

INFORMATYKA W VI LO



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



PRACOWNIE KOMPUTEROWE

W naszej szkole znajdują się dwie w pełni wyposażone sale informatyczne. Odbywają się w nich lekcje informatyki i technologii informacyjnej. Zdarza się, że pracownie udostępniane są również do innych przedmiotów, np. języka angielskiego.



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



PRACOWNIA 1



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



PRACOWNIA 2



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



www.vilo.bialystok.pl

VI Liceum Ogólnokształcące
im. Króla Zygmunta Augusta
w Białymstoku

Dziennik elektroniczny
edudziennik

E-learning

O szkole

- Strona główna
- Historia
- Patron
- Hymn szkoły
- Lokalizacja i kontakt
- 90 lecie Polskiej Szkoły Średniej
- ks. Stanisław Hałko

Z życia szkoły

Stare gimnazjum Zygmunta Augusta znów rozpoczyna swój złoty wiek. Jesteśmy dumni z pięknej tradycji, więc jej nadajemy współczesny bieg...

GIMinwazja!
piątek, 23 marca 2018 17:30

Pierwszy dzień wiosny przywitalismy w bardzo (!) licznym towarzystwie – odwiedzili nas potencjalni uczniowie naszej Szkoły. Podczas Dnia Otwartego zaprezentowaliśmy podlaskim gimnazjalistom ofertę naszego liceum. Ten dzień był doskonałą okazją, aby poznać naszych Profesorów, a przede wszystkim, by spotkać się z naszymi Uczniami i Absolwentami.

NAJLEPSZE LICEA W POLSCE Perspektywy
SEZON SZKOŁY 2017

Fundacja Edukacyjna "Perspektywy" potwierdza, że VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA w Białymstoku jest wśród 500 najlepszych liceów w Polsce sklasyfikowanych w Rankingu Szkół Ponadgimnazjalnych PERSPEKTYWY 2017 i przysługuje mu tytuł "Srebrnej Szkoły 2017"

Matura 2018

- Ważne strony
- Harmonogram
- Komunikaty dyrektora CKE
- Procedury przeprowadzania egzaminu



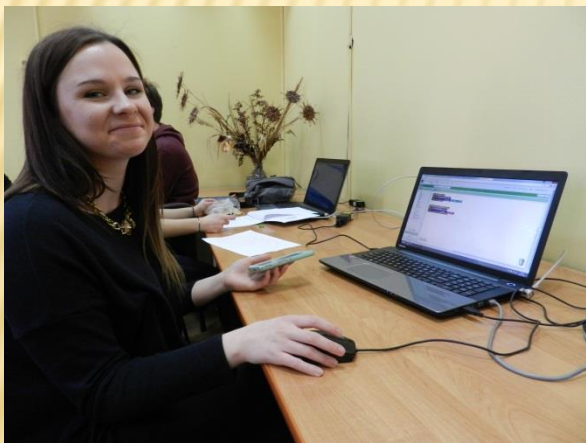
VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



REKRUTACJA VI LO

B - klasa informatyczna

Uczniowie klasy informatycznej realizują w zakresie rozszerzonym matematykę, informatykę i język angielski. Program informatyki rozszerzonej realizowany będzie od klasy drugiej w nowoczesnych pracowniach. Każdemu uczniowi zapewniamy dobre warunki do pracy, szybkie łącze do Internetu oraz dostępne dwa systemy operacyjne Windows i Linux.



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



UCZNIOWIE TEJ KLASY MÓWIĄ:

Tu można zdobyć wiedzę na temat tworzenia i obsługi programów oraz niezwykłych grafik. Wyspecjalizowana kadra najlepszych nauczycieli, z którymi można dobrze się porozumieć, stwarza nie tylko dobrą atmosferę, ale także rozwija inwencję twórczą.



**VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU**



www.e.vilo.bialystok.pl

Portal edukacyjny VI Liceum Ogólnokształcącego w Białymstoku

Jesteś zalogowany(a) jako Małgorzata Dakow

Menu główne

- [vilo.bialystok.pl](#)
- [Aktualności](#)

Administracja serwisu

- Powiadomienia
- Użytkownicy
- Kursy
- Oceny
- Lokalizacja
- Język
- Moduły
- Ochrona
- Wygląd
- Strona główna
- Serwer
- Networking
- Raporty
- Inne

Wyszukaj

Kalendarz

marzec 2012

Pn.	Wt.	Śr.	Cz.	Pi.	So.	Ni.
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Witamy na stronie
Platformy e-Learningowej
VI Liceum Ogólnokształcącego
im. Króla Zygmunta Augusta
w Białymstoku



zygmunt

?

