

Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla gimnazjum. Część 2 (Stara podstawa programowa).

Autor: [Jolanta Pańczyk](#)

Komputery już dawno przestały pojawiać się wyłącznie w książkach i filmach fantastyczno-naukowych. Dziś są wszędzie -- w domach, szkołach i biurach. Korzystają z nich uczniowie i nauczyciele, urzędnicy i pracownicy różnych firm. Dziś komputery to nie tylko narzędzia pracy, ale także doskonała pomoc w nauce. Dzięki nim zdobywamy informacje, uczymy się, rozwiązujemy skomplikowane zadania matematyczne i przygotowujemy materiały na lekcje. Wiedza o komputerach i tym, co mogą nam zaoferować jest niezbędna każdemu, kto chce uczyć się i pracować w nowoczesny sposób.

"Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla gimnazjum. Część 2" to podręcznik, dzięki któremu nauczysz się wszystkiego, co powinieneś wiedzieć o komputerach, aby bez problemów wykorzystywać wszystkie ich możliwości. Poznasz budowę komputera, dowiesz się, jak korzystać z systemu operacyjnego, nauczysz się tworzyć rysunki i teksty, pracować z arkuszem kalkulacyjnym i bazą danych. Wykonując ćwiczenia z książki poznasz sposoby wyszukiwania informacji w internecie i korzystania z poczty elektronicznej. Zgłębisz wszystkie tajemnice świata komputerów.

- Multimedialne programy edukacyjne
- Tworzenie własnych prezentacji multimedialnych
- Sieci komputerowe
- Internet -- WWW i poczta elektroniczna
- Tworzenie własnej strony WWW
- Arkusz kalkulacyjny
- Bazy danych
- Algorytmy
- Programowanie w języku Logo
- Symulacje komputerowe

Na płycie CD-ROM dołączonej do książki znajdziesz przykłady do lekcji, dodatkowe materiały oraz wybrane oprogramowanie, które możesz zainstalować na swoim komputerze. Uwaga: płyta CD dołączona jest do książki " Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla gimnazjum. Część 1"

Spis treści:

- Od Autorki (7)
- Regulamin szkolnej pracowni komputerowej (9)
- Oznaczenia (11) **6. Multimedia (13)**
 - 6.1. Wprowadzenie (14)
 - 6.2. Multimedialne programy edukacyjne (15)
 - 6.3. Prezentacje multimedialne (18)
 - 6.3.1. Wprowadzenie (18)
 - 6.3.2. Uruchamianie gotowej prezentacji multimedialnej (18)

- 6.3.3. Tworzenie nowej prezentacji (19)
- 6.3.4. Różne sposoby zapisu prezentacji (27)
- 6.4. Tworzenie dokumentów multimedialnych (32)
 - Ćwiczenia utrwalające (35)

7. Internet i sieci (37)

- 7.1. Sieci komputerowe (39)
 - Rodzaje sieci (39)
 - Sposoby łączenia komputerów w sieć (40)
 - Budowa sieci (41)
 - Podziały sieci (42)
- 7.2. Internet jako sieć rozległa (44)
 - Łączenie z internetem (44)
 - 7.2.1. Posługiwanie się przeglądarką Internet Explorer (45)
 - Elementy składowe adresu internetowego (45)
- 7.3. Usługi internetowe (49)
 - Zagrożenia w sieci? (49)
 - 7.3.1. Strony WWW (51)
 - Wyszukiwanie stron WWW (51)
 - 7.3.2. Poczta elektroniczna (55)
 - Zakładanie konta e-mail (z wykorzystaniem onet.pl) (55)
 - Wysyłanie i odbieranie poczty elektronicznej (57)
 - 7.3.3. Protokół FTP (58)
 - 7.3.4. Grupy dyskusyjne (58)
 - 7.3.5. Rozmowy w sieci (59)
 - Narzędzia do rozmów w internecie (59)
 - 7.3.6. Telnet (61)
 - 7.3.7. E-usługi (61)
- 7.4. Tworzenie witryny internetowej (64)
 - 7.4.1. Podstawy tworzenia stron WWW w HTML (64)
 - Struktura strony (64)
 - Ćwiczenia utrwalające (70)

8. Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym (73)

