

Arkusze Google w pracy Latarnika Polski Cyfrowej

4 WARSZTATY NA TEMAT ARKUSZY GOOGLE
MATERIAŁ DYDAKTYCZNY



POLSKA CYFROWA RÓWNYCH SZANS@



Poradnik "Arkusze Google" został opracowany w ramach projektu POLSKA CYFROWA RÓWNYCH SZANS jako pomoc metodyczna dla Latarników Polski Cyfrowej, prowadzących zajęcia wprowadzające w cyfrowy świat osoby z pokolenia 50+.

WYDAWCA: Stowarzyszenie „Miasta w Internecie”, 2015



AUTOR: Marcin Mechla

REDAKCJA: Magda Jackowska


PROJEKT GRAFICZNY: Jerzy Parfianowicz



Ten utwór jest dostępny na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0 Polska.


Arkusz Google w pracy Latarnika Polski Cyfrowej


W oparciu o Arkusze Google stworzymy tabelę, która posłuży nam jako narzędzie zliczające punkty zdobyte przez poszczególne drużyny podczas dowolnego quizu. Wyniki grup będą prezentowane na wykresie przypominającym prędkościomierz samochodowy. Do stworzenia arkusza wymagane jest posiadanie konta w serwisie Google (konto Gmail).

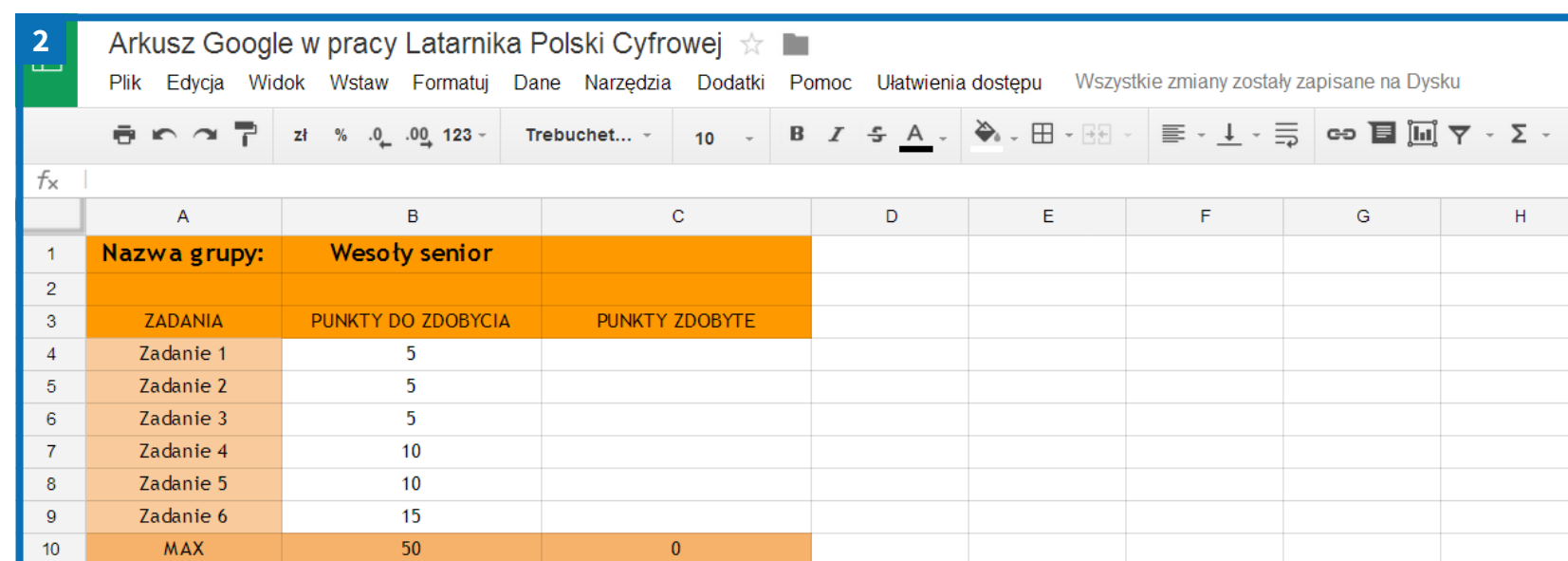
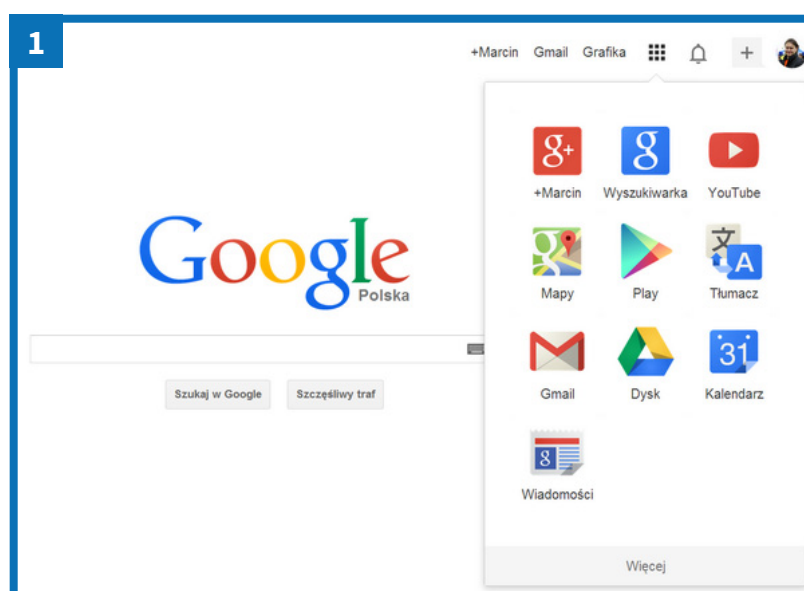
Aby rozpocząć tworzenie arkusza musimy zalogować się na konto Google. Po zalogowaniu się, w prawym górnym rogu klikamy na ikonę usług Google  a następnie wybieramy z rozwijanej listy pozycję **Dysk** [1].

