

INFORMATYKA

1. **Praca z dokumentem tekstowym.**
 - Stosowanie spacji nierozdzielającej;
 - Wstawianie tabel do tekstu;
 - Listy wypunktowane i numerowane.
 - Wstawianie stopki i nagłówka
 - Podział tekstu na kolumny
 - Statystyka dokumentu tekstowego.
 - Praca w "chmurze".
 - Przygotowanie projektu grupowego.
2. **Algorytmika i programowanie.**
 - Środowisko programowe Scratch;
 - Środowisko programowe Baltie;
 - Realizacja algorytmu Euklides w wersji z odejmowaniem;
 - Realizacja algorytmu Euklides w wersji z dzieleniem;
 - Wyszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym.
 - Wyszukiwanie elementu w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie.
3. **Wykorzystanie funkcji i tablic do zapisywania w języku C++ algorytmów porządkowania i wyszukiwania.**
4. **Wprowadzenie do programowania w języku Python.**
 - Stosowanie procedur do utworzenia kompozycji w języku Scratch.
 - Definiowanie i stosowanie funkcji w języku Python.
 - Zapisywanie w języku Python wybranych algorytmów porządkowania i wyszukiwania.
5. **Tworzenie prezentacji multimedialnej.**
6. **Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym.**
 - Przedstawianie danych w postaci wykresu;
 - Wstawianie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego;
 - Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego do realizacji algorytmów;
 - Modelowanie i symulacja;
 - Porządkowanie i filtrowanie danych