Dodaj zasób...

?

Dodaj składową...

Kategorie kursów

Małgorzata Dakowicz

- Programowanie - klasa I
- Algorytmika i programowanie - klasa II
- Bazy danych - klasa II
- Arkusze kalkulacyjne - klasa II
- Grafika rastrowa i wektorowa - klasa III
- Systemy i sieci komputerowe - klasa III
- Informatyka klasa III
- Informatyka - powtórzenie
- Matura z informatyki
- Kółko informatyczne
- Programowanie Java - zajęcia dodatkowe



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



E-LEARNING

Jest to nauczanie z wykorzystaniem technik komputerowych i Internetu. Każdy uczeń ma założone konto i korzysta z przygotowanych na platformie materiałów oraz wysyła na nią wykonane zadania, rozwiązuje testy i uczestniczy w specjalnych lekcjach z pytaniami. Z platformy uczeń może korzystać w dowolnym miejscu i o dowolnej godzinie, byle posiadał komputer i Internet.



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



Google Classroom

The screenshot displays the Google Classroom interface. At the top, there is a dark header with the Google Classroom logo on the left and navigation icons (plus, grid, notifications, profile) on the right. The main area contains a grid of class cards. Each card has a colored header with the class name, year, and number of students. Some cards also show a teacher's name and profile picture. The bottom of each card features a folder icon representing the class's content.

Class Name	Year	Students	Teacher	Additional Info
Kurs języka angielskie...	2017	2 uczniów		
FOR THE TEACHERS - ...	2017	0 uczniów	Ewelina Ramotowska	
Informatyka - algorytm...	2017	0 uczniów		
Informatyka - program...	2017	0 uczniów		
Informatyka kl. IA	2017	33 uczniów		
Informatyka kl. IB	2017	30 uczniów		
informatyka 2b gr1	2017	16 uczniów		Termin: poniedziałek 23:59 - Rekurencja - zadania (cz.2) Termin: piątek 23:59 - Excel - Gielda 2012
informatyka 2b gr2	2017	16 uczniów		Termin: poniedziałek 23:59 - Rekurencja - zadania (cz.2) Termin: piątek 23:59 - Excel - Gielda 2012
informatyka 2a	2017	30 uczniów		Termin: poniedziałek

UDZIAŁ W PROJEKTACH



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



IT SZKOŁA

Szkoła uczestniczy w programie IT Szkoła.

www.it-szkola.edu.pl

Strefa użytkownika

it SZKOŁA

AKTUALNOŚCI PROGRAMIE REJESTRACJA KONTAKT

Wszechnica informatyczna

Wszechnica informatyczna online

Kursy IT

Kursy IT dla nauczycieli

Akademickie kółka naukowe

Konkursy IT

Certyfikat IT Szkoła

Ranking IT Szkoła

Jak TECHNOLOGIE zmieniają EDUKACJĘ

KONKURS graficzny



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



TALENTY XXI WIEKU

Uczestniczymy w zajęciach organizowanych przez białostockie uczelnie wyższe m.in.:
Wprowadzenie do programowania robotów mobilnych,
Modelowanie 3D.



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



TALENTY XXI WIEKU

"Zajęcia na Politechnice Białostockiej dały szansę kilkunastu młodym i zdolnym ludziom na spróbowanie swoich sił w programowaniu robotów. Podczas nich wykorzystaliśmy praktycznie wiedzę nabytą w szkole na lekcjach informatyki i stworzyliśmy pojazd autonomiczny, poruszający się według ustalonych kryteriów. Zabawa i nauka pod okiem studentów była bardzo ciekawym i budującym doświadczeniem, a dla kilku osób przygoda z robotami nie skończyła się na warsztatach. Będą oni bowiem mogli dalej tworzyć w ramach przynależności do Koła Naukowego Mobilnych Systemów Inteligentnych."

