

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Informatyka Europejczyka. Nauka i zabawa z komputerem w kształceniu zintegrowanym. Część 1

Autor: Danuta Kiałka (z zespołem)
ISBN: 978-83-246-1495-0
Stron: 160
Zawiera CD-ROM



Witaj w świecie informatyki! Po tej fascynującej i zadziwiającej krainie oprowadzą Cię Zuzia Poziomka, Martynka Malinka, Jaś Cytrynka, Tomek Ananas i Misiu Fredziu. Z nimi nauczysz się doskonale pisać na klawiaturze komputera, tworzyć wyjątkowe kartki świąteczne oraz laurki z pięknymi i niepowtarzalnymi rysunkami. Dowiesz się, jak korzystać z Internetu, aby odnaleźć interesujące Cię informacje. Będziesz wiedział, jak utrzymać porządek w swoich dokumentach, a także jakie gry komputerowe wybrać, żeby naprawdę dobrze się bawić! Zobaczysz, że nawet nauka z komputerem to wielka frajda!

Książka „Informatyka Europejczyka. Nauka i zabawa z komputerem w nauczaniu zintegrowanym” wprowadza w zagadnienia informatyczne, ucząc bezpiecznego, odpowiedzialnego i świadomego korzystania z komputera oraz Internetu. Podręcznik został skonstruowany w taki sposób, aby uczniowie w trakcie gier, zabaw i łamigłówek zdobyli podstawową sprawność w posługiwaniu się sprzętem i oprogramowaniem. Jednocześnie wszystkie ćwiczenia zorientowane są na wszechstronny i harmonijny rozwój dziecka, a więc poszerzanie umiejętności związanych ze zdobywaniem wiedzy (pisanie, czytanie, liczenie), kształtowanie pozytywnych relacji z otoczeniem oraz działanie w różnych sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych.

- Pracownia komputerowa
- Pisanie na klawiaturze
- Mysz komputerowa
- Edytor tekstu WordPad
- Czcionki
- Tworzenie plików i katalogów
- Porządek na dysku
- Pisanie tekstów i zapisywanie dokumentów
- Program Paint
- Rysowanie i przekształcanie elementów rysunku
- Przeglądarka internetowa
- Wyszukiwanie informacji w Internecie

Na płycie CD dołączonej do zestawu znajdziesz mnóstwo ciekawych zadań, krzyżówkę, kolorowanek i gry. Każde poprawnie wykonane zadanie zostanie nagrodzone. A więc nie czekaj dłużej – siadaj do komputera!

Spis treści

1
poziom

Wstęp /5

- Lekcja 1. W pracowni komputerowej po raz pierwszy /11
- Lekcja 2. Ile tu części? /16
- Lekcja 3. Myszka lubi się bawić /25
- Lekcja 4. Co to za płyta? /28
- Lekcja 5. Gdy gram w gry... /31
- Lekcja 6. Przygoda z klawiaturą /36
- Lekcja 7. Ważne nazwy /42
- Lekcja 8. Polak mały /48
- Lekcja 9. Kolorowa jesień /53
- Lekcja 10. Wielkie malowanie /55
- Lekcja 11. Skarby jesieni /58
- Lekcja 12. Rusz głową /61
- Lekcja 13. Czarodziejskie pieczęcie /64
- Lekcja 14. Wesołych Świąt! /72
- Lekcja 15. Świąteczne rysunki /77
- Lekcja 16. Notatki z Notatnika /79
- Lekcja 17. Jak napisać q i ę? /84
- Lekcja 18. Życzenia dla babci i dziadka /88

- Lekcja 19.** Wyliczanki /92
- Lekcja 20.** Patrzę w lewo, patrzę w prawo /94
- Lekcja 21.** Szare komórki do wynajęcia /98
- Lekcja 22.** Jak znaleźć zyraffę? /101
- Lekcja 23.** Dzieci w sieci /105
- Lekcja 24.** Strony internetowe, które lubimy /108
- Lekcja 25.** Z komputerem w świat /110
- Lekcja 26.** Myślę logicznie /113
- Lekcja 27.** W zdrowym ciele... /117
- Lekcja 28.** Matematyka z komputerem /122
- Lekcja 29.** Kto ma komputer? /125
- Lekcja 30.** Rok w kolorach /129
- Lekcja 31.** Majowe przeplatanki /133
- Lekcja 32.** W Zagadkowie /138
- Lekcja 33.** Powtarzamy ☺ /142
- Lekcja 34.** Z komputerem się bawimy — o wakacjach marzymy /144
- Lekcja 35.** Niech żyją wakacje! /148
- Odpowiedzi /152**
- Bibliografia /153**

Lekcja 7. Ważne nazwy

Na tej lekcji dowiesz się, co oznaczają słowa *plik* i *katalog* oraz gdzie je znaleźć.