- 8.1. Arkusz kalkulacyjny - wprowadzenie (74)
 - Podstawowe pojęcia (75)
- 8.2. Edycja danych arkusza (77)
 - Poruszanie się po arkuszu (77)
 - Wprowadzanie, poprawianie i usuwanie danych (77)
 - Zmiana szerokości kolumn i wierszy (78)
 - Zaznaczanie komórek (79)
 - Formatowanie danych (80)
- 8.3. Adresowanie w arkuszu (84)
 - Adresowanie względne (84)
 - Adresowanie bezwzględne (87)
 - Adresowanie mieszane (88)
- 8.4. Graficzna prezentacja danych (91)
- 8.5. Stosowanie funkcji w arkuszu kalkulacyjnym (93)

- Funkcja ŚREDNIA (96)
- Funkcja MIN, MAX (96)
- Funkcja JEŻELI (97)
- Funkcja LICZ JEŻELI (98)
- Funkcja ILE NIEPUSTYCH (99)
- 8.6. Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego do rozwiązywania problemów z zakresu różnych przedmiotów (100)
 - Matematyczne obliczenia w Excelu (101)
 - Fizyka w Excelu (103)
 - Obliczenia chemiczne (103)
 - Obliczenia statystyczne (105)
 - Ćwiczenia utrwalające (105)

9. Bazy danych (109)

- 9.1. Wprowadzenie (110)
 - Otwieranie gotowej bazy danych w programie Microsoft Access (112)
 - Obiekty bazy danych (114)
- 9.2. Podstawowe operacje na bazie danych (118)
 - Przeglądanie bazy danych (118)
 - Zaznaczanie rekordów (118)
 - Kopiowanie, dołączanie i usuwanie danych z tabeli (119)
 - Wyszukiwanie i zamiana danych w bazie (120)
 - Sortowanie (121)
 - Importowanie bazy (122)
- 9.3. Tworzenie nowej bazy danych (124)
 - Tworzenie tabel (124)
 - Tworzenie tabeli za pomocą kreatora (124)
 - Tworzenie tabeli w Widoku projektu (125)
 - Ustalanie relacji między tabelami (127)
 - Kwerendy (130)
- 9.4. Prezentowanie danych z bazy za pomocą formularzy i raportów (133)
 - Tworzenie formularzy (133)
 - Raporty (136)
 - Ćwiczenia utrwalające (139)

10. Algorytmy (141)

- 10.1. Co to jest algorytm? (142)
- 10.2. Sposoby zapisu algorytmów (143)
 - Lista kroków (143)
 - Schemat blokowy (144)
 - Języki programowania (145)
- 10.3. Rodzaje algorytmów (151)
 - Algorytmy liniowe (151)
 - Algorytmy warunkowe (151)
 - Iteracja w algorytmie (155)
- 10.4. Tworzenie algorytmów w programie ELI 2.0 (159)
 - Jakim programem jest ELI 2.0? (159)
 - Znaczenie podstawowych bloków (161)

- Budowa algorytmu (161)
 - Symulacja działania algorytmu w programie (163)
 - Algorytmy tworzone w programie ELI (165)
- 10.5. Środowisko Logo Komeniusz (169)
- 10.6. Podstawy programowania w Logo (172)
 - Procedury pierwotne (172)
 - Zapisywanie i otwieranie plików w Logo (173)
 - Sterowanie żółwiem (174)
 - Powtarzanie czynności w Logo (178)
 - Procedury własne w Logo (178)
- Procedury własne z parametrem (181)
- Kolory i grubości pisaka w Logo (182)
- Ćwiczenia utrwalające (187)

11. Modelowanie i symulacje (191)

- 11.1. Wprowadzenie (192)
- 11.2. Modelowanie a symulacja (194)
 - Czy symulacje są tylko zabawą? (194)
 - Symulacje samochodowe (196)
 - Symulacje w grach strategicznych, sportowych i projektach (196)
 - Symulacje w fizyce (196)
 - Symulacje w arkuszu kalkulacyjnym (197)
 - Symulacje algorytmów (199)
 - Symulacje w Logo (199)
 - Symulacje matematyczne (201)
 - Symulacje chemiczne (201)
 - Ćwiczenia utrwalające (203)