Mikołaj Wojciuk, klasa IIb



**VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU**



TALENTY XXI WIEKU

"W ramach tego projektu brałem udział w zajęciach wprowadzających do programowania robotów mobilnych. Podczas zajęć budowaliśmy i programowaliśmy robota Line Follow. Jest to robot, który ma za zadanie jazdy po czarnej linii. Na końcu zajęć każda drużyna wystawiła swojego robota do rywalizacji. Wygrywał ten zespół, którego Line Follow pokonał szybciej wyznaczony tor. Naszemu zespołowi z VI LO, udało się osiągnąć 2 miejsce przegrywając jedynie o 1 sekundę. Na zajęciach można było dużo się nauczyć, dowiedzieć się wiele ciekawych rzeczy i spędzić ciekawie czas."

Mariusz Śliwowski, klasa IIa



**VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU**



TALENTY XXI WIEKU

Modelowanie 3D to kolejne zajęcia w ramach projektu Talenty XXI wieku. Uczennice naszej szkoły: Ula z klasy IIb, Anita z klasy IIIa i Gabrysia r z klasy IIIb podczas nich nabyły niezbędne umiejętności w zakresie samodzielnego przygotowania modelu 3D (posługiwanie się podstawowymi narzędziami, budowanie brył, modyfikowanie brył), wizualizacji projektu, wykorzystania zewnętrznego narzędzia renderującego oraz komunikacji z innymi programami. Za pomocą programu Google SketchUp bez trudu utworzyły trójwymiarowe modele, które można użyć przy wizualizacji projektu własnego pokoju czy całego domu.



OLIMPIADY I KONKURSY INFORMATYCZNE:

W VI LO można sprawdzić się
w Olimpiadzie Informatycznej,
Olimpiadzie Innowacji Technicznych
w wielu konkursach programistycznych,
takich jak Potyczki Algorytmiczne, Podlaskim Turnieju
w Programowaniu Zespołowym,
w konkursach graficznych
oraz w konkursach sprawdzających ogólną wiedzę
informatyczną np. Bóbr.



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



MAGIA ŚWIĄT – KONKURS GRAFICZNY

Wśród ponad 1890 prac znalazły się prace Naszych uczniów.

Prace nagrodzone w głosowaniu użytkowników IT Szkoła:



Miejsce 1

Łukasz Bondziński

VI Liceum Ogólnokształcące, Warszawska 8 -
Białystok

Praca - 729 oddane głosy

Miejsce 2

Michał Siemieniako

VI Liceum Ogólnokształcące, Warszawska 8 -
Białystok

Praca - 689 oddanych głosów

KONKURS BOBRA

Są to zawody typu konkursu matematycznego „Kangur” i mają na celu popularyzację posługiwania się technologią informatyczną. Konkurs jest realizowany co roku w listopadzie. Uczniowie, którzy biorą udział w tych zawodach mogą zaprezentować swoje umiejętności.



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



KONKURS BOBRA

The screenshot shows the website for the 'Konkurs Bobra' (Bobber Competition). At the top, there is a banner with a cartoon beaver character and the text 'Konkurs Bobra'. Below the banner, the page is divided into several sections:

- Navigation:** 'Zaloguj się >>' (Log in), 'Portal konkursu Bobra > Konkurs Bóbr > O konkursie' (Portal of the Bobber Competition > Bobber Competition > About the competition), and a search bar with the text 'Szukaj' (Search).
- Menu:** A sidebar menu with items: 'O konkursie' (About the competition), 'Regulamin konkursu' (Competition rules), 'ZOZ 2009' (ZOZ 2009), 'Warunki techniczne' (Technical conditions), 'Komitet Organizacyjny' (Organizing Committee), 'Kontakt' (Contact), 'Pytania, odpowiedzi (FAQ)' (Questions and answers (FAQ)), 'Najczęstsze błędy' (Most common mistakes), 'Archiwum' (Archive), and 'Strona główna' (Home page).
- O Konkursie:** The main content area, starting with a 'K' icon. It contains text about the competition's history and purpose.

"Bóbr" to nazwa powołanego do życia w 2004 roku na Litwie międzynarodowego konkursu z zakresu informatyki oraz technologii informacyjnej i komunikacyjnej. Zasady konkursu są podobne do zasad bardzo popularnego w szkołach konkursu matematycznego "Kangur" (w konkursie "Kangur" bierze udział w Polsce blisko 400 tys. uczniów). Konkurs "Bóbr" obejmuje swoim zasięgiem uczniów we wszystkich typach szkół i jest już organizowany w wielu krajach. Udział w II Konkursie Bóbr w Polsce nie jest związany z żadną opłatą, w przyszłości jednak nie wyklucza się wprowadzenia opłat na wzór innych konkursów, takich jak "Kangur".
- Cele konkursu:** A section titled 'Cele konkursu' (Goals of the competition) with a list of objectives.