Dokumenty, które otwierasz w ćwiczeniach z płyty CD, to **pliki**. Każdy plik ma swoją **nazwę**.

Uruchom płytę.

Ćwiczenie 1.

Przeczytaj uważnie treść opowiadania.



O czym jest ta opowieść? Podaj **nazwę** pliku.

Ćwiczenie 2.

Przeczytaj uważnie tekst.



O czym jest ta opowieść? Podaj **nazwę** pliku.

Ćwiczenie 3.

Przeczytaj uważnie treść opowiadania.



O czym jest ta opowieść? Podaj **nazwę** pliku.

Ćwiczenie 4.

Pokoloruj jesienne liście.



Z jakich drzew są to liście? Umieść pod każdym rysunkiem naklejkę.

Jak nazwiesz plik? Pokoloruj właściwą nazwę.

 Liście

 Drzewa

 Drzewa i liście

Uruchom program Notatnik. Aby to zrobić, kliknij ikonę którą znajdziesz na pulpicie.



Ćwiczenie 5.

Przepisz teksty o kotach w otwartym oknie uruchomionego programu.

Rys. 7.1.
Węgielek



Fot. Katarzyna Kiałka



To kot Zuzi.
On lubi mleko.

Rys. 7.2.
Pieszczoch

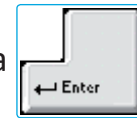


Fot. Katarzyna Kiałka



A to kotek Tomka.
On lubi ryby.

Aby przejść do następnej linii, użyj klawisza
Jak nazwiesz ten plik?
Pokoloruj właściwą nazwę.



Koty

Co lubią koty?

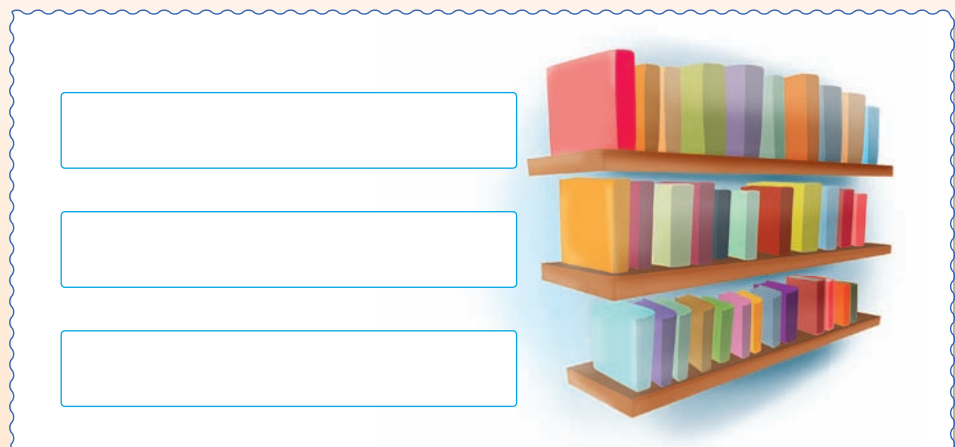
Kot



Pracując na komputerze, pliki zapisujemy w katalogach
(folderach).

Ćwiczenie 6.

Wybierz naklejki opisujące katalogi na rysunku i umieść je
w szarym polu.



Ćwiczenie 7.

Zagraj w grę *Pszczółka*. Zbierz wszystkie elementy jesiennego lasu.





Zakończ prawidłowo pracę z uruchomioną płytą. Wyjmij płytę z napędu i włóż do koperty. Wyłącz komputer.




Fot. Katarzyna Kiałka


Lekcja 8. Polak mały


Czy dobrze znasz swoją ojczyznę?


Uruchom program Notatnik sposobem poznanym na **lekcji 6**. W otwartym oknie programu ustaw kursor myszy  w miejscu, gdzie chcesz wstawić literkę, a następnie kliknij. Zobaczysz:  — to jest kursor tekstowy.

Możesz już pisać. Wyszukaj na klawiaturze klawisz z właściwą literką i wciśnij go. Napisz słowo **Warszawa**. Jeśli się pomyliłeś, nie szkodzi. Podczas pracy na komputerze można wszystko poprawić. Na przykład:

Warszaaaaaaaaaaaaawa


Klawisz *Delete*  kasuje znaki na **prawo** od kursora.