Po uruchomieniu usługi Dysk w lewym górnym rogu klikamy na **Utwórz** a następnie **Arkusz**. Zostaje utworzony nowy arkusz.

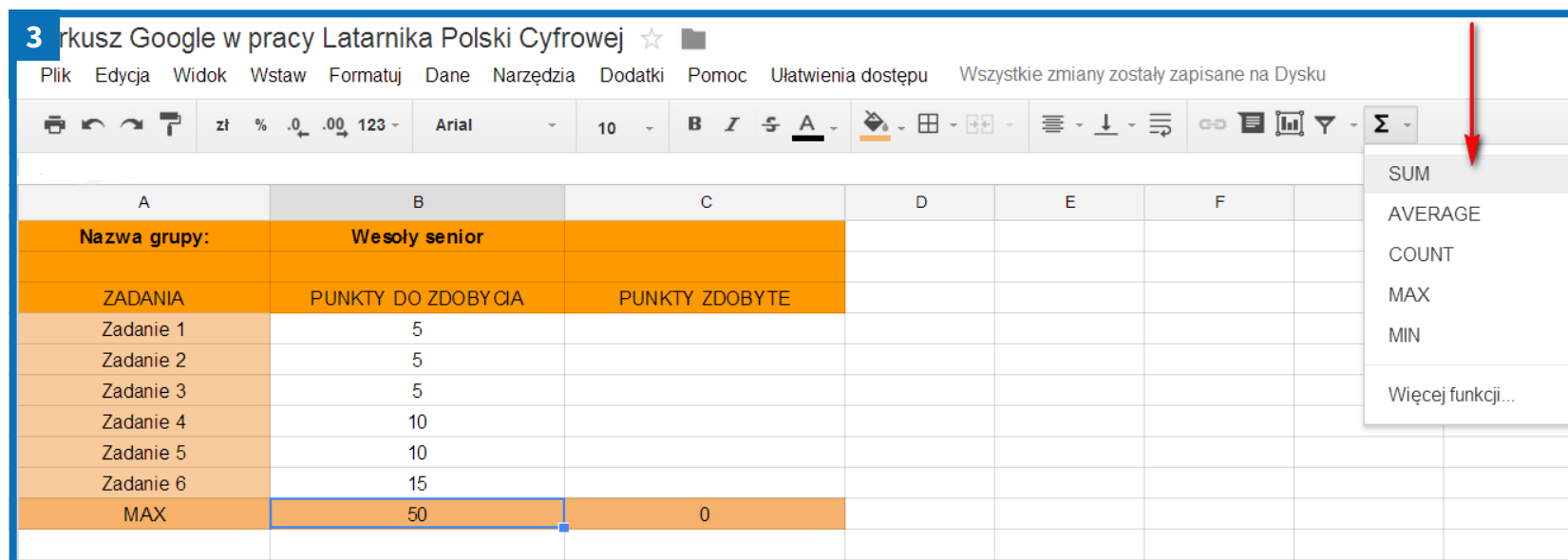
Arkusz, który stworzymy do naszej gry zawiera sześć pytań. Możemy stworzyć naszą tabelę wzorując się na przykładzie [2].

