

Rozkładu materiału nauczania informatyki w zakresie rozszerzonym dla liceum ogólnokształcącego i technikum – Informatyka na czasie część 1

Lp.	Temat	Liczba godzin	Zapisy podstawy programowej
Rozdział 1. Urządzenia komputerowe w sieci			
1	Systemy operacyjne w środowisku sieciowym	2	III.3, V.3
2	Nowe technologie i oprogramowanie	1	III.1, III.2
3	Projektowane zestawu komputerowego	1	RIII.1
4	Sieci komputerowe – budowa i usługi	2	III.1, III.4, IV.5
5	Model warstwowy sieci komputerowych	3	RIII.3, RIII.4
6	Protokoły IPv4 i IPv6	2	RIII.3
7	Konfiguracja sieci komputerowej	4	RIII.4, RIII.5
8	E-usługi	2	IV.2
9	Korzystanie z e-zasobów i współpraca zdalna	1	IV.5, IV.6, V.1, V.2
W	Wiesz, umiesz, zdasz	1	III.1, III.2, III.3, III.4, IV.2, IV.5, IV.6, V.1, V.2, V.3, RIII.3, RIII.5
Rozdział 2. Edytor tekstu i prezentacje			
10	Rozbudowane dokumenty tekstowe	3	II.3b
11	Sztuka prezentacji	2	II.3e
W	Wiesz, umiesz, zdasz	1	II.3b, II.3e
P1	Nowoczesne technologie w służbie człowiekowi – projekt zespołowy	4	II.3a, II.3b, II.3e, III.1, III.2, III.4, RIII.3, RIII.5, IV.1, IV.2, IV.3, IV.6
Rozdział 3. Społeczeństwo w internecie			
12	Moja cyfrowa tożsamość	1	IV.4, V.1, V.2, V.4
13	Przemiany społeczne a technologie	1	V.1, V.2, V.4
14	Cyberbezpieczeństwo	2	III.1, III.2, III.3, V.1, V.3, V.4
15	Podstawy kryptografii	2	RV.1, RV.2

Lp.	Temat	Liczba godzin	Zapisy podstawy programowej
W	Wiesz, umiesz, zdasz	1	III.1, III.2, III.3, IV.4, V.1, V.2, V.3, V.4, RV.1, RV2
Rozdział 4. Strony WWW i grafika komputerowa			
16	Tworzenie stron internetowych	3	II.3a, II.3f
17	Grafika 2D i 3D	4	II.3a, II.3f
18	JavaScript na stronach WWW	4	II.3a, II.3f, RII.4e
19	Animacja komputerowa	4	RII.4a
W	Wiesz, umiesz, zdasz	1	II.3a, II.3f, RII.4a, RII.4e
P2	Responsywna strona WWW w systemie CMS – projekt zespołowy	4	II.3f, II.4, III.2
Rozdział 5. Arkusz kalkulacyjny			
20	Jak pobierać dane do arkusza kalkulacyjnego	2	II.3c, II.4
21	Wyciągamy wiedzę z danych	4	II.3c, II.4
22	Zaawansowane formuły	5	RII.4c
23	Konsekwencje zaokrąglania liczb	1	RI.7
24	Korespondencja seryjna	2	II.2, II.3b, II.3c, II.3d
25	Makropolecenia VBA	6	RII.4c
26	Programowanie własnych funkcji	4	RII.2, RII.4c
W	Wiesz, umiesz, zdasz	4	II.2, II.3b, II.3c, II.3d, RI.7, RII.4c
P3	Współdziałanie aplikacji – projekt zespołowy	3	II.3b, II.3c, II.3d, II.4, IV.6
Suma godzin:		87	

Plan wynikowy (propozycja)