Warszaaaaaaaaaaaaaawa


Klawisz *Backspace*  kasuje znaki na **lewo** od kursora. Poprawiłeś tekst! Gratuluję, nauczyłeś się poprawiać błędy.



Ćwiczenie 1.

Przekreśl literę, którą usunie dany klawisz.

komputer

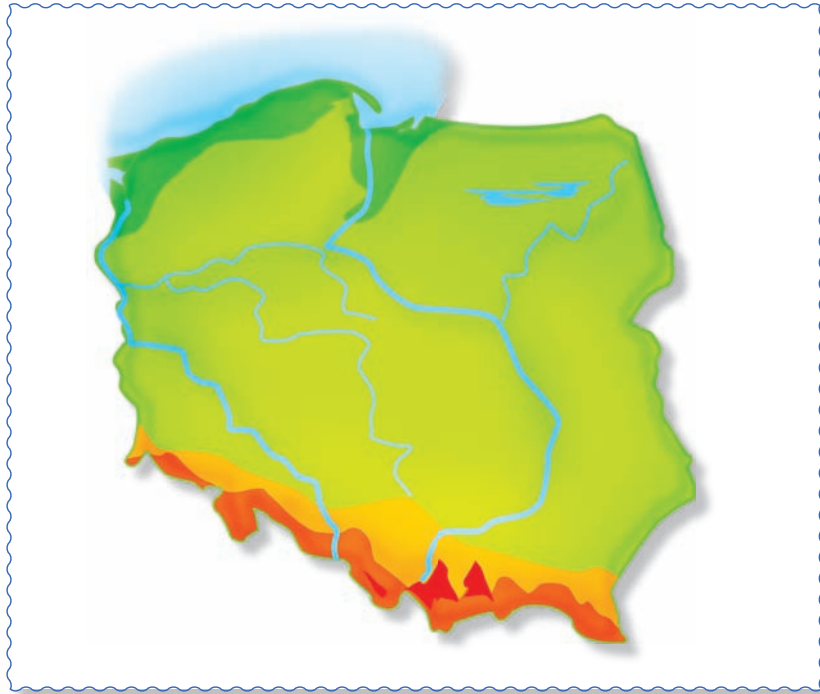
Klawisz *Delete* .

monitor

Klawisz *Backspace* .

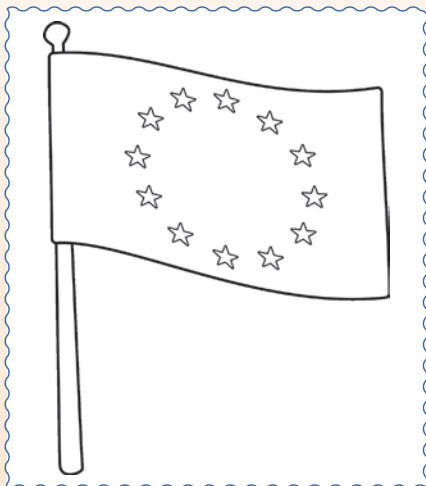
Ćwiczenie 2.

Zaznacz na mapie stolicę Polski. Jeśli potrafisz zaznaczyć swoje miejsce zamieszkania, zrób to.

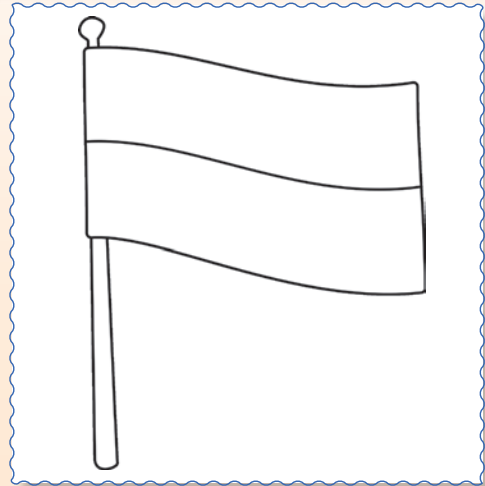


Stolicą Polski jest:

Moja miejscowość to:



Pokoloruj flagę Unii Europejskiej.