Głównym celem konkursu jest rozwój i kształtowanie myślenia algorytmicznego oraz popularyzacja posługiwania się technologią informacyjną i komunikacyjną wśród wszystkich uczniów na wszystkich etapach edukacyjnych. W szczególności konkurs ma na celu:

 - zwiększenie zaangażowania uczniów w stosowaniu komputerów i technologii informacyjnej podczas poznawania różnych dziedzin od samego początku pobytu w szkole,
 - przyczynianie się do rozwoju i kształtowania twórczego podejścia przy zdobywaniu wiedzy i umiejętności,
 - stwarzanie okazji do wymiany doświadczeń między uczniami i nauczycielami z różnych szkół w różnych krajach,
 - sprzyjanie wyrównywaniu szans stosowania tej technologii w grupach dziewcząt i chłopców posiadających dostęp do komputerów, jak i nie mających takiego dostępu,
 - zachęcanie uczniów do zdobywania umiejętności potrzebnych w ich życiu osobistym i w przyszłej pracy zawodowej.

Posługiwanie się technologią niesie w sobie wiele ważnych aspektów poznawczych, społecznych i kulturowych. W konkursie mocno akcentowane są elementy międzykulturowe i europejskie.
- Organizatorzy:** A section titled 'Organizatorzy' (Organizers) featuring the logo of 'VULCAN ZARZĄDZANIE OŚWIATĄ' (VULCAN EDUCATIONAL MANAGEMENT).
- Organizacje wspierające:** A section titled 'Organizacje wspierające' (Supporting organizations) featuring logos of 'PTI' (Polish Teachers' Union) and 'SNTI' (National Society of Informatics Teachers).
- Forum:** A section titled 'Forum' with a speech bubble icon.
- Rejestracja:** A section titled 'Rejestracja' (Registration) with a hand icon.



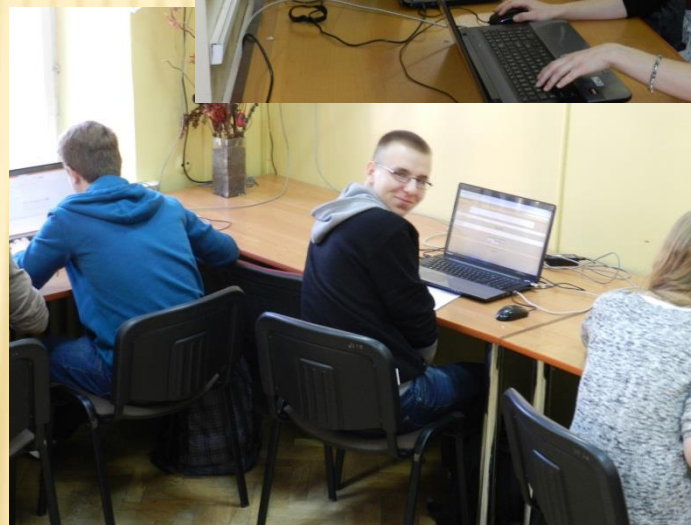
VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