Lp.	Temat	Liczba godzin	Osiągnięcia uczniów	
			Wymagania podstawowe. Uczeń:	Wymagania ponadpodstawowe. Uczeń:
1	Systemy operacyjne w środowisku sieciowym	2	– wymienia systemy operacyjne oraz ich zadania – rozumie kwestie związane z bezpieczeństwem w przestrzeni cyfrowej – zna zasady tworzenia mocnych haseł – rozumie potrzebę stosowania kont użytkownika w systemie operacyjnym – stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej – instaluje i aktualizuje oprogramowanie – zakłada i usuwa konto w środowisku aplikacji Google – pracuje w środowisku sieciowym	– wyjaśnia, w jakim trybie (jądra czy użytkownika) powinien pracować program sterownika urządzenia w większości systemów operacyjnych – zna procedurę wykonania kopii zapasowej dla systemu operacyjnego i wszystkich danych użytkownika komputera – tworzy nośnik awaryjny uruchamiający komputer, gdy zainstalowany na nim system operacyjny nie działa prawidłowo – wie, czym są fragmentacja i defragmentacja dysku – sprawdza poziom fragmentacji dysku komputera i ocenia, czy wymagana jest jego defragmentacja – wie, jaka jest rola systemu plików jako części systemu operacyjnego – sprawdza, jaki system plików został przypisany do danego dysku – wie, w jaki sposób uruchomić tryb awaryjny w systemie Windows (od wersji Windows 7), zna poszczególne opcje dostępne dla trybu awaryjnego i wie, do czego służą – zna polecenia w trybie tekstowym Windows i posługuje się nimi
2	Nowe technologie i oprogramowanie	1	– rozumie pojęcia takie jak: sztuczna inteligencja, chmura obliczeniowa i posługuje się nimi – wymienia zastosowania automatyki i robotyki w życiu codziennym – wskazuje zalety i sposoby wykorzystania druku 3D	– proponuje własne, dotąd nieznane, sposoby na wykorzystanie nowych technologii – wyjaśnia zastosowanie nowych rozwiązań technologicznych w różnych dziedzinach życia – posługując się darmowymi aplikacjami do tworzenia rozszerzonej rzeczywistości, tworzy filmy, artykuły i infografiki
3	Projektowane zestawu komputerowego	1	– projektuje rozbudowę nowego zestawu komputerowego oraz oprogramowania	– projektując zestaw komputerowy, kieruje się podanymi kryteriami (cena, przeznaczenie) i uzasadnia swój wybór

4	Sieci komputerowe – budowa i usługi	2	– rozumie pojęcia: sieć, protokół sieciowy, topologia sieci – rozróżnia i poprawnie nazywa sieci komputerowe ze względu na ich zasięg i topologię – opisuje budowę sieci lokalnej i sieci Internet – rozumie pojęcia takie jak adres IP, host, router, maska podsieci, brama, DNS oraz omawia zasadę adresowania urządzeń w sieci Internet – wymienia różne usługi internetowe – potrafi opisać warstwowy model działania Internetu oraz wymienić zadania poszczególnych warstw	testuje prędkość połączenia z siecią Internet na wybranym urządzeniu i interpretuje otrzymany wynik zna polecenia tekstowe służące do diagnostyki sieci i korzysta z nich oblicza liczbę możliwych do zaadresowania hostów na podstawie adresów IP i masek podsieci rozumie, czym jest model warstwowy TCP/IP wyjaśnia sposoby działania usługi NAT
5	Model warstwowy sieci komputerowych	3	– opisuje warstwowy model sieci komputerowej oraz model sieci Internet – opisuje podstawowe funkcje urządzeń i protokoły stosowane w przepływie informacji i w zarządzaniu siecią	
6	Protokoły IPv4 i IPv6	2	– konfiguruje przykładową lokalną sieć komputerową oraz bezprzewodowy dostęp do sieci Internet	
7	Konfiguracja sieci komputerowej	4	– wyjaśnia, od czego zależą sprawne funkcjonowanie sieci komputerowej oraz szybki dostęp do jej usług i zasobów – określa parametry wybranego osprzętu sieciowego, szerokość pasma oraz możliwości serwera	
8	E-usługi	1	– poprawnie definiuje pojęcie e-usługi – wymienia różne zastosowania usług elektronicznych – charakteryzuje problemy oraz wymienia zalety związane z wykorzystaniem e-usług	– opisuje zabezpieczenia wybranych e-usług (w tym systemu ePUAP) – określa możliwości rozwoju dla wybranych e-usług, z których korzysta – wymienia narzędzia dostępne w sieci, które umożliwiają utworzenie wybranych e-usług
9	Korzystanie z e-zasobów i współpraca	1	– rozumie pojęcie informacji – korzysta z zasobów internetowych, wyszukując potrzebne informacje	– wie, czym jest pozycjonowanie serwisów internetowych – wyjaśnia sposób tworzenia wybranych e-zasobów oraz wskazuje zalety i wady poszczególnych rozwiązań