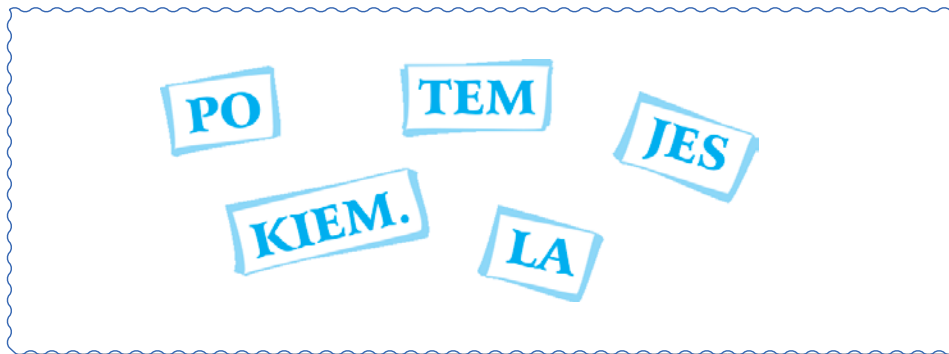


Pokoloruj flagę Polski.

Ćwiczenie 3.

Odpowiedzi na pytania ułóż z rozsypanki.

Kim jesteś?



Czym jest dla nas Polska?



Czym jest dla nas biały orzeł w koronie?



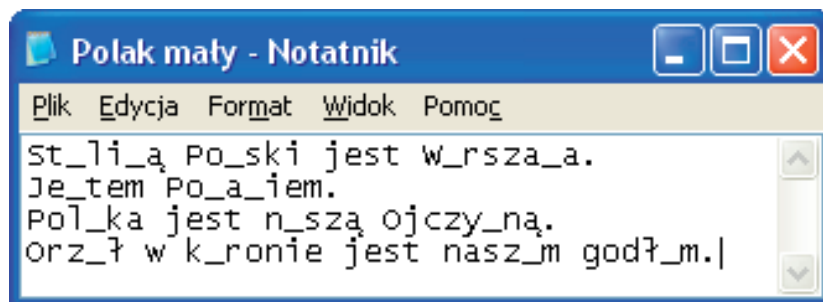
Uruchom płytę.

Ćwiczenie 4.

W otwartym pliku o nazwie **Polak mały** widzisz odpowiedzi na pytania postawione w ćwiczeniu 2. Sprawdź, czy tekst jest napisany poprawnie. Dopisz brakujące litery.



Rys. 8.1. Plik **Polak mały** w oknie programu Notatnik

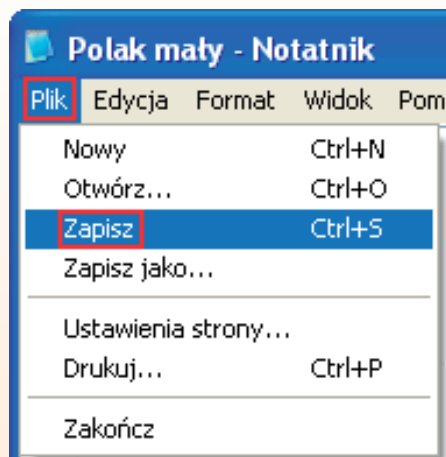


Ćwiczenie 5.

Jak zapisać poprawiony plik?

W pasku menu programu Notatnik **kliknij Plik**.
Z listy wybierz **Zapisz**.

Rys. 8.2. Polecenie **Zapisz** z menu **Plik**



Plik zostanie zapisany w katalogu *Moje dokumenty* na dysku komputera. Spytaj nauczyciela, czy dobrze wykonałeś ćwiczenie. Zamknij plik za pomocą przycisku

Zapisałeś plik na swoim komputerze, nie zmieniając nazwy.

Ćwiczenie 6.



Uzupełnij brakujące litery. Zapisz plik, nie zmieniając jego nazwy.



Popraw i uzupełnij tekst. Zapisz plik, nie zmieniając jego nazwy.



Fot. Katarzyna Kiałka

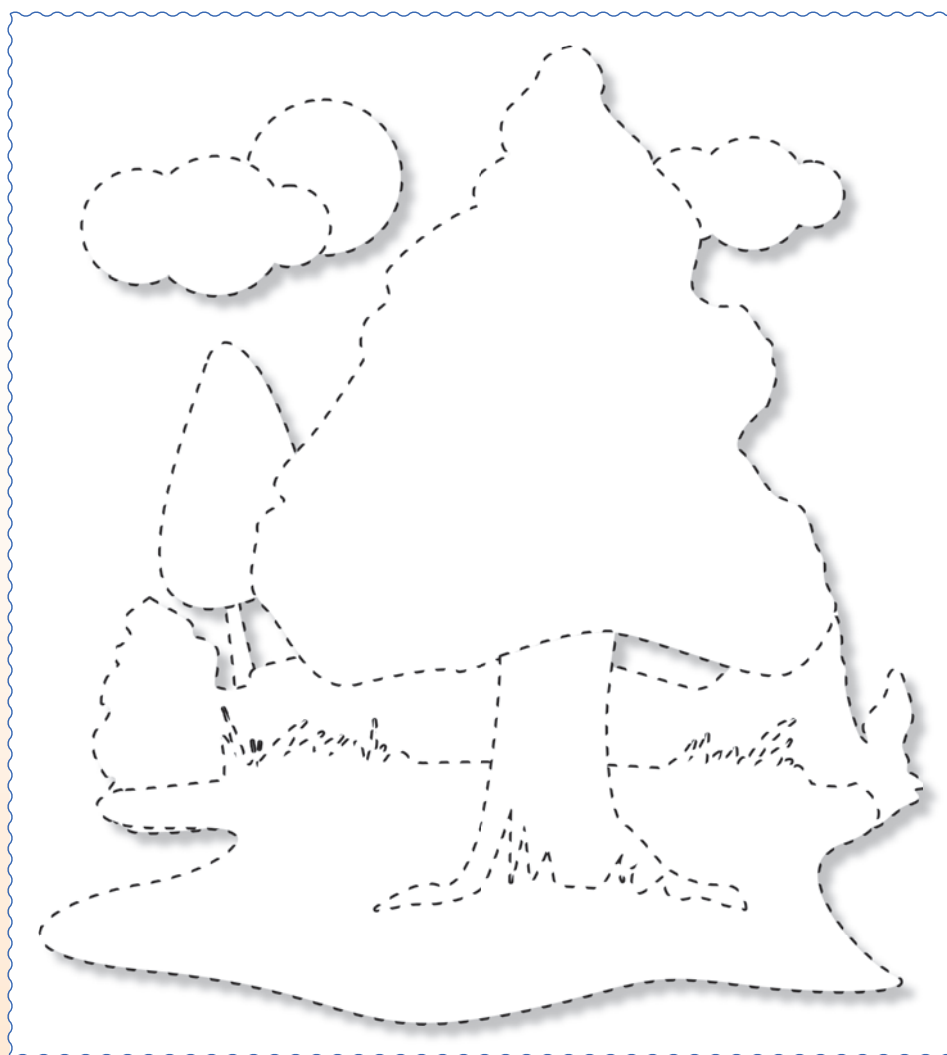
Lekcja 9. Kolorowa jesień

1
poziom

Na pewno bardzo lubisz rysować. Poćwiczmy posługiwanie się myszą, wypełniając jesienne rysunki kolorami.

Ćwiczenie 1.

Połącz kreseczki i pokoloruj rysunek.



Włącz komputer, wyjmij płytę dołączoną do podręcznika i włóż ją do napędu.

Ćwiczenie 2.

Połącz kropki, a dowiesz się, co przedstawia rysunek.



Ćwiczenie 3.

Pokoloruj rysunki.



Po wykonaniu ćwiczeń napisz, co przedstawiają rysunki.

Rysunek B:

Rysunek C:

Blank writing area with horizontal lines and a decorative border.

Ćwiczenie 4.

Zagraj w grę **Motyle**. Łap literki.