ZAJĘCIA Z INFORMATYKI



uczą
bawią



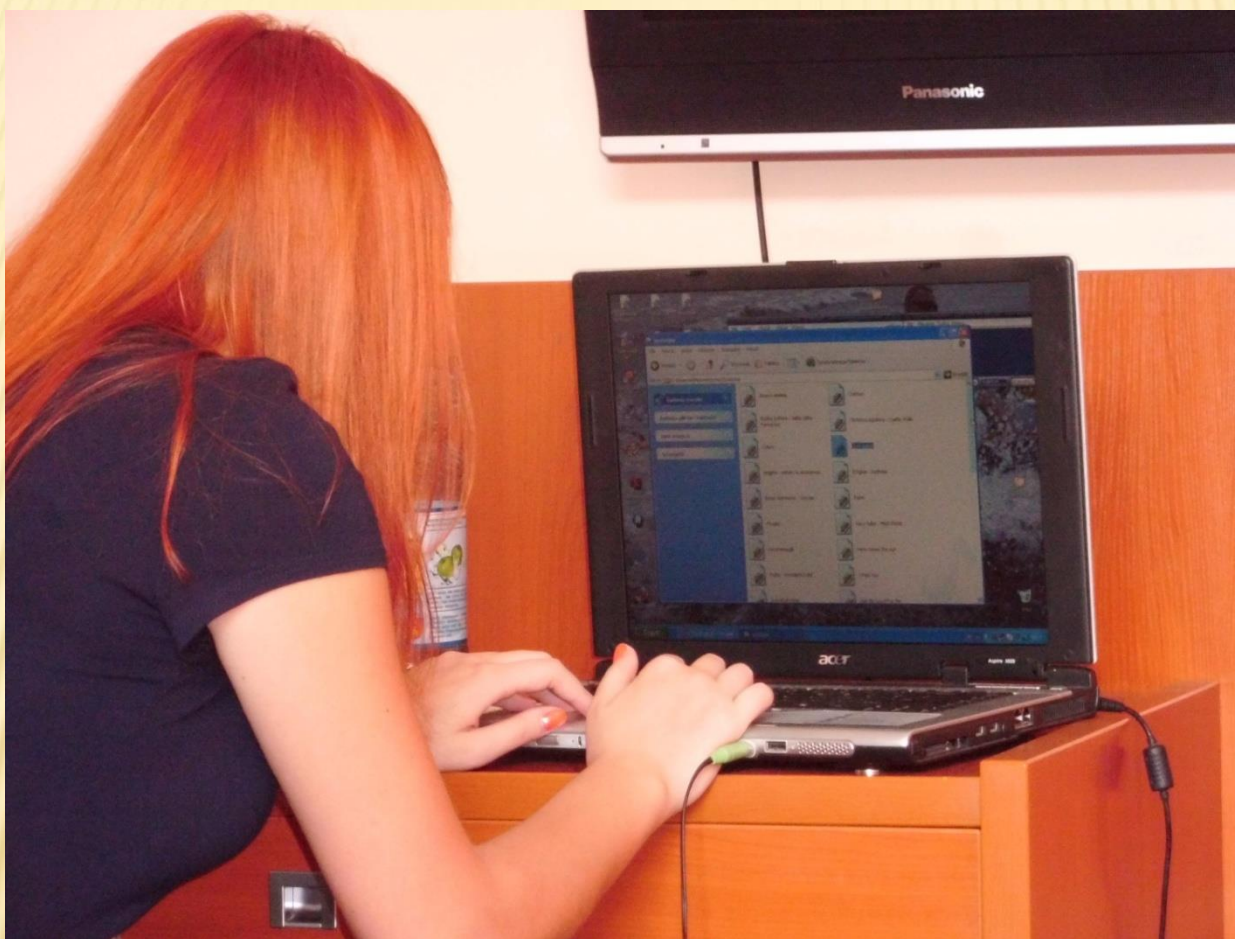
VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU





VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU





VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU





VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



PRACE UCZNIÓW

Poniżej prezentowane prace są wykonywane przez uczniów całej szkoły.

Najczęściej wykorzystywanymi do tego programami są: Gimp, Corel, C++, Movie Maker, Sony Vegas, Audacity, Microsoft Office Power Point, Prezi oraz Bannershop GIF Animator .



GIMP



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



GIMP



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



COREL DRAW



BATERIA



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



COREL PHOTOPAINT



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



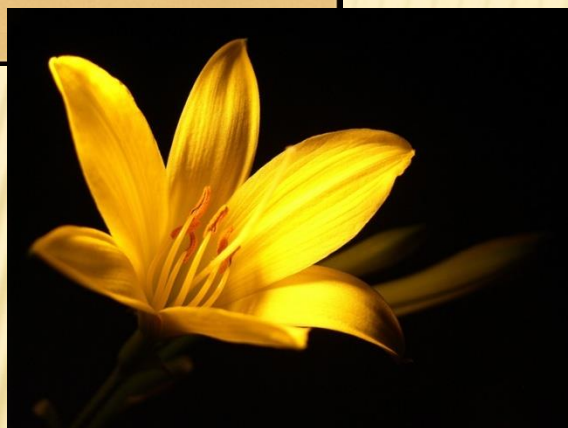
COREL PHOTOPAINT



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



COREL PHOTOPAINT



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



PROGRAMOWANIE W C++

Napisz program, który wczytuje dowolnie dużą ilość liczb całkowitych oznaczających temperaturę podczas kolejnych dni, a następnie wypisuje długość najdłuższego okresu o temperaturze poniżej zera. Zero oznacza koniec ciągu.