	zdalna		– wymienia etapy rozwoju technologii komputerowych – korzysta z różnych wyszukiwarek internetowych – wykorzystuje zasoby sieciowe do poszerzania własnej wiedzy (e-learning) – zna podstawy prawa autorskiego – stosuje zasady netykiety i korzysta z niej w komunikacji zdalnej	– zna i stosuje zapisy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych
10	Rozbudowane dokumenty tekstowe	3	– korzysta z programu Microsoft Word – stosuje style nagłówkowe (korzysta z gotowych, tworzy własne i modyfikuje je) – stosuje numeracje i wypunktowania, dostosowując ich styl – formatuje elementy dokumentu odpowiedzialne za automatyczne spisy (treści, tabel, ilustracji) – wstawia w dokumencie spisy treści, tabel, ilustracji – poprawnie operuje nagłówkiem i stopką dokumentu – tworzy strony tytułowe – współpracuje przy edycji dokumentu z innymi użytkownikami, korzystając z opcji recenzji dokumentu	– tworzy styl według wzoru – pracuje nad dokumentem wspólnie z innymi osobami w trybie śledzenia zmian
11	Sztuka prezentacji	2	– korzysta z programu Microsoft PowerPoint – zna zasady zachowania się podczas wystąpień publicznych – opracowuje plan prezentacji – zna narzędzia i pomoce wizualne wykorzystywane podczas prelekcji – prezentuje poprawnie sformatowaną treść slajdów – stosuje efekty i multimedia w prezentacji	– dodaje do slajdów swój komentarz głosowy i zapisuje prezentację jako film
P1	Nowoczesne technologie w służbie człowiekowi – projekt zespołowy	3	– aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych – przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt – prezentuje efekty wspólnej pracy – uzupełnia swoją wiedzę, korzystając z zasobów udostępnionych na platformie do e-nauczania	– przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt
12	Moja cyfrowa tożsamość	1	– definiuje pojęcie cyfrowej tożsamości – zna problemy zarządzania zasobami cyfrowymi	– wie, czym jest zautomatyzowane profilowanie i przetwarzanie danych

			– 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
13	Przemiany społeczne a technologie	1	– 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 – 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	– wymyśla rozwiązania technologiczne, których nie ma jeszcze na rynku
14	Cyberbezpieczeństwo	2	– 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	– wymienia symptomy wskazujące na zainfekowanie komputera złośliwym oprogramowaniem – wie, czym jest infrastruktura krytyczna i jak się ją chroni