Kolor tła komórki możemy zmieniać klikając na przycisk  po ich wcześniejszym zaznaczeniu kursorem.

Kolor tekstu możemy zmieniać klikając na przycisk  po wcześniejszym zaznaczeniu go kursorem.



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Nazwa grupy:	Wesoły senior						
2								
3	ZADANIA	PUNKTY DO ZDOBYCIA	PUNKTY ZDOBYTE					
4	Zadanie 1	5						
5	Zadanie 2	5						
6	Zadanie 3	5						
7	Zadanie 4	10						
8	Zadanie 5	10						
9	Zadanie 6	15						
10	MAX	50	0					



Ponieważ podczas różnych gier w przyszłości będziemy zmieniać punktację za poszczególne zadania, chcemy by komórka B10 zliczała punkty z komórek B4-B9 automatycznie.

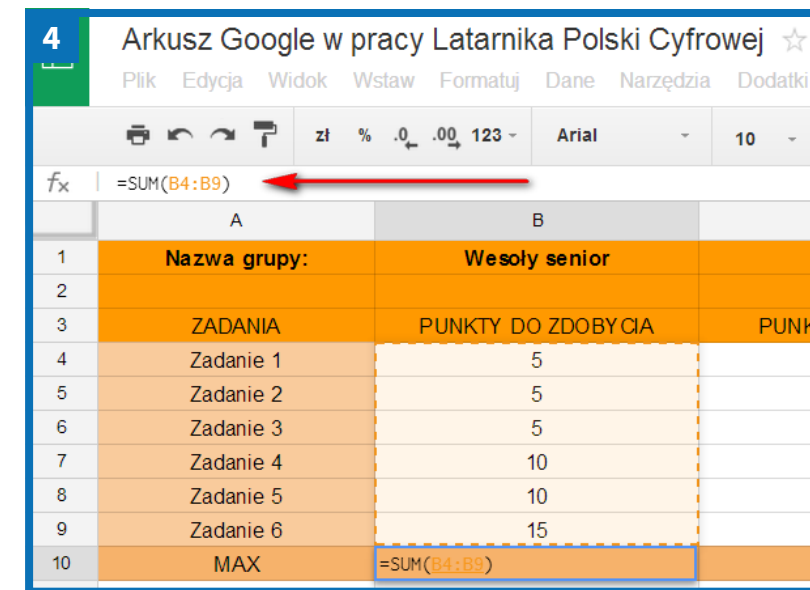
Aby wstawić odpowiednią funkcję musimy zaznaczyć komórkę B10 a następnie kliknąć na symbol **Funkcji** Σ i wybrać opcję **SUM** [3].

Następnie musimy zdefiniować zakres komórek z których dane mają być sumowane. W tym celu klikamy na komórkę B4 i trzymając wciśnięty

przycisk Shift klikamy komórkę B9 (Zaznaczając pliki w systemie Windows kiedy wciśniemy Shift klikamy na pierwszy i ostatni plik a wszystkie pliki pośrodku zostaną zaznaczone automatycznie).

W miejscu oznaczonym strzałką na zdjęciu poniżej widzimy w pasku formuły wpisane nasze działanie, tutaj jest to suma komórek od B4 do B9.

Po zatwierdzeniu enterem komórka B10 będzie sumowała liczby wpisane w komórkach od B4 do B9 [4].



Podobnie postępujemy z kolumną C. Chcemy by komórka C10 sumowała punkty zdobyte. Są to punkty przyznawane i wpisywane przez prowadzącego grę. Ocenia on w trakcie zabawy wykonane zadanie i przydziela za nie odpowiednią ilość punktów.

Zaznaczamy komórkę C10, klikamy na ikonę **Funkcji**, wybieramy opcję **SUM** a następnie definiujemy zakres komórek do sumowania. W tym przypadku C4 do C9. Na końcu potwierdzamy enterem.

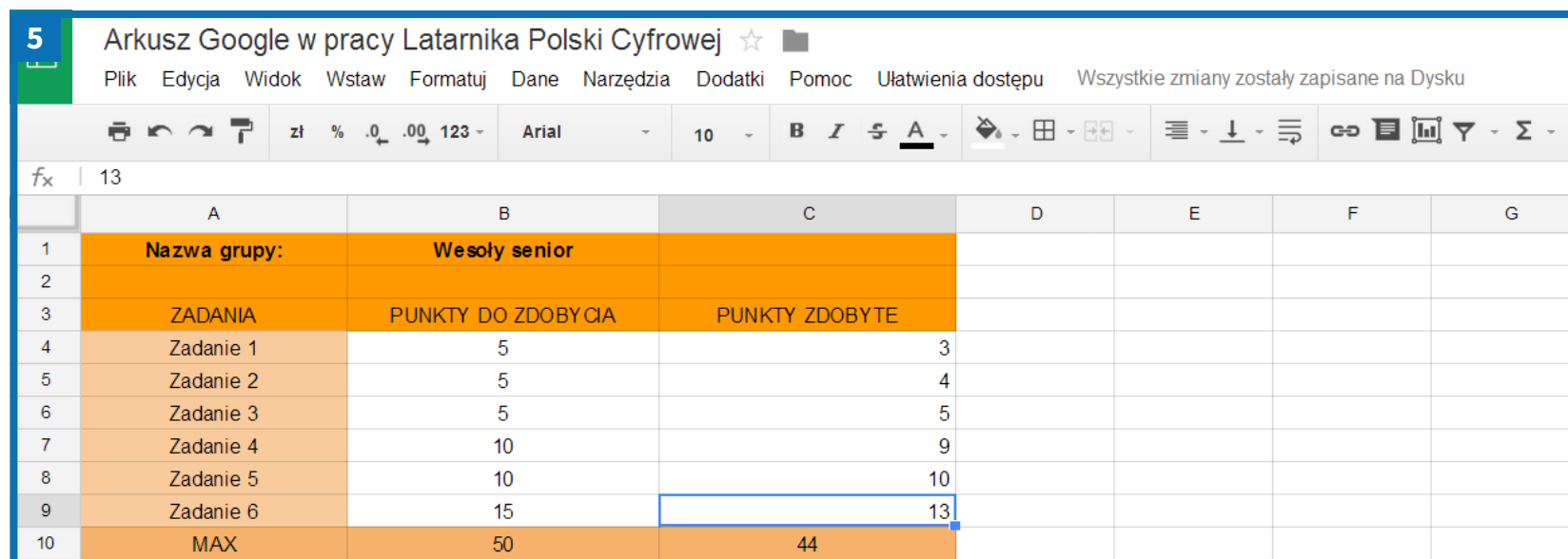
Po prawej znajduje się przykład tabeli uzupełnionej punktami przez osobę, która nadzoruje grę [5].

Tabela, którą stworzyliśmy będzie służyć jednej z grup. Kolejne tabelki stworzymy na nowych arkuszach. Aby dodać kolejne arkusze klikamy na symbol + w lewym dolnym rogu [6].

