

Informatyka Europejczyka

Nauka i zabawa z komputerem
w edukacji wczesnoszkolnej



Zawiera CD

Danuta Kiatka, Katarzyna Kiatka

Podręcznik dopuszczony do użytku szkolnego przez ministra właściwego do spraw oświaty i wychowania i wpisany do wykazu podręczników przeznaczonych do kształcenia ogólnego do edukacji wczesnoszkolnej, na podstawie opinii rzeczoznawców: prof. dr hab. Ireny Adamek, mgr Elżbiety Mach, dr Marii Jolanty Piaseckiej.

Etap edukacyjny: I.

Typ szkoły: szkoła podstawowa.

Rok dopuszczenia 2012.

Numer ewidencyjny w wykazie: 578/1/2012

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autorzy oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autorzy oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Konsultacje w zakresie edukacji wczesnoszkolnej: Patrycja Grządziel

Redaktor prowadzący: Joanna Zaręba

Projekt okładki: ULABUKA

Ilustracja na okładce: Agnieszka Łodzińska

Ilustracje w podręczniku i na płycie CD: Agnieszka Łodzińska, Katarzyna Cieślak

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 032 231 22 19, 032 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie?naza12>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Kod do płyty CD: 4965

ISBN: 978-83-246-3619-8

Copyright © Helion 2012

Wydanie II

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

- Wstęp** · 5
- Lekcja 1.** Poznaj naszą pracownię · 7
- Lekcja 2.** Co to za myszka? · 12
- Lekcja 3.** Raz, dwa, trzy — piszesz Ty · 18
- Lekcja 4.** Płytkę mamy — zabawę zaczynamy · 23
- Lekcja 5.** Miś Fredzio i przyjaciele · 28
- Lekcja 6.** Skarby lasu · 31
- Lekcja 7.** Leśne zagadki · 34
- Lekcja 8.** Mały Ekolog · 37
- Lekcja 9.** Ciekawe gry · 41
- Lekcja 10.** Z Martynką i Jasiem piszę na klawiaturze · 44
- Lekcja 11.** Dom i domy · 49
- Lekcja 12.** Jestem Europejczykiem · 53
- Lekcja 13.** Zabawa z pingwinkiem · 56
- Lekcja 14.** Kartka dla... · 60
- Lekcja 15.** Komputer w pracy moich najbliższych · 64
- Lekcja 16.** Poznaj zyraffę · 67
- Lekcja 17.** Chcę być bezpieczny · 72
- Lekcja 18.** Bezpieczni tu i tam · 75
- Lekcja 19.** List z komputera · 78
- Lekcja 20.** Warzywa i owoce jemy — zdrowo żyjemy · 82
- Lekcja 21.** Gimnastyka z Zuzią i Tomkiem · 86
- Lekcja 22.** Literki z ogonkiem · 89

- Lekcja 23.** Goście z innej planety · 93
- Lekcja 24.** Pozdrowienia z wycieczki · 98
- Lekcja 25.** Kolorowe pory roku · 102
- Lekcja 26.** Pogodowe przeplatanki · 105
- Lekcja 27.** Ukryte wyrazy · 109
- Lekcja 28.** Ćwiczę, więc umiem · 113
- Lekcja 29.** Wielka podróż Misia Fredzia i jego przyjaciół · 118
- Lekcja 30.** Mistrz Poziomu Pierwszego · 123
- Lekcja 31.** Główka pracuje · 127
- Lekcja 32.** Lubię rysować · 132


Odpowiedzi · 137

Bibliografia · 138

Instrukcja obsługi płyty dołączonej do podręcznika · 139

Polecenia do ćwiczeń powinny być czytane przez nauczyciela lub rodziców.

Lekcja 22.

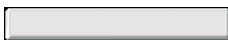
Poznasz działanie prawego klawisza Alt  w edytorze tekstu.


Temat: Literki z ogonkiem

Miś Fredzio bardzo chciał wiedzieć, jak napisać literki z ogonkiem na komputerze. Poprosił panią o pomoc. Przyjaciele uczyli się razem z nim.



Rysunek 22.1.
Budowa klawiatury

Naciśnięcie klawisza *spacja*  wstawia **odstęp** w tekście.

Wciśnięcie klawisza *Enter*  przenosi kursor do następnego wiersza.

PAMIĘTAJ!
Między wyrazami wstawiamy tylko jedną spację, czyli jeden odstęp.