15	Podstawy kryptografii	2	– objaśnia rolę technik uwierzytelniania, kryptografii i podpisu elektronicznego	– wyjaśnia, czym są: steganografia, kryptologia, kryptografia, kryptogram, kryptoanaliza – zna zasadę Kerckhoffs'a – wyjaśnia, jak kolejne certyfikaty protokołu SSL (DV, OV i EV) zwiększają poziom bezpieczeństwa usług sieciowych – wyjaśnia znaczenie problemu bezkolizyjności funkcji haszujących i ich znaczenie dla kryptoanalizy – prezentuje przykład zaawansowanej kryptoanalizy
16	Tworzenie stron internetowych	3	– korzysta z różnych przeglądarek internetowych – zna strukturę strony WWW – definiuje podstawowe znaczniki HTML – korzysta z atrybutów znaczników – zna reguły stosowania arkuszy stylów w połączeniu z kodem HTML – stosuje narzędzia wspierające pisanie kodu źródłowego – wyszukuje informacje w sieci i korzysta z zasobów witryn internetowych na temat tworzenia stron WWW	– tworzy rozbudowaną stronę WWW z podstronami, tabelą, elementami graficznymi, formatując jej wygląd za pomocą stylów CSS
17	Grafika 2D i 3D	4	– 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	– tworzy bryły obrotowe i kompozycje obiektów na scenie – tworzy wektorowe modele sfotografowanego przez siebie wybranego obiektu – projektuje bardziej skomplikowane trójwymiarowe modele – tworzy trójwymiarowe modele dowolnego budynku
18	JavaScript na stronach WWW	4	– projektuje modele dwuwymiarowe i trójwymiarowe – wykorzystuje różne formaty obrazów – przekształca pliki graficzne, uwzględniając wielkość i jakość obrazów – tworzy stronę internetową zgodnie ze standardami, wzbogaconą listami i elementami dynamicznymi – korzysta z oprogramowania i serwisów przeznaczonych do tworzenia stron – publikuje własną stronę w internecie	– wie, czym jest hosting – posługuje się systemem CMS – sprawdza dostępność nazw dla domeny – wie, czym są WordPress, Joomla!, Drupal

			– programuje elementy strony internetowej współpracując z sieciową bazą danych	
19	Animacja komputerowa	4	– tworzy i edytuje dwuwymiarowe oraz trójwymiarowe wizualizacje i animacje – stosuje właściwe formaty plików graficznych	
P2	Responsywna strona WWW w systemie CMS – projekt zespołowy	4	– aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych – przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt – prezentuje efekty wspólnej pracy – publikuje własną stronę w internecie	– przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt
20	Jak pobierać dane do arkusza kalkulacyjnego	2	– gromadzi w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane pochodzące z różnych źródeł – korzysta z różnorodnych funkcji arkusza w zależności od rodzaju danych – filtruje dane według kilku kryteriów	
21	Wyciągamy wiedzę z danych	4	– dobiera wykresy do rodzaju danych – analizuje dane, korzystając z dodatkowych narzędzi, w tym z tabel i wykresów przestawnych	
22	Zaawansowane formuły	5	– stosuje zaawansowane funkcje arkusza kalkulacyjnego w zależności od rodzaju danych	
23	Konsekwencje zaokrąglania liczb	1	– wyjaśnia, jakie może być źródło błędów pojawiających się w obliczeniach komputerowych: błąd zaokrąglenia, błąd przybliżenia	– wykonuje zadania w arkuszu kalkulacyjnym z wykorzystaniem funkcji służących do zaokrąglania liczb – zna właściwości formatu walutowego – projektuje obliczenia walutowe
24	Korespondencja seryjna	2	– do rozwiązania problemów prawidłowo dobiera środowiska informatyczne, aplikacje oraz zasoby, wykorzystuje również elementy robotyki – definiuje korespondencję seryjną – wyszukuje informacje, korzystając z bazy danych opartej na	

			co najmniej dwóch tabelach — definiuje relacje — stosuje filtrowanie — formułuje kwerendy — tworzy i modyfikuje formularze — drukuje raporty	
25	Makropolecenia VBA	6	— definiuje makropolecenia — zna możliwości wbudowanego języka programowania	
26	Programowanie własnych funkcji	4	— stosuje zasady programowania strukturalnego i obiektowego do rozwiązywania problemów — wykorzystuje wbudowany język programowania	
P3	Współdziałanie aplikacji – projekt zespołowy	3	— aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych — przyjmuje różne role w zespole realizującym projekt — prezentuje efekty wspólnej pracy — tworzy quiz na dowolny temat z wykorzystaniem aplikacji użytkowych	— przyjmuje rolę lidera odpowiedzialnego za zespół i projekt