

# Czym jest chmura?

## WIEDZA W PIGUŁCE

Na co dzień używamy wielu różnych urządzeń elektronicznych i często chcemy na nich otwierać i edytować te same dokumenty czy obrazy. Zamiast przenosić pliki np. za pomocą pendrive'ów można wtedy skorzystać z atrakcyjnego rozwiązania proponowanego przez serwisy internetowe, mianowicie korzystać z tzw. chmury.

„Chmura” to ogólne **określenie usług sieciowych, umożliwiających tworzenie lub trzymanie plików na serwerach nienależących do nas**. Na przykład do przechowywania danych możemy wykorzystać **udostępnione w internecie przestrzenie dyskowe**. Służą do tego takie serwisy jak Dropbox czy Dysk Google. Zapewnia to dostęp do naszych plików niezależnie od tego, z jakiego komputera korzystamy – o ile jesteśmy połączeni z internetem. Innego rodzaju serwisy (np. Google Dokumenty) umożliwiają **tworzenie dokumentów tekstowych czy arkuszy kalkulacyjnych za pomocą oprogramowania udostępnionego w sieci**. Dzięki temu również praca kilku osób nad jednym dokumentem staje się o wiele łatwiejsza. Nie jest potrzebna do tego instalacja żadnych dodatkowych programów.

Gdzie znajduje się plik, który „trzymamy w chmurze”? Samo określenie budzi takie skojarzenia, jakbyśmy wysłali go w jakąś nieokreśloną, podniebną przestrzeń. Nic bardziej mylnego – wpada on w ręce **właściciela usługi** i jest **przechowywany na jego serwerach**. Często serwery te są rozsiane po wielu różnych krajach, w których obowiązują odmienne prawa regulujące ochronę danych. Co więcej, wykorzystanie **wirtualizacji** umożliwia łatwe przenoszenie oprogramowania umożliwiającego działanie takich usług z serwera na serwer. Zwiększa to ich opłacalność i efektywność.

Na podobnej zasadzie działają również konta poczty elektronicznej: załączniki i treści maili są przechowywane na serwerach usługodawców, takich jak Gmail czy Wirtualna Polska. Chmura objęła również portale społecznościowe, coraz częściej służące do przesyłania obrazów i dokumentów.

Chmura bywa bardzo przydatna, jednak korzystaj z niej rozważnie. Warto zdawać sobie sprawę z faktu, że przekazując innym nasze dane, w pewnym zakresie tracimy nad nimi kontrolę. Zgadzamy się na to, aby **usługodawcy wykorzystywali je w granicach określonych przez regulaminy**, których często nie czytamy zbyt uważnie.

## SŁOWNICZEK

- **wirtualizacja**: szerokie pojęcie oznaczające użycie programów komputerowych w celu stworzenia abstrakcji (iluzji) naśladującej jakieś zasoby. Popularnym przykładem jest wirtualizacja serwerów umożliwiająca uruchomienie wielu wirtualnych serwerów na jednym komputerze. Umożliwia to lepsze wykorzystanie zasobów sprzętowych i zmniejsza koszty.
- **chmura**:

---

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Małgorzata Baza, konsultacja merytoryczna: Wojciech Budzisz. Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://edukacjamedialna.edu.pl) prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/czym-jest-chmura/>.

Publikacja dofinansowana ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Podstawa programowa:

Informatyka: posługując się odpowiednimi systemami wyszukiwania, znajduje informacje w internetowych zasobach danych, katalogach, bazach danych.

Informatyka: pobiera informacje i dokumenty z różnych źródeł, w tym internetowych, ocenia pod względem treści i formy ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach i projektach.

Informatyka: bierze udział w dyskusjach na forum.

Informatyka: komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych z członkami grupy współpracującej nad projektem.

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, IV-VIII klasa

Cele kształcenia

Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.

Informatyka, VII-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

planuje kolejne kroki rozwiązywania problemu, z uwzględnieniem podstawowych etapów myślenia komputacyjnego (określenie problemu, definicja modeli i pojęć, znalezienie rozwiązania, zaprogramowanie i testowanie rozwiązania).

do realizacji rozwiązań problemów prawidłowo dobiera środowiska informatyczne, aplikacje oraz zasoby, wykorzystuje również elementy robotyki.

zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania.

objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości.

aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy.