Arkusz kalkulacyjny – podstawy – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 8 pkt

Pamiętaj: zanim wybierzesz wykres, zastanów się, co chcesz nim pokazać.

1 **Przeanalizuj arkusz i wykonaj zadania.** ___ / 6 pkt

Zbiórka makulatury – klasy szóste

	A	B	C	D
1	Klasa	Wrzesień (kg)	Październik (kg)	Razem
2	6a	45	60	=B2+C2
3	6b	38	52	?
4	6c	50	41	?
5	Suma	?	?	?

Dane przykładowe

1.1 **Jaka formuła powinna być w D3?** ___ / 1 pkt

1.2 **Zapisz formułę w B5 i podaj jej wynik.** ___ / 2 pkt

1.3 **Która klasa zebrała najwięcej makulatury łącznie we wrześniu i październiku? Ile kilogramów? Zapisz obliczenia.** ___ / 2 pkt

1.4 **Jaki wykres wybierzesz, aby porównać wyniki klas? Uzasadnij.** ___ / 1 pkt

2 **Opisz, jak wstawić wykres kolumnowy z danych A1:C4 i co na nim podpisać, żeby był czytelny.** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Scratch – gry i symulacje – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia



karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 6 pkt



Pamiętaj: projektując program, najpierw wypisz duszki i zmienne.

1 **Przeczytaj opis projektu i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Gra „Kosmiczny zbieracz”

Rakieta porusza się strzałkami w lewo i prawo na dole sceny. Z góry spadają gwiazdki (+1 punkt) i meteory (−1 życie). Gracz ma 3 życia. Co 10 punktów gwiazdki spadają szybciej. Gra kończy się, gdy życia = 0; wtedy pojawia się napis z wynikiem.

Opis własny

1.1 **Wypisz zmienne potrzebne w grze.** ___ / 2 pkt

1.2 **Zapisz warunek przyspieszania gwiazdek i wskaż, w którym miejscu programu go umieścić.** ___ / 2 pkt

1.3 **Które elementy warto zrobić jako klony? Uzasadnij.** ___ / 1 pkt

2 **Zaproponuj jedno ulepszenie gry.** ___ / 1 pkt

Podgląd • Pierwsza Ławka

Dokumenty zaawansowane – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 6 pkt

Pamiętaj: odpowiadając na pytanie o tekst, wróć do niego i znajdź potrzebne zdanie.

1 **Przeczytaj tekst i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Projekt grupowy o Układzie Słonecznym

Hanka, Igor i Julek piszą wspólny dokument o planetach. Każdy pracuje nad swoją częścią. Igor pogrubił tytuły ręcznie, Hanka użyła stylu Nagłówek 1, a Julek napisał tytuły wielkimi literami. Nauczycielka poprosiła o spis treści, przypisy ze źródłami i komentarz, kto co napisał.

Tekst własny

1.1 **Dlaczego spis treści nie obejmie wszystkich rozdziałów?** ___ / 2 pkt

1.2 **Co należy zrobić, aby dokument był spójny?** ___ / 2 pkt

1.3 **Jak dodać informację o autorze każdej części?** ___ / 1 pkt

2 **Zaproponuj podział pracy w grupie trzyosobowej nad referatem. Napisz, co robi każda osoba i kto tworzy spis treści.** ___ / 1 pkt

Podgląd • Pierwsza Ławka

Sieci komputerowe i chmura – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia



karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 8 pkt



Pamiętaj: odpowiadając na pytania, wróć do tekstu i znajdź w nim potrzebne zdanie.

1 **Przeczytaj tekst i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Jak działa internet w domu Kowalskich

U Kowalskich światłowód dochodzi do routera w przedpokoju. Do routera kablem podłączony jest telewizor, a laptopy i telefony łączą się przez Wi-Fi. W pokoju Ani, najdalej od routera, internet często „się zacina". Tata założył w telefonach aplikację do logowania dwuskładnikowego, a zdjęcia rodzinne Kowalscy trzymają w chmurze.