Fot. Danuta Kiałka

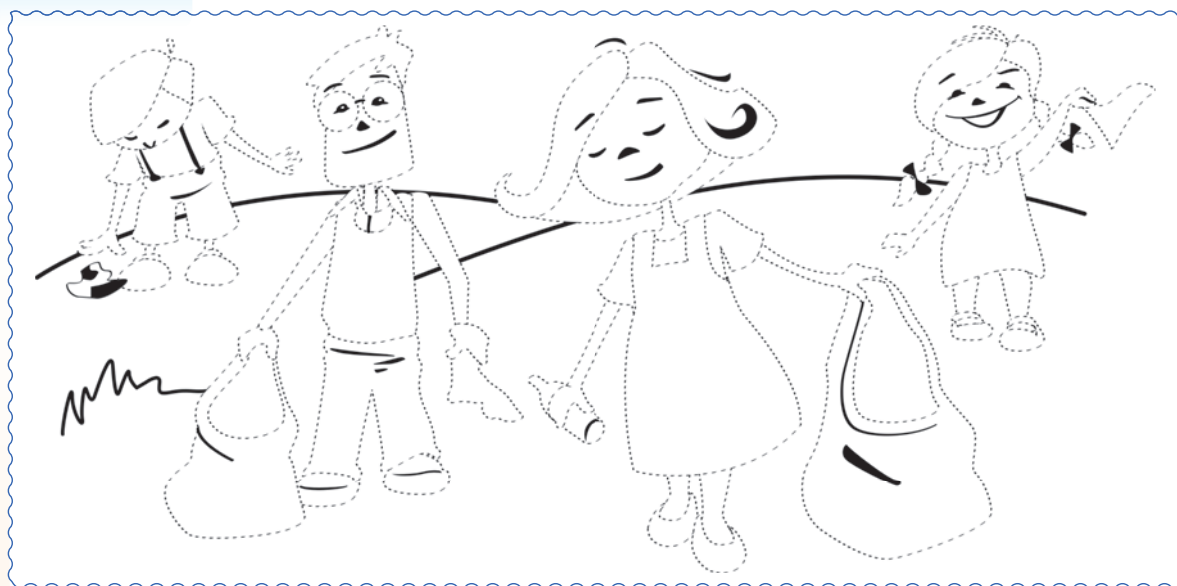
Lekcja 10. Wielkie malowanie

1
poziom

Wybierz się z bohaterami książki na jesienne wycieczki.

Ćwiczenie 1.

Połącz kropki. Pokoloruj i podpisz rysunek.



Four horizontal lines for writing the names of the children.

Uruchom płytę.

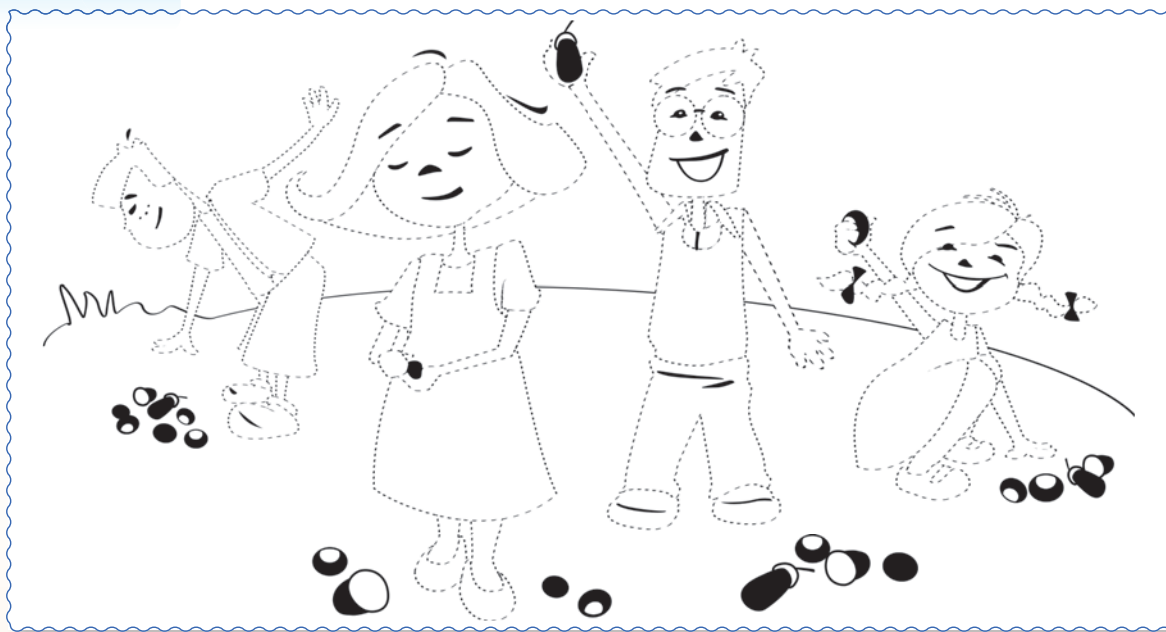
Ćwiczenie 2.

Połącz kropki. Powiedz, co przedstawia rysunek.

Ćwiczenie
A

Ćwiczenie 3.

Połącz kropki i pokoloruj rysunek.



Ćwiczenie
B

Połącz kropki. Porównaj rysunki w książce i na płycie.

Ćwiczenie 4.

Pokoloruj rysunki, korzystając z palety kolorów.
Napisz, co przedstawiają.



Rysunek C:

Rysunek D:

Ćwiczenie 5.

Zagraj w grę *Pszczółka*. Posprzątaj w lesie.