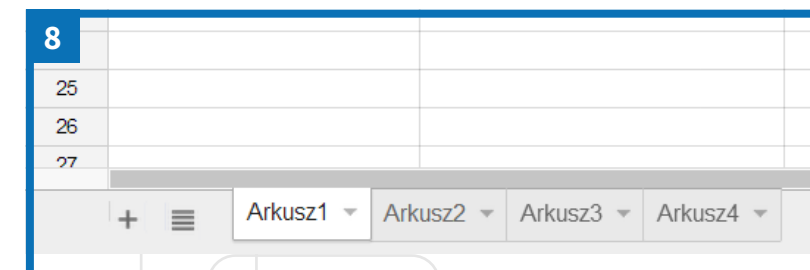
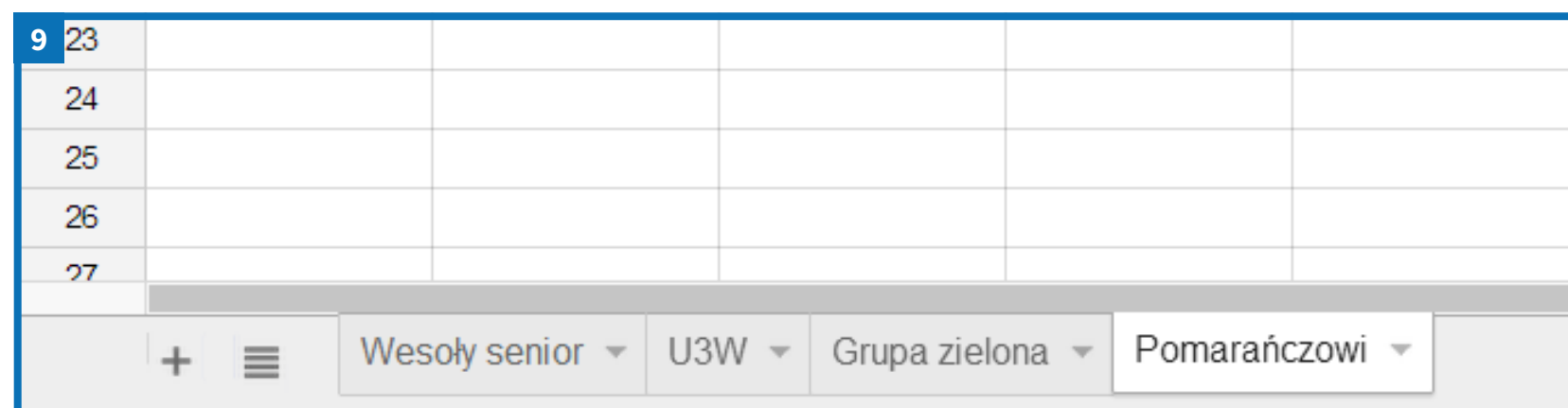
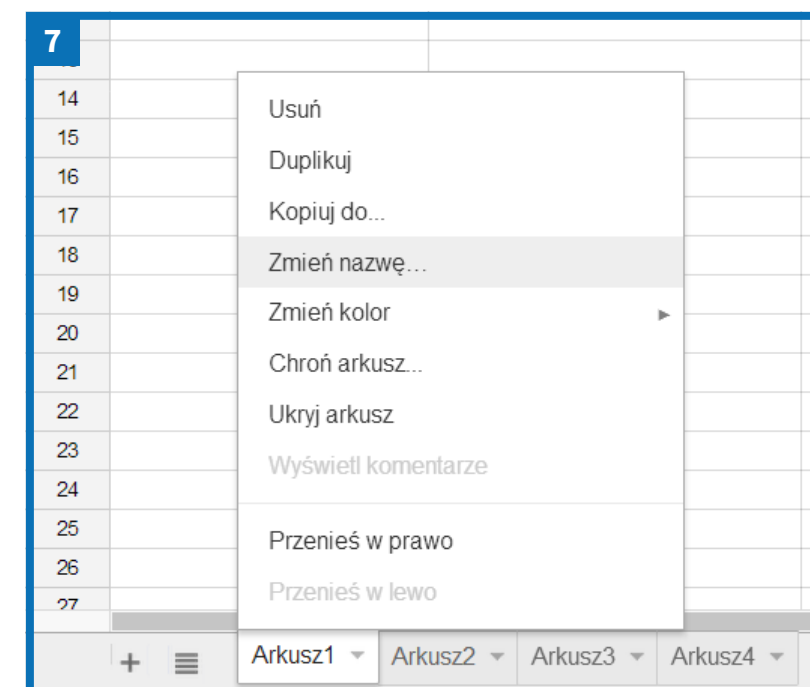
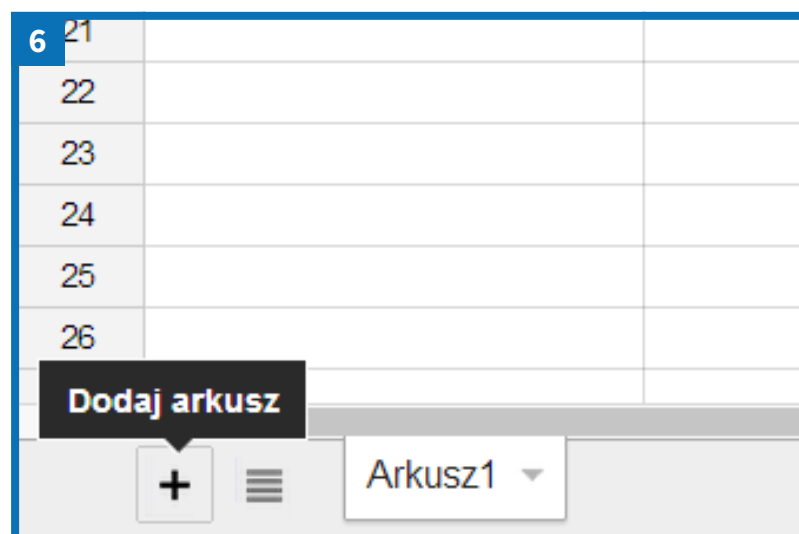
W naszej grze będą brały udział cztery drużyny więc potrzebujemy czterech arkuszy [7].