Tekst własny

1.1 **Wymień urządzenia połączone przewodowo i bezprzewodowo.** ___ / 2 pkt

1.2 **Zaproponuj dwa sposoby poprawy zasięgu w pokoju Ani.** ___ / 2 pkt

1.3 **Wyjaśnij, dlaczego trzymanie zdjęć w chmurze chroni je przed utratą.** ___ / 1 pkt

2 **Określ, jaką sieć (LAN czy internet) tworzą urządzenia w domu Kowalskich.** ___ / 1 pkt

3 **Narysuj w ramce poniżej schemat sieci domowej Kowalskich: światłowód, router, telewizor (kabel), dwa laptopy i dwa telefony (Wi-Fi). Zaznacz połączenia przewodowe linią ciągłą, a bezprzewodowe – przerywaną.** ___ / 2 pkt

Podgląd • Pierwsza Ławka

Kodowanie informacji – w praktyce

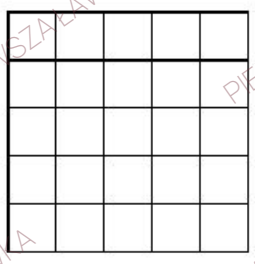
Tekst, źródło lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Pamiętaj: szyfrując i odszyfrowując, odliczaj pozycje liter palcem.

1 **Obraz 5 × 5 zakodowano wierszami (1 – czarny, 0 – biały): 00100 / 01110 / 11111 / 01110 / 00100. Narysuj go w siatce poniżej i nazwij kształt. Ile bitów zajmuje?** ___ / 3 pkt



2 **Przeczytaj tekst i wykonaj zadania.** ___ / 4 pkt

Tajna wiadomość harcerzy

Na obozie harcerze zostawili wiadomość zaszyfrowaną szyfrem Cezara: „BDKQTMC Q RKCVGL”. Wiadomo, że przesunięcie wynosi 2, a spacje nie są szyfrowane. Zastępowy zauważył, że najlepiej zapisać sobie cały alfabet w jednym wierszu.

Tekst własny

2.1 **Odszyfruj wiadomość (alfabet A–Z).** ___ / 2 pkt

2.2 **Wyjaśnij, jak zaszyfrować własne imię tym szyfrem (polskie litery zapisz bez ogonków).** ___ / 1 pkt

2.3 **Zaszyfruj tym samym szyfrem odpowiedź „TAK”.** ___ / 1 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 6

Dział 1. Arkusz kalkulacyjny – podstawy

Komórki i adresy, wprowadzanie danych, proste formuły, formatowanie, wykresy (wymaganie II.3c dla kl. 4–6); funkcje SUMA, ŚREDNIA, MIN, MAX, kopiowanie formuł i adres względny – na poziomie podstawowym, jako wstęp do wymagania II.3c z kl. 7–8. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Arkusz kalkulacyjny – podstawy – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 6 pkt
2	**Arkusz kalkulacyjny – podstawy – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	6 zad. 13 pkt
3	**Arkusz kalkulacyjny – podstawy – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	5 zad. 9 pkt
4	**Arkusz kalkulacyjny – podstawy – w praktyce** Tekst, źródło lub sytuacja z życia	2 zad. 8 pkt
5	**Sprawdzian: Arkusz kalkulacyjny – podstawy – grupa A** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt
6	**Sprawdzian: Arkusz kalkulacyjny – podstawy – grupa B** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w tekście, na źródle lub w sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 6 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 6

Dział 2. Scratch – gry i symulacje



Zmienne i liczniki, losowość, klonowanie duszków, pętle z warunkiem, komunikaty, projekt gry i jej testowanie – wymagania II.1a i II.2 dla kl. 4–6; zmienne, operatory logiczne i reszta z dzielenia to wstęp do wymagania II.1 z kl. 7–8. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.