Uruchom program Notatnik, klikając na komputerze:







Ćwiczenie 1. Nauczysz się wstawiać litery **ą, ć, ę, ł, ń, ó, ś, ź, ż** do tekstu.


→ Naciśnij:



Prawy klawisz *Alt* , a następnie klawisz z literą *A*  = **ą**.



Klawisz *spacja* . Powtórz tę czynność po każdej literze.

Prawy *Alt*  + klawisz *C*  = **ć**.

Prawy *Alt*  + klawisz *E*  = **ę**.

Prawy *Alt*  + klawisz *L*  = **ł**.

Prawy *Alt*  + klawisz *N*  = **ń**.

Prawy *Alt*  + klawisz *O*  = **ó**.

Prawy *Alt*  + klawisz *S*  = **ś**.


Prawy *Alt*  + klawisz *X*  = **ź**.

Prawy *Alt*  + klawisz *Z*  = **ż**.

Poćwicz przez chwilę.





Ćwiczenie 2. Odszukaj właściwą naklejkę i wklej ją w szare pole.


Prawy *Alt* + klawisz *A* = 


Prawy *Alt* + klawisz *O* = 


Prawy *Alt* + klawisz *E* = 

Prawy *Alt* + klawisz *S* = 

Prawy *Alt* + klawisz *L* = 

Prawy *Alt* + klawisz *N* = 

Prawy *Alt* + klawisz *X* = 

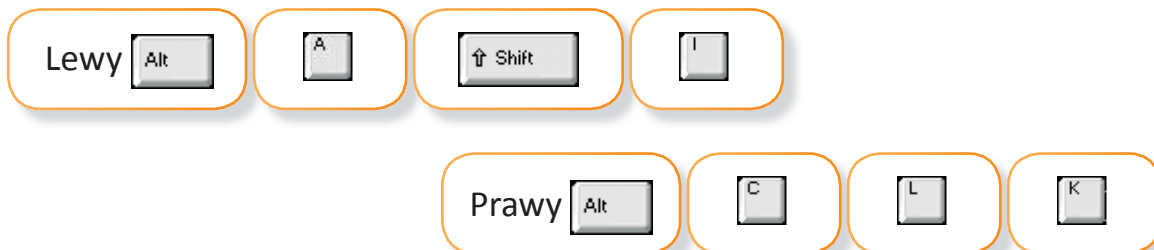
Prawy *Alt* + klawisz *C* = 

Prawy *Alt* + klawisz *Z* = 



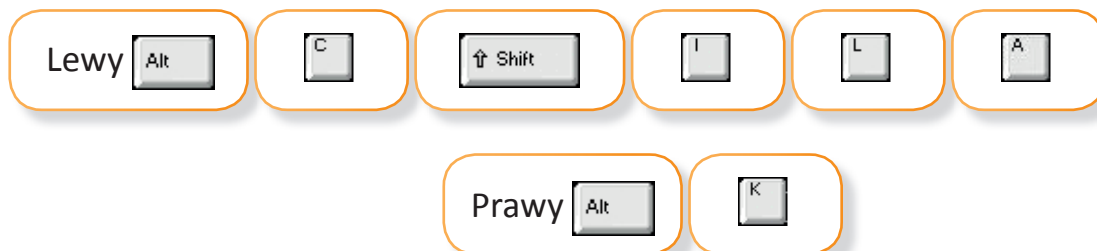
Ćwiczenie 3.

Pokoloruj pola, w których znajdują się klawisze potrzebne do napisania litery **ą**.



Ćwiczenie 4.

Pokoloruj pola, w których znajdują się klawisze potrzebne do napisania litery **ł**.



Ćwiczenie A.

Rozwiąż zagadkę. Narysuj rozwiązanie zagadki.



Ćwiczenie B.

Zagraj w grę **Motyle**. Nauczysz się posługiwać klawiaturą.



Ćwiczenie C.

W tekście widocznym na ekranie komputera uzupełnij brakujące litery. Podpowiedź znajdziesz poniżej.



Pyszny serek z owocami

Przygotuj:

- małe opakowanie serka homogenizowanego bez cukru,
- 1 łyżeczkę miodu,
- ulubione owoce (np. maliny, jagody, truskawki),
- 2 ciasteczka owsiane.

Na talerzyku pokrusz ciasteczka. W miseczce dokładnie wymieszaj serek z miodem. Następnie do pustej szklaneczki wysyp pokruszone ciasteczka. Na to nałóż serek, a na koniec dodaj świeże owoce. Deser gotowy.

Smacznego!



Ćwiczenie D.

Utwórz wyrazy z podanych liter według kodu.



Ćwiczenie E.

Pokoloruj obrazek. Nadaj mu tytuł.



Ćwiczenie F.

Zostaw tyle postaci, ile kropek jest w sumie na kostkach. Niepotrzebne postaci usuń kliknięciem.

Lekcja 23.

Będziesz ćwiczył pisanie wyrazów w edytorze tekstu Notatnik.

Temat: Goście z innej planety

Miś Fredzio leciał wysoko w towarzystwie sympatycznych, dziwnych postaci. Uśmiechały się do niego i mówiły coś w dziwnym języku. Odwiedzili go goście z innej planety. Pomóż Misiowi Fredziowi w porozumiewaniu się.



Ćwiczenie 1.

Rozszyfruj hasło według podanego klucza.
Dowiesz się, co usłyszał Miś Fredzio.

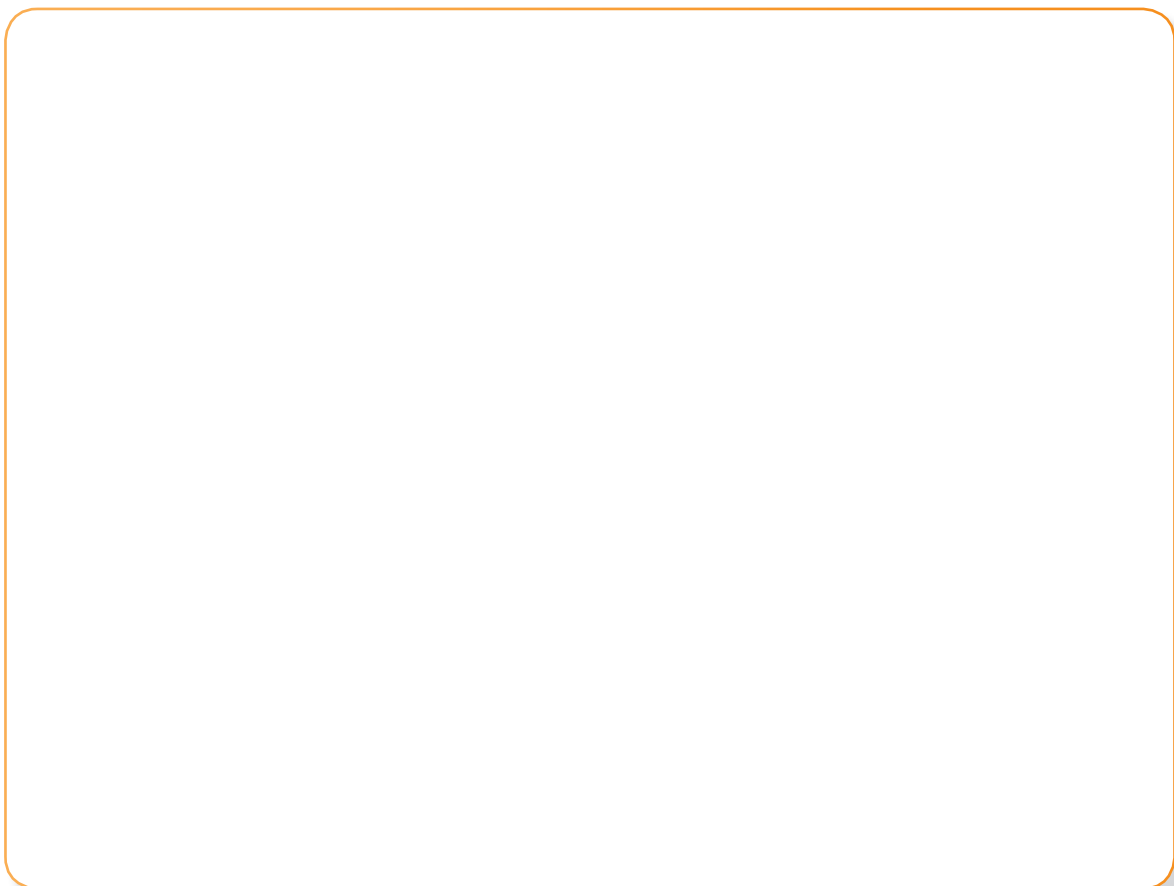
A	B	D	E	I	J	K	M	N	Ń	O	R	S	T	U	W	Y	Z





Ćwiczenie 2.

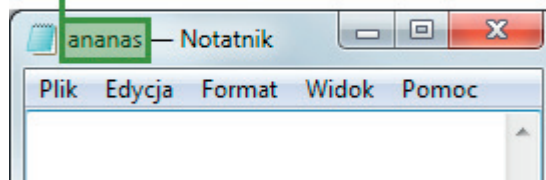
Jak myślisz, jak wyglądali przybysze z innej planety? Narysuj.



PAMIĘTAJ!

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

Nazwa pliku

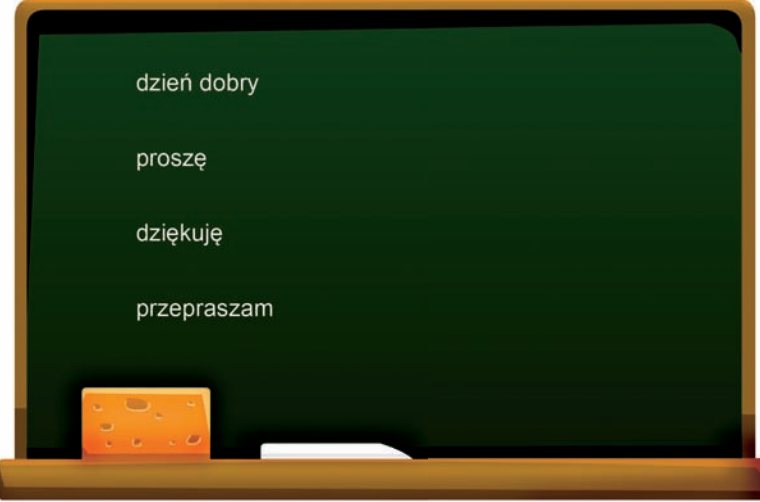


Rysunek 23.1.
Pole nazwy
w programie Notatnik

Wykonując ćwiczenie A, zwróć uwagę na nazwę dokumentu, który się otworzył. Przeczytaj nazwę pliku.

Ćwiczenie A.

Miś Fredzio napisał na tablicy słowa, które pomogą przybyszom w nawiązaniu dobrych kontaktów z Ziemią.



dzień dobry
proszę
dziękuję
przepraszam


Napisz podane zwroty w otwartym oknie programu

Notatnik. Użyj klawiszy: *spacja*

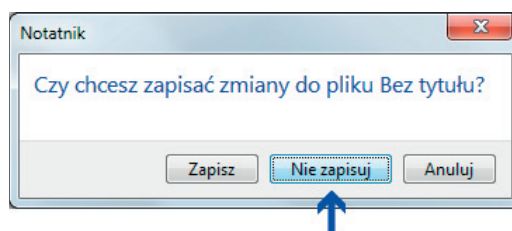
oraz *Enter* 

Przypomnij sobie i powiedz, jakich klawiszy należy użyć, by napisać litery: **ń** i **ę**.

Gdy skończysz pisać, pokaż nauczycielowi napisane słowa.

Dopiero po zatwierdzeniu przez nauczyciela zamknij program, klikając przycisk . Na pytanie komputera odpowiedz *Nie zapisuj*.

Rysunek 23.2.
Przyciski wyboru



Ćwiczenie B.

Rozszyfruj odpowiedź gości według podanego klucza.