Przykład:

dla ciągu 5 6 7 -2 -5 -3 2 6 7 -3 -2 0 odpowiedzią powinno być 3 | dla ciągu 5 6 7 0 odpowiedzią powinno być 0

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
main()
{
    int a,b,x,y=0,max=-36000,min=36000;
    srand(time(NULL));
    a=rand()%10+1;
    cout<<"Zabka skoczyła na "<<a<<" pole."<<endl;
    while(a<10&&a>1)
    {
        b=10-a;
        x=rand()%b+1;
        y++;
        if (y%2==0)
            a=a-x;
        else
            a=a+x;
        cout<<"Polozenie zabki: "<<a<<endl;
    }
    cout<<"Zabka osiągnie cel z punktu a po "<<y<<" skokach."<<endl<<endl;
    a=rand()%10+1;
    b=rand()%10+1;
    y=0;
    cout<<"Zabka skoczyła na "<<a<<" pole."<<endl;
    while(y<10)
    {
        x=rand()%b+1;
        y++;
        if (y%2==0)
            a=a-x;
        else
            a=a+x;
        if (a>max) max=a;
        if (a<min) min=a;
        cout<<"Polozenie zabki: "<<a<<endl;
    }
    cout<<"Aby zabka nie spadła po 10 skokach plansza musi mieć "<<max-min+1<<" wierszy.";
    getch();
}
```



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU

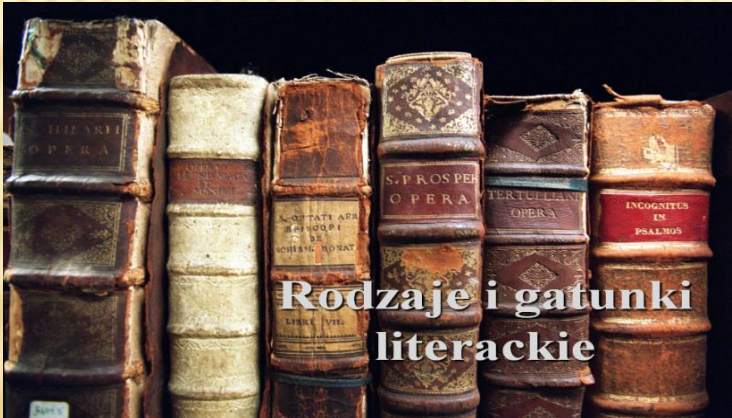




