

Tematy prezentacji multimedialnych realizowanych w ramach zajęć informatyki

- 1. Historia komputerów:** Przedstawienie ewolucji komputerów od ich początków do dzisiejszych czasów. Możesz omówić pierwsze maszyny obliczeniowe, jak ENIAC, a także ważne wydarzenia i postacie z historii informatyki.
- 2. Bezpieczeństwo w sieci:** Wyjaśnienie podstawowych zasad bezpieczeństwa w Internecie. Omówienie haseł, oprogramowania antywirusowego, phishingu i innych zagrożeń online.
- 3. Podstawy programowania:** Przedstawienie podstawowych pojęć związanych z programowaniem, takich jak zmienne, pętle, warunki, funkcje. Możesz również pokazać prosty kod w języku Python lub Scratch.
- 4. Tworzenie stron internetowych:** Omówienie podstaw tworzenia stron internetowych, takich jak HTML, CSS i JavaScript. Możesz pokazać, jak stworzyć prostą stronę lub zaprezentować popularne narzędzia do tworzenia stron.
- 5. Robotyka i sztuczna inteligencja:** Przedstawienie robotów, dronów, sztucznej inteligencji i ich zastosowań. Możesz opowiedzieć o robotach przemysłowych, chatbotach czy autonomicznych pojazdach.
- 6. Podstawy programowania w Scratch:** Omówienie podstaw programowania przy użyciu platformy Scratch. Pokaż, jak tworzyć proste animacje i gry.
- 7. Bezpieczeństwo w sieci dla dzieci:** Wyjaśnienie, jak chronić się przed zagrożeniami w Internecie, takimi jak cyberprzemoc, niebezpieczne strony czy oszustwa.
- 8. Wprowadzenie do algorytmów:** Przedstawienie pojęcia algorytmu, jego roli w informatyce i przykłady prostych algorytmów, takich jak sortowanie lub wyszukiwanie.
- 9. Podstawy tworzenia stron internetowych:** Omówienie języków HTML i CSS oraz pokazanie, jak stworzyć prostą stronę internetową.

10. Historia komputerów i wynalazki informatyczne: Opowieść o początkach komputerów, postaciach takich jak Ada Lovelace czy Alan Turing oraz ważnych wynalazkach w dziedzinie informatyki.

11. Podstawy kodowania w Pythonie: Przedstawienie podstaw programowania w języku Python, takich jak zmienne, pętle czy warunki.

12. Robotyka i automatyzacja: Wyjaśnienie, czym jest robotyka, jak działają roboty i jakie mają zastosowania.

13. Sztuczna inteligencja w życiu codziennym: Przedstawienie pojęcia sztucznej inteligencji, jej zastosowań (np. chatboty, rekomendacje) i etycznych aspektów.

14. Gry komputerowe i ich tworzenie: Omówienie popularnych gier, mechanik rozgrywki i podstaw tworzenia własnych gier.

15. Cyfrowa edycja grafiki: Pokazanie podstaw edycji grafiki przy użyciu programów takich jak GIMP czy Canva.

UWAGA:

Tematy opracowano przy wykorzystaniu narzędzi AI w tym [Copilot \(microsoft.com\)](https://copilot.microsoft.com)