

Rozkładu materiału nauczania informatyki w zakresie podstawowym dla liceum ogólnokształcącego i technikum

Semestr II

Temat	Osiągnięcia uczniów
Spółeczeństwo w Internecie	
<p>1. Zapoznanie z regulaminem pracowni, BHP, ocenianiem.</p> <p>2. Moja cyfrowa tożsamość</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> – definiuje pojęcie cyfrowej tożsamości – bezpiecznie kreuje swój wizerunek w przestrzeni medialnej – rozumie pojęcie wirtualnej komunikacji i komunikuje się z innymi w środowisku wirtualnym – dostrzega zalety i wady komunikacji wirtualnej oraz posługiwania się cyfrową tożsamością – rozumie pojęcie hejtu i dostrzega jego destrukcyjny wpływ – rozumie zagrożenia wynikające z upraszczania komunikacji za pośrednictwem sieci – zna narzędzia wirtualnej komunikacji – zna prawa przysługujące osobom, których dane są wykorzystywane
<p>3. Przemiany społeczne a technologie.</p> <p>4. Pozytywne i negatywne skutki rozwoju technologii informacyjnej.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – rozumie i wymienia czynniki przemian społecznych – dostrzega możliwości wynikające z przemian gospodarczych – określa obszary w społeczeństwie, na które wpływa rozwój technologii – rozumie potrzebę stosowania regulacji prawnych i norm etycznych – wskazuje pozytywne i negatywne skutki rozwoju technologii informacyjnej – wymyśla rozwiązania technologiczne, których nie ma jeszcze na rynku – zna wyzwania, przed którymi stoi edukacja – operuje pojęciami: e-zasoby, e-usługi, e-learning – rozumie pojęcie mediów i przestrzeni medialnej w kontekście IT – wskazuje możliwości zapobiegania negatywnym skutkom rozwoju technologii

<p>5. Cyberbezpieczeństwo.</p> <p>6. Związek ochrony danych osobowych z cyberbezpieczeństwem.</p> <p>7. Cyfrowa tożsamość.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaje zagrożenia związane z oprogramowaniem komputerowym – dba o przestrzeganie podstawowych zasad bezpieczeństwa, korzystając z urządzeń mobilnych czy komputera – bezpiecznie korzysta z bankowości elektronicznej – umiejętnie i w bezpieczny sposób weryfikuje własną tożsamość, korzystając z e-usług – rozumie związek ochrony danych osobowych z cyberbezpieczeństwem – właściwie zachowuje się w sytuacji cyberprzemocy – stosuje pojęcia związane z bezpieczeństwem w internecie
<p>Strony www i grafika komputerowa</p>	
<p>8. Tworzenie stron internetowych.</p> <p>9. Poznajemy język HTML.</p> <p>10. Podstawowe znaczniki języka HTML.</p> <p>11. Narzędzia wspierające pisanie kodu źródłowego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – korzysta z różnych przeglądarek internetowych – zna strukturę strony WWW – definiuje podstawowe znaczniki HTML – korzysta z atrybutów znaczników – stosuje narzędzia wspierające pisanie kodu źródłowego – wyszukuje informacje w sieci i korzysta z zasobów witryn internetowych na temat tworzenia stron WWW
<p>12. Grafika 2D i 3D.</p> <p>13. Grafika rastrowa w wybranym programie graficznym.</p> <p>14. Tworzenie kompozycji z kilku obrazów.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – rozróżnia pojęcia grafiki rastrowej i wektorowej – stosuje właściwe narzędzia do edycji zdjęć w wybranym programie graficznym – wykonuje różne operacje na obrazie w grafice rastrowej – zna różne formaty graficzne dla plików i korzysta z nich – modeluje proste obiekty w grafice 3D za pomocą wybranego oprogramowania – rysuje za pomocą narzędzi grafiki wektorowej

15. Edycja zdjęć w wybranym programie graficznym.	
--	--