MICROSOFT OFFICE POWERPOINT

 **Narwiański Park Narodowy**

- [położenie](#)
- [historia](#)
- [wody](#)
- [roślinność](#)
- [fauna](#)



Rodzaje i gatunki literackie

WODOSPADY ŚWIATA

SALTO ANGEL NIAGARA DETTI FOSS

IGUAÇU GLYMUR TUGELA

SIKLAWA GOCTA SIKLAWICA

RIBON FALLS WODOGRZMOTY MICKIEWICZA

WODOSPADY WIKTORII MENU



**VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU**



BANNERSHOP GIF ANIMATOR



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



BANNERSHOP GIF ANIMATOR



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



BANNERSHOP GIF ANIMATOR



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



BANNERSHOP GIF ANIMATOR

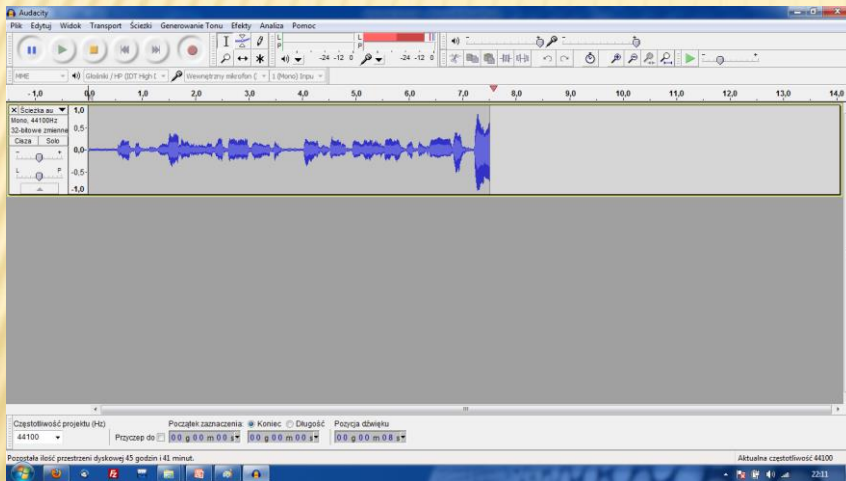


VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU



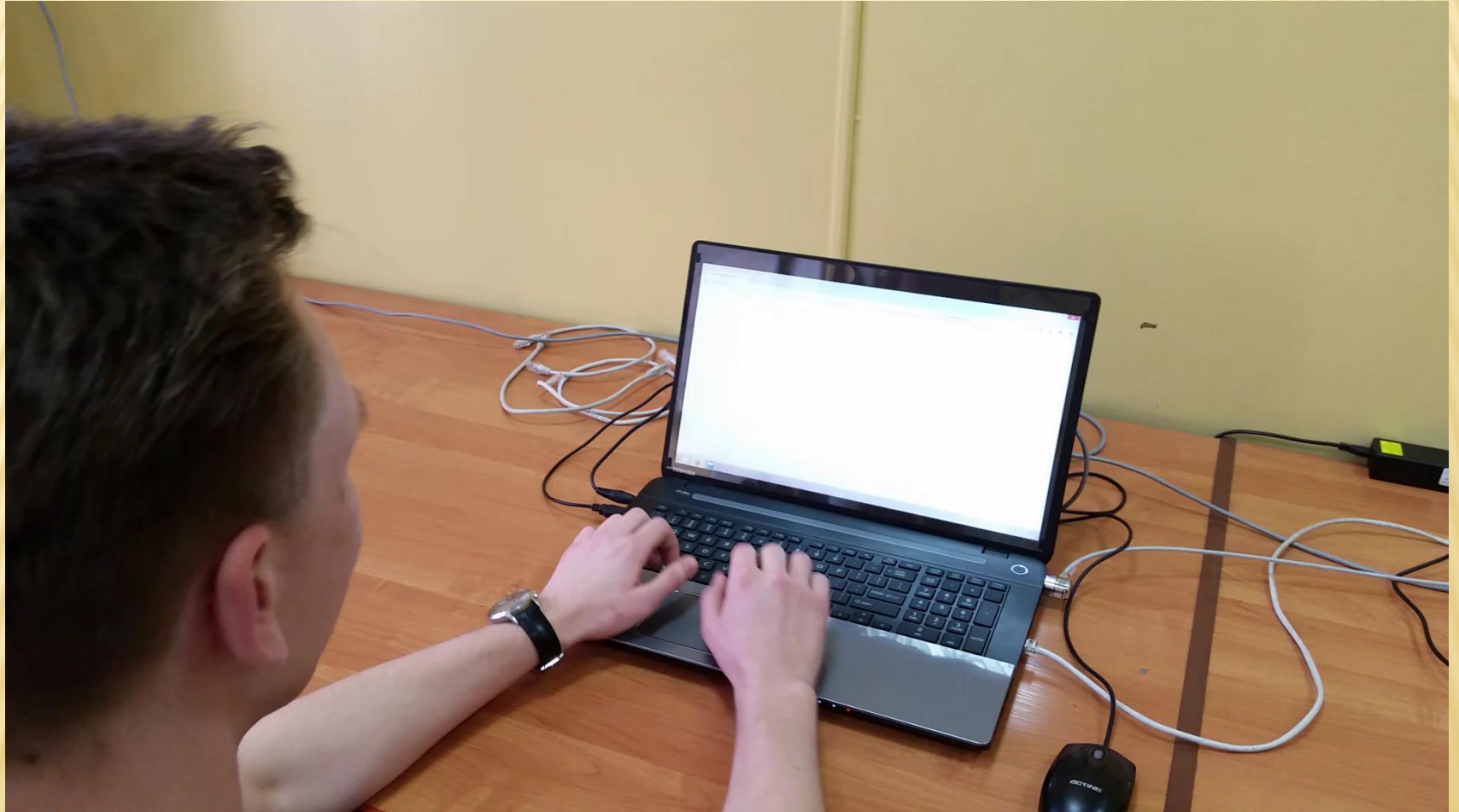
SONY VEGAS I AUDACITY

Nagrywamy spoty reklamowe i bajeczki oraz kręcimy teledyski i krótkie filmy.



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU





ZAPRASZAMY!!!



VI LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE
IM. KRÓLA ZYGMUNTA AUGUSTA W BIAŁYMSTOKU