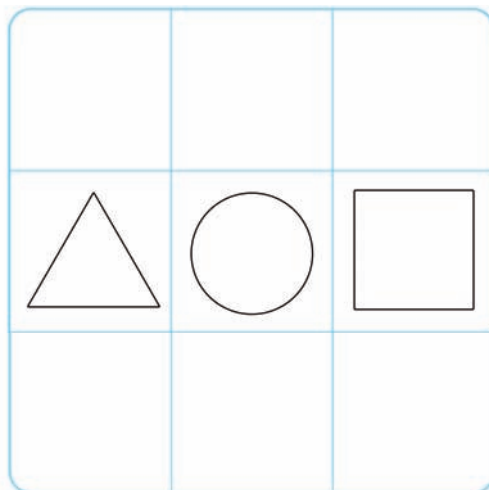
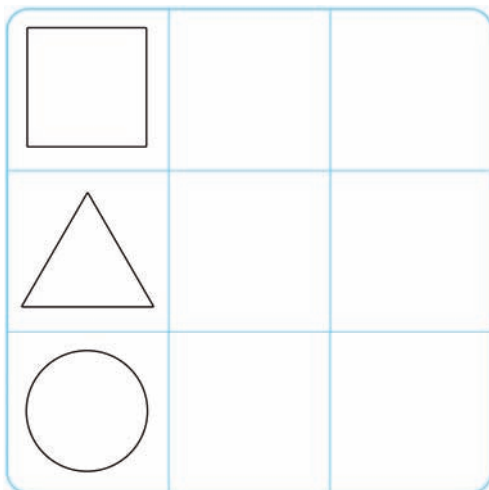
Miś Fredzio odpowiedział: — Bardzo chętnie się z Wami pobawię. Mam dla Was łamigłówkę.



Ćwiczenie 3.

Wypełnij puste okienka, używając podanych kształtów. Pamiętaj, że każda figura może wystąpić tylko raz w jednym wierszu i jednej kolumnie.

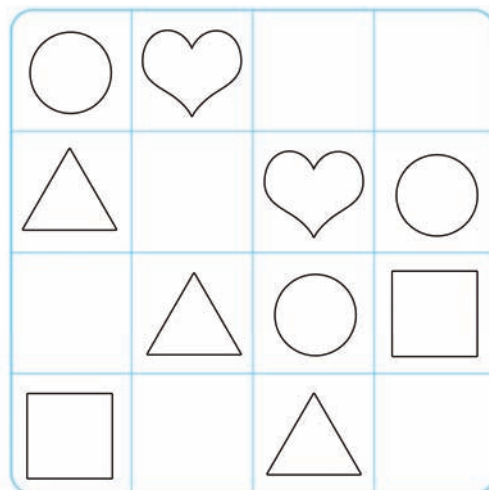
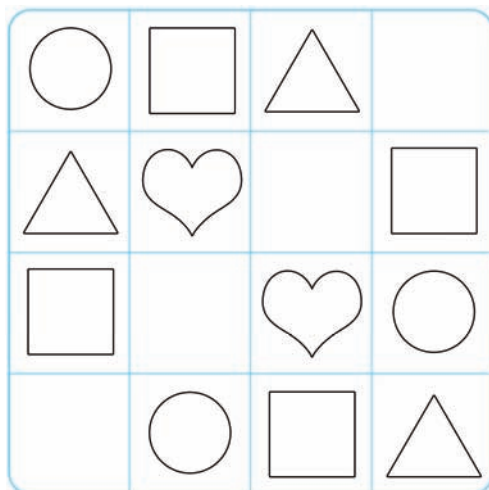
A.



Pokoloruj figury według instrukcji:

 **niebieski** jak niebo  **żółty** jak słońce  **zielony** jak ogórek

 B.



Pokoloruj figury według instrukcji:

 **czerwony** jak truskawka  **niebieski** jak niebo  **żółty** jak słońce  **zielony** jak ogórek

Zadowoleni przybysze szybko uporali się z zadaniem. A Ty?

Zobacz, jaką zabawę goście zaproponowali Misiowi Fredziowi.



Ćwiczenie C.

Połącz kropki. Zobaczysz, jak wyglądał pojazd przybyszów.



Ćwiczenie D.

Zagraj w grę **Pszczółka**. Pozbieraj cukierki, które Miś Fredzio dostał w prezencie od gości. Powiedz, jakiego kształtu były cukierki.



Ćwiczenie E.

Rozwiąż krzyżówkę, wpisz nazwy planet w kolejności ich położenia od Słońca. Poznasz nazwę planety, z której przylecieli goście.




Ćwiczenie F.

Ułóż puzzle, a dowiesz się, jaka przygoda spotkała Misia Fredzia.



Lekcja 24.

Nauczysz się pisać wielkie litery
za pomocą klawisza Shift 

Temat: Pozdrowienia z wycieczki

Martynka i Jaś pojechali z klasą na wycieczkę do Bajkowego Ogrodu. Zuzi i Tomkowi przysłali pozdrowienia.



Ćwiczenie 1.

Ułóż zdania z rozsypanek. Napisz te zdania.

wycieczki.

Pozdrowienia

z

jak

tu

w bajce.

się

Czujemy

jest

pięknie.