Aby łatwiej nam było poruszać się po arkuszach przydzielimy im nazwy takie jak wymyślą sobie uczestnicy zabawy. W tym celu klikamy na nazwie arkusza prawym przyciskiem myszki i wybieramy opcję „Zmień nazwę” [8].

Efekt końcowy powinien wyglądać następująco [9].



	A	B	C	D	E	F	G
1	Nazwa grupy:	Wesoły senior					
2							
3	ZADANIA	PUNKTY DO ZDOBYCIA	PUNKTY ZDOBYTE				
4	Zadanie 1	5	3				
5	Zadanie 2	5	4				
6	Zadanie 3	5	5				
7	Zadanie 4	10	9				
8	Zadanie 5	10	10				
9	Zadanie 6	15	13				
10	MAX	50	44				



Następnym krokiem będzie skopiowanie naszej tabelki i wklejenie jej w nowych arkuszach. Po wklejeniu musimy tylko zmienić nazwę grupy oraz dostosować szerokość kolumn tak by mieściły się w nich nazwy grup.

Ostatnim krokiem będzie stworzenie arkusza z wynikami poszczególnych grup zaprezentowanymi w formie graficznej. Wykres będzie przypominał prędkościomierz samochodowy.

Zaczynamy od utworzenia jeszcze jednego arkusza, nazywamy go „**Wyniki**” i przeciągamy go w prawo tak by był ostatnim arkuszem w naszym dokumencie.

Następnie ustawiamy szerokość kolumn tak by jedna kolumna była wystarczająco szeroka dla wykresu oraz nazwy grupy. Uzupełniamy nazwy grup oraz formatujemy kolor tła komórek.

Arkusz w tym momencie prezentuje się następująco [9].

	A	B	C	D	E
1	WESOŁY SENIOR	U3W	GRUPA ZIELONA	POMARAŃCZOWI	
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					

Z menu wybieramy „Wstaw” - „Wykres”. Pojawi nam się edytor wykresów [11].

Klikamy w nim na symbol pola wyboru zakresu danych [12].

Pojawi się okno dialogowe z pytaniem jakie dane chcemy wybrać [13].

Dane uzupełnimy automatycznie. W tym celu klikamy myszką na arkuszu pierwszym „Wesoły senior” a następnie wskazujemy w nim komórkę z wynikiem osiągniętym przez grupę. W naszym arkuszu jest to komórka C10. Okno dialogowe zostanie automatycznie uzupełnione wpisem „Wesoły senior!C10”. Oznacza to że wykres będzie wyświetlał dane z komórki C10, która znajduje się w arkuszu „Wesoły senior” [14].

