

INFORMATYK ***

DH.

DRUŻYNA.....

1. Przedstawił/a młodszym harcerzom rolę i perspektywy rozwoju informatyki we współczesnym świecie. Zorganizował/a w drużynie (szczepie) zajęcia wprowadzające w tajniki informatyki.

2. Poznał/a co najmniej jeden język programowania, uczy się następnego, wykorzystał/a nabyte umiejętności do opracowania aplikacji na użytek drużyny, szczepu, hufca.

3. Poznał/a podstawowe rodzaje licencji na oprogramowanie komputerowe, promuje stosowanie legalnych programów.

4. Samodzielnie złożył/a komputer i właściwie go skonfigurował/a (na poziomie BIOS-u i systemu operacyjnego).

5. Pełni stałą służbę opartą na wiedzy informatycznej, np. administrator stron www (hufca, szczepu, drużyny), serwisant sprzętu komputerowego w komendzie hufca itp.