W ogrodzie

i

Jaś


Martynka

Blank writing area with horizontal lines for practicing sentence construction.


Ćwiczenie A.

Złóż pocztówkę z gotowych elementów.

Ćwiczenie 2.


Uruchom program Notatnik, klikając na **pulpicie** ikonę . Czy masz jeszcze trudności z wykonaniem tego zadania? Jeśli tak, poproś nauczyciela o pomoc.

Ćwiczenie 3.

W otwartym oknie programu Notatnik wpisz z klawiatury imiona przyjaciół Misia Fredzia. Pamiętaj, że imiona piszemy wielką literą. Aby to zrobić, użyj klawisza *Shift* . Przykład:

Klawisz *Shift*  + klawisz *A*  = *A*

Klawisz *Shift*  + klawisz *L*  = *L*

Po napisaniu każdego imienia użyj klawisza *Enter* , a wówczas przejdziesz do następnego wiersza.

Zuzia

Martynka

Tomek

Jaś

Dopisz swoje imię.

Zakończ pracę z programem, klikając przycisk .

W odpowiedzi na pytanie komputera, które zobaczysz w nowym oknie, kliknij przycisk *Nie zapisuj*.





Ćwiczenie 4.

Pokoloruj kratki według instrukcji. Poznasz drogę, jaką przebyli Martynka i Jaś do Bajkowego Ogrodu.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

3A 3B 2B 1B 1C 1D 1E 2E 3E 4E

4D 5D 6D 6E 7E 7F 7G 7H 7I



Ćwiczenie B.

Zagraj w grę **Labirynt**. Pozbieraj pamiątki z wycieczki.



Ćwiczenie C.

Połącz kropki i pokoloruj rysunek.



Ćwiczenie D.

Ułóż puzzle, a dowiesz się, jakie inne bajkowe postacie Martynka i Jaś spotkali w ogrodzie.



Ćwiczenie E.

Zagraj w grę **Gra Misia Fredzia**. Pozbieraj zaczarowane jabłka.



Ćwiczenie F.

Dopasuj cienie i odczytaj hasło.



PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Ta książka Cię zabierze na wycieczkę po komputerze!

Czy to w domu, czy to w szkole, dziś komputer masz na stole. Listy, kartki i rysunki będziesz tworzyć już bez gumki. Jeszcze płytę włóż do środka, a przygoda wnet Cię spotka. Raz z Misiem Fredziem główka pracuje, raz Zuzia Poziomka zabawy szykuje. Jest Tomek Ananas, Jaś Cytrynka oraz przemiła Martynka Malinka. Z nimi wszystkimi już za minutę poznasz, do czego służy komputer.

Zatem do dzieła, Koleżanko i Kolego, zostań na lekcji **Mistrzem Poziomu Pierwszego**.

Z książką do zajęć komputerowych z serii **Informatyka Europejczyka** najmłodszy uczeń bezpiecznie zacznie swoją przygodę z komputerem. Pod koniec roku szkolnego pierwszoklasiści będą pisać na klawiaturze, posługiwać się myszką i tworzyć własne rysunki. Dodatkowo w podręczniku znajdują się naklejki, które wyznaczają dzieciom drogę do zdobycia tytułu Mistrza Poziomu Pierwszego.



Do książki została dołączona wyjątkowa **płyta multimedialna**, zawierająca wiele ciekawych zadań, które zamienią naukę w inspirującą zabawę. Zagadki, kolorowanki, labirynty i inne ćwiczenia znajdujące się na płycie CD pomogą dziecku rozwijać umiejętności logicznego myślenia oraz samodzielnego zdobywania wiedzy.

Kompletny zestaw Informatyka Europejczyka. Poziom 1 stanowią podręcznik + płyta CD.



Komputer
i zabawa
dla każdego
szkraba!

Podręcznik oraz płyta z serii **Informatyka Europejczyka** pozwolą uczniom zdobywać wiedzę poprzez zabawę, a nauczycielom ułatwią przekazywanie nowego materiału w interesujący i niebanalny sposób. Helion to największe wydawnictwo informatyczne w Polsce, które teraz pomaga zgłębić tajemnice świata komputerów także naszym dzieciom.

<http://edukacja.helion.pl>

Nr katalogowy: 6787

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA
ul. Kosciuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

ISBN 978-83-246-3619-8



Informatyka w najlepszym wydaniu