Zatwierdzamy nasz wybór klikając na przycisk „OK”.

11

Edytor wykresów

Start Wykresy Dostosuj

Dane - Wybierz zakresy ...

Wyniki!A3

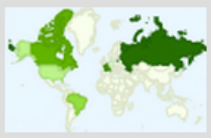
Połącz zakresy: Poziomo

Zamień wiersze/kolumny

Użyj zawartości pierwszego wiersza jako nagłówków

Polecane wykresy - Więcej »

A	B	C	D
14	25	36	47
25	36	47	58
36	47	58	69



Wstaw Anuluj

12

Edytor wykresów

Start Wykresy Dostosuj

Dane - Wybierz zakresy ...

Wyniki!A3


Połącz zakresy: Poziomo

Zamień wiersze/kolumny

Użyj zawartości pierwszego wiersza jako nagłówków

Polecane wykresy - Więcej »

A	B	C	D
14	25	36	47
25	36	47	58



Wybierz zakres danych

13

Jakie dane?

Wyniki!A3

[Dodaj kolejny zakres](#)

OK Anuluj

14

Arkusz Google w pracy Latarnika Polski Cyfrowej

Plik Edycja Widok Wstaw Formatuj Dane Narzędzia Dodatki Pomoc Ułatwienia dostępu Wszystkie zmiany zostały zapisane na Dysku

fx | =SUM(C4:C9)

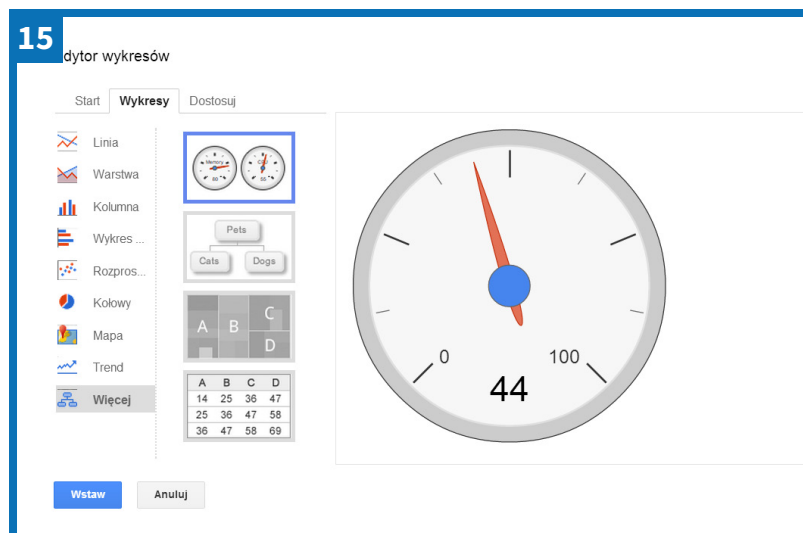
	A	B	C	D	E	F	G
1	Nazwa grupy:	Wesoły senior					
2							
3	ZADANIA	PUNKTY DO ZDOBYCIA	PUNKTY ZDOBYTE				
4	Zadanie 1	5	3				
5	Zadanie 2	5	4				
6	Zadanie 3	5	5				
7	Zadanie 4	10	9				
8	Zadanie 5	10	10				
9	Zadanie 6	15	13				
10	MAX	50	44				
11							
12							
13							

Jakie dane?

"Wesoły senior!C10"

[Dodaj kolejny zakres](#)

OK Anuluj



W edytorze wykresów w zakładce **Wykresy** szukamy a następnie zaznaczamy wykres kołowy w kształcie licznika [15].

W zakładce **Dostosuj** uzupełniamy parametry licznika. W naszym przypadku prezentują się one następująco [16].

Potwierdzamy klikając przycisk **Wstaw**.

Następnie dostosowujemy rozmiar licznika przesuwając odpowiednio jego boki oraz umieszczamy go centralnie w kolumnie A [17].

Powtarzamy całą procedurę tworząc liczniki dla pozostałych grup.

Wynik końcowy powinien prezentować się następująco [18].

Arkusze są gotowe do zabawy. Miłej gry

