

Zasady tworzenia prezentacji na zajęcia z przedmiotu Informatyka rozszerzona:

1. W każdej klasie KAŻDY uczeń wybiera JEDEN temat.
2. Tematy powinny zostać zgłoszone do 7 dni od ich ogłoszenia.
3. Zgłoszeń należy dokonać na pocztę nauczyciela.
4. W ramach jednej klasy tematy MOGĄ się powtarzać. Należy jednak pamiętać iż w takim wypadku prace będą podlegać dodatkowej ocenie merytorycznej co będzie skutkowało OBNIŻENIEM oceny osobie z gorszą treścią.
5. Uczeń, w przypadkach uzasadnionych może zaproponować własny temat (np. żaden temat nie pokrywa się z jego zainteresowaniami, posiada znaczną wiedzę, której nie można przypisać do żadnego z tematów itp.)
6. Tematy powinny być realizowane w ramach prezentacji indywidualnych.
7. Prezentacje należy wykonywać wedle przyjętych norm tj.
  - a) czytelny font (ciemne tło jasne litery, dopuszcza się jasne tło z kontrastowymi literami)
  - b) brak przeładowania grafiką (tylko najistotniejsza)
  - c) na prezentacji umieszczane są najważniejsze myśli; prezentowane treści mogą być umieszczone w notatkach bądź osobnych dokumentach
  - d) dopuszcza się materiały dodatkowe, np. filmy, pliki z treścią i inne o ile stanowią sensowny wkład do prezentacji
7. Prezentacje powinny być przygotowywane na maksymalnie 2 godziny lekcyjne (minimum 1 godzina lekcyjna). Każda z prezentacji będzie kończona dodatkową dyskusją oraz uwagami do prezentowanej treści.
8. Oceniane będą następujące aspekty prezentacji:
  - a) treść prezentacji
  - b) wykonanie prezentacji
  - c) dobór materiałów źródłowych, przytaczane przykłady
  - d) dyskusja po prezentacji

W sumie będą to 4 oceny (każda część będzie niezależnie oceniona).

9. Dopuszcza się możliwość poprawy pracy (możliwe jest poprawienie oceny o 1 punkt, o ile poprawki zostaną naniesione do 7 dni od wystawienia oceny).
10. Osoby prezentujące jako pierwsze otrzymują podwyższenie oceny za trud przygotowania (nie dotyczy przypadku nie przygotowania prezentacji – wtedy uczeń uzyskuje najniższe możliwe oceny).
11. Kolejność prezentacji jest dowolna. Uczniowie zgłaszają chęć prezentacji na 2 tygodnie w przód. Jeżeli nie ma ochotników to nauczyciel wyznacza osoby losowo.
12. Na dany termin wyznaczane są 2 osoby (w razie gdyby jedna z osób nie pojawiła się na zajęciach). Jeżeli dana osoba wie o swojej absencji wcześniej ma obowiązek znaleźć dla siebie zastępstwo (brak zastępstwa skutkuje obniżeniem oceny z wykonania prezentacji).
13. Po prezentacji wszystkie materiały muszą zostać przesłane do nauczyciela (jako podstawa oceny). W przypadku braku materiałów ocena zostaje wstrzymana. **NIE MA MOŻLIWOŚCI** oddania pracy bezpośrednio (względy bezpieczeństwa oraz dowodu przesłania pracy).
14. Sprawy nieuregulowane rozstrzygane są na korzyść ucznia.

Tematy do opracowania na przedmiot Informatyka rozszerzona, klasa IV:

1. Rola rozwiązań informatycznych w sprzedaży detalicznej i hurtowej.
2. Informatyzacja wybranych dziedzin życia – zyski i możliwe problemy.
3. Problemy społeczne wywołane nadmierną informatyzacją.
4. Wpływ informatyzacji na środowisko naturalne.
5. Rola informatyki w gospodarce i ekonomii.
  
6. Najpopularniejsze języki programowania stosowane w informatyce.
7. Najpopularniejsze techniki i technologie inżynierii wytwarzania oprogramowania.
8. Aplikacje binarne (kompilowane), półbinarne (bytecode) i parsowane (interpretowane). Wady i zalety każdego z rozwiązań.
9. Narzędzia do tworzenia i rozwijania oprogramowania. Różnice pomiędzy narzędziem a środowiskiem programistycznym.
10. Narzędzia do zespołowej pracy nad kodem.
  
11. E-sport jako pełnoprawna dyscyplina sportowa.
12. Ekosystem e-sportu. Możliwości rozwoju zawodowego.
13. Treningi e-sportowe indywidualne i sportowe.
14. Rola sprzętu w e-sporcie. Najlepsze praktyki doboru sprzętu.
15. Rola społeczności w e-sporcie.
  
16. Rola i zastosowanie zbiorów danych (tzw. BigData) w sprzedaży i reklamie.
17. Regulacje prawne w sprzęcie, oprogramowaniu i komunikacji – potrzeba czy chęć ograniczenia swobody użytkowników?
18. Projekt GNU i jego rola w informatyce.
19. Wojny patentowe – ochrona dóbr intelektualnych czy próba monopolizacji technologii?
20. Najważniejsze firmy IT i ich wkład w rozwój informatyki.
  
21. Przyszłość informatyki – procesory kwantowe.
22. Sztuczna inteligencja i jej realne możliwości. Kierunek rozwoju SI.
23. Rozwiązania bezprzewodowe i ich wpływ na otoczenie.
24. Automatyzacja przedsiębiorstw i jej wpływ na rynek pracy.
25. Rozwiązania chmurowe i ich realne bezpieczeństwo.
  
26. Najpopularniejsze architektury procesorów i ich najczęstsze zastosowanie.
27. Architektura układów graficznych i ich możliwości.
28. Pamięci ulotne (RAM) stosowane w urządzeniach elektronicznych. Najważniejsze parametry, przykłady zastosowań.
29. Wielordzeniowość, wielozadaniowość i potokowość w przetwarzaniu współbieżnym i równoległym.
30. Klastry obliczeniowe – budowa, charakterystyka, zastosowanie.

Tematy do opracowania na przedmiot Informatyka rozszerzona, klasa II:

1. E-sport – najważniejsze pojęcia i zagadnienia związane z dyscypliną.
2. Ćwiczenia fizyczne dla e-sportowca.
3. Dieta e-sportowca.
4. Rywalizacja indywidualna.
5. Rywalizacja grupowa.
6. Treningi w e-sporcie.
7. Rola trenerów e-sportu.
8. Narzędzia do planowania taktyki w grach zespołowych.
9. Narzędzia i metody planowania taktyki w grach indywidualnych.
10. Najlepsze praktyki w wybranych grach e-sportowych.
11. Najważniejsze zasady panujące w świecie e-sportu.
12. Doping w e-sporcie. Formy przeciwdziałania.
13. Proces certyfikacji gier do dyscypliny e-sportu.
14. Rejestracja rozgrywek jako jeden ze sposobów treningu.
15. Społeczność w e-sporcie.
16. Rola odpowiedniego ubioru w e-sporcie.
17. Hierarchia w organizacjach e-sportowych.
18. Choroby wywoływane przez e-sport.
19. E-sport w Polsce.
20. E-sport w Europie.
21. Budowa harmonogramu ćwiczeń dla drużyny e-sportowej.
22. Budowa harmonogramu ćwiczeń dla e-sportowca (indywidualny).
23. Zarobki w e-sporcie.
24. Klasyfikacja gatunkowa gier e-sportowych.
25. Wyjątkowość e-sportu w Korei Południowej.