnego

5

2

13+



F 20 lekcji  
tydzień wakacji

kontynuacja  
w ciągu roku  
szkolnego

5

kontynuacja  
w ciągu roku  
szkolnego

3



F 20 lekcji  
tydzień wakacji

Dziewczyny  
Programują  
kontynuacja  
w ciągu roku  
szkolnego

WEEKEND / TYDZIEŃ

6

13+



W 12 lekcji  
sobota i niedziela

F 20 lekcji  
tydzień wakacji

Poznaj bazy danych

WEEKEND!

7

13+



W 12 lekcji  
sobota i niedziela

wymagane: 4

Wstęp do kodowania w JAVA

WEEKEND!

8

13+



W 12 lekcji  
sobota i niedziela

wymagane: 4

Wstęp do elektroniki

## ROZKŁAD SAL W FERIE ZIMOWE

### Sala 102b (Raspberry Pi)

	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek	Sobota od 10:00 do 15:00	Niedziela od 10:00 do 15:00
od 8:00 do 11:30	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6	6 8	
od 15:00 do 18:30	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6		6 8

GRUPA 2F1 - ferie pierwszy tydzień - 8:00-11:30  
GRUPA 2F2 - ferie pierwszy tydzień - 15:00-18:30  
GRUPA SQ1 - 6 - pierwszy weekend ferii  
GRUPA MD1 - 8 - pierwszy weekend ferii

GRUPA 2F3 - ferie drugi tydzień - 8:00-11:30  
GRUPA 2F4 - ferie drugi tydzień - 15:00-18:30  
GRUPA SQ2 - 6 - drugi weekend ferii  
GRUPA MD2 - 8 - drugi weekend ferii

### Sala 103b (Apple iMac)

	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek	Sobota od 10:00 do 15:00	Niedziela od 10:00 do 15:00
od 8:00 do 11:30	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2	7	
od 15:00 do 18:30	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2		7

GRUPA 2F5 - ferie pierwszy tydzień - 8:00-11:30  
GRUPA 2F6 - ferie pierwszy tydzień - 15:00-18:30  
GRUPA JV1 - 7 - pierwszy weekend ferii

GRUPA 2F7 - ferie drugi tydzień - 8:00-11:30  
GRUPA 2F8 - ferie drugi tydzień - 15:00-18:30  
GRUPA JV2 - 7 - drugi weekend ferii



## ROZKŁAD SAL W WAKACJE LETNIE

### Sala 102b (Raspberry Pi)

	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek	Sobota od 10:00 do 15:00	Niedziela od 10:00 do 15:00
od 8:00 do 11:30	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6	6 8	
od 15:00 do 18:30	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6	4 3 6		6 8

#### LIPIEC - TYGODNIOWE

- GRUPA 2W1 - wakacje pierwszy tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 2W2 - wakacje drugi tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 2W3 - wakacje trzeci tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 2W4 - wakacje czwarty tydzień - 8:00-11:30

#### LIPIEC - TYGODNIOWE

- GRUPA 2W9 - wakacje pierwszy tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 2W10 - wakacje drugi tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 2W11 - wakacje trzeci tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 2W12 - wakacje czwarty tydzień - 15:00-18:30

#### SIERPIEŃ - TYGODNIOWE

- GRUPA 2W5 - wakacje pierwszy tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 2W6 - wakacje drugi tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 2W7 - wakacje trzeci tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 2W8 - wakacje czwarty tydzień - 8:00-11:30

#### SIERPIEŃ - TYGODNIOWE

- GRUPA 2W13 - wakacje pierwszy tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 2W14 - wakacje drugi tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 2W15 - wakacje trzeci tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 2W16 - wakacje czwarty tydzień - 15:00-18:30

#### LIPIEC - WEEKENDY

- GRUPA WSQ1 - 6 - pierwszy weekend wakacji
- GRUPA WMD1 - 8 - pierwszy weekend wakacji
- GRUPA WSQ2 - 6 - drugi weekend wakacji
- GRUPA WMD2 - 8 - drugi weekend wakacji
- GRUPA WSQ3 - 6 - trzeci weekend wakacji
- GRUPA WMD3 - 8 - trzeci weekend wakacji
- GRUPA WSQ4 - 6 - czwarty weekend wakacji
- GRUPA WMD4 - 8 - czwarty weekend wakacji

#### SIERPIEŃ - WEEKENDY

- GRUPA WSQ5 - 6 - pierwszy weekend wakacji
- GRUPA WMD5 - 8 - pierwszy weekend wakacji
- GRUPA WSQ6 - 6 - drugi weekend wakacji
- GRUPA WMD6 - 8 - drugi weekend wakacji
- GRUPA WSQ7 - 6 - trzeci weekend wakacji
- GRUPA WMD7 - 8 - trzeci weekend wakacji
- GRUPA WSQ8 - 6 - czwarty weekend wakacji
- GRUPA WMD8 - 8 - czwarty weekend wakacji



## ROZKŁAD SAL W WAKACJE LETNIE

### Sala 103b (Apple iMac)

	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek	Sobota od 10:00 do 15:00
od 8:00 do 11:30	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2	7
od 15:00 do 18:30	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2	1 1 2	Niedziela od 10:00 do 15:00 7

#### LIPIEC - TYGODNIOWE

- GRUPA 3W1 - wakacje pierwszy tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 3W2 - wakacje drugi tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 3W3 - wakacje trzeci tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 3W4 - wakacje czwarty tydzień - 8:00-11:30

#### LIPIEC - TYGODNIOWE

- GRUPA 3W9 - wakacje pierwszy tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 3W10 - wakacje drugi tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 3W11 - wakacje trzeci tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 3W12 - wakacje czwarty tydzień - 15:00-18:30

#### SIERPIEŃ - TYGODNIOWE

- GRUPA 3W5 - wakacje pierwszy tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 3W6 - wakacje drugi tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 3W7 - wakacje trzeci tydzień - 8:00-11:30
- GRUPA 3W8 - wakacje czwarty tydzień - 8:00-11:30

#### SIERPIEŃ - TYGODNIOWE

- GRUPA 3W13 - wakacje pierwszy tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 3W14 - wakacje drugi tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 3W15 - wakacje trzeci tydzień - 15:00-18:30
- GRUPA 3W16 - wakacje czwarty tydzień - 15:00-18:30

#### LIPIEC - WEEKENDY

- GRUPA WJV1 - 7 - pierwszy weekend wakacji
- GRUPA WJV2 - 7 - drugi weekend wakacji
- GRUPA WJV3 - 7 - trzeci weekend wakacji
- GRUPA WJV4 - 7 - czwarty weekend wakacji

#### SIERPIEŃ - WEEKENDY

- GRUPA WJV5 - 7 - pierwszy weekend wakacji
- GRUPA WJV6 - 7 - drugi weekend wakacji
- GRUPA WJV7 - 7 - trzeci weekend wakacji
- GRUPA WJV8 - 7 - czwarty weekend wakacji