Karta	Temat	Zadania
1	**Scratch – gry i symulacje – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 6 pkt
2	**Scratch – gry i symulacje – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 10 pkt
3	**Scratch – gry i symulacje – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 8 pkt
4	**Scratch – gry i symulacje – w praktyce** Tekst, źródło lub sytuacja z życia	2 zad. 6 pkt
5	**Sprawdzian: Scratch – gry i symulacje – grupa A** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt
6	**Sprawdzian: Scratch – gry i symulacje – grupa B** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w tekście, na źródle lub w sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 6 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 6

Dział 3. Dokumenty zaawansowane

Style i nagłówki, automatyczny spis treści, przypisy, kolumny, podziały stron, szablony, współpraca i komentarze – rozwinięcie wymagań II.3b, III.2c i IV.1–2 dla kl. 4–6; podział dłuższego dokumentu na strony to wstęp do wymagania II.3b z kl. 7–8, a style, spis treści i przypisy – rozszerzenie formatowania tekstu (II.3b kl. 4–6) na poziomie podstawowym. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Dokumenty zaawansowane – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 6 pkt
2	**Dokumenty zaawansowane – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 10 pkt
3	**Dokumenty zaawansowane – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 8 pkt
4	**Dokumenty zaawansowane – w praktyce** Tekst, źródło lub sytuacja z życia	2 zad. 6 pkt
5	**Sprawdzian: Dokumenty zaawansowane – grupa A** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt
6	**Sprawdzian: Dokumenty zaawansowane – grupa B** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w tekście, na źródle lub w sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 6 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 6

Dział 4. Sieci komputerowe i chmura



Sieć lokalna i internet, router, Wi-Fi, adres IP, prędkość łącza, usługi internetowe, chmura, udostępnianie plików i uprawnienia, bezpieczne hasła i uwierzytelnianie (router, adres IP i czas pobierania – na poziomie podstawowym, jako wstęp do kl. 7–8). Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.

Karta	Temat	Zadania
1	**Sieci komputerowe i chmura – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 6 pkt
2	**Sieci komputerowe i chmura – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	6 zad. 13 pkt
3	**Sieci komputerowe i chmura – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	5 zad. 9 pkt
4	**Sieci komputerowe i chmura – w praktyce** Tekst, źródło lub sytuacja z życia	3 zad. 8 pkt
5	**Sprawdzian: Sieci komputerowe i chmura – grupa A** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt
6	**Sprawdzian: Sieci komputerowe i chmura – grupa B** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt

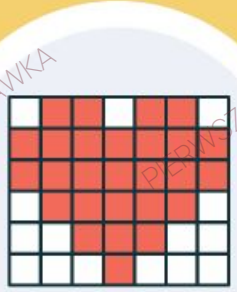
Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w tekście, na źródle lub w sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 6 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 6

Dział 5. Kodowanie informacji



Bit i bajt, jednostki pamięci, system dwójkowy, zamiana liczb, kodowanie obrazu i tekstu, proste szyfry (system dwójkowy i kody znaków – tylko liczby 0–15 i przykład A = 65, jako wstęp do kl. 7–8). Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.

Karta	Temat	Zadania
1	**Kodowanie informacji – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 6 pkt
2	**Kodowanie informacji – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 11 pkt
3	**Kodowanie informacji – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 8 pkt
4	**Kodowanie informacji – w praktyce** Tekst, źródło lub sytuacja z życia	2 zad. 7 pkt
5	**Sprawdzian: Kodowanie informacji – grupa A** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt
6	**Sprawdzian: Kodowanie informacji – grupa B** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w tekście, na źródle lub w sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 6 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Informatyka, klasa 6 – pakiet 5 zestawów (30 kart pracy)

Podgląd pokazał 10 z 48 stron. Pełna wersja: 48 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Kodowanie informacji – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Scratch – gry i symulacje – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Arkusz kalkulacyjny – podstawy – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Dokumenty zaawansowane – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Sieci komputerowe i chmura – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/informatyka-klasa-6-pakiet-zestawow-kart-pracy