

» 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 2

Autor: Danuta Kiałka (z zespołem)

ISBN: 978-83-246-2039-5

Stron: 136

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
- Tworzenie tekstów
- Kolorowe napisy
- Tworzenie plików i katalogów oraz porządek na dysku
- Rysowanie – kartki okolicznościowe
- Rysowanie – figury geometryczne
- Odnajdywanie plików na dysku komputera
- Wyszukiwanie informacji w Internecie
- Gry komputerowe

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

Wstęp /5

- Lekcja 1.** W pracowni komputerowej /11
- Lekcja 2.** Praca z klawiaturą /15
- Lekcja 3.** Ananasy z drugiej klasy /17
- Lekcja 4.** Wspominamy letni czas... /19
- Lekcja 5.** Bawimy się słowami /23
- Lekcja 6.** Brykaaaamy /27
- Lekcja 7.** Jesienne spotkania /31
- Lekcja 8.** Robimy porządki /35
- Lekcja 9.** Kto powiedział, że jesień jest smutna? /38
- Lekcja 10.** Jeszcze o porządkach /41
- Lekcja 11.** Rozwiązujemy zagadki /43
- Lekcja 12.** Imienniczek /46
- Lekcja 13.** Barwy jesieni /50
- Lekcja 14.** Zimowy rysunek /53
- Lekcja 15.** Święta tuż-tuż /58
- Lekcja 16.** Świąteczne symbole /61
- Lekcja 17.** Czyje to święto? /64
- Lekcja 18.** Figury geometryczne /68

- Lekcja 19.** Na balu karnawałowym /71
- Lekcja 20.** Pada śnieg /75
- Lekcja 21.** Zabawy na śniegu i lodzie /79
- Lekcja 22.** Kolorowe napisy /83
- Lekcja 23.** Jesteśmy ciekawi świata /87
- Lekcja 24.** Znajdujemy to, co chcemy /91
- Lekcja 25.** Planety /97
- Lekcja 26.** Koziołki z ratuszowej wieży /100
- Lekcja 27.** Co wiemy o słońcu? /104
- Lekcja 28.** Kto pracuje z komputerem? /107
- Lekcja 29.** Gry komputerowe — dobre i złe /109
- Lekcja 30.** Jak odnaleźć zgubę? /112
- Lekcja 31.** Zmiany w przyrodzie /115
- Lekcja 32.** Łamigłówki /120
- Lekcja 33.** Wielkie pakowanie /122
- Lekcja 34.** Jak spędzimy wakacje? /125
- Lekcja 35.** Komputery zostawiamy i w góry ruszamy /128
- Odpowiedzi /131**
- Bibliografia /132**

Lekcja 24.

Znajdujemy to, co chcemy



Fot. Szymon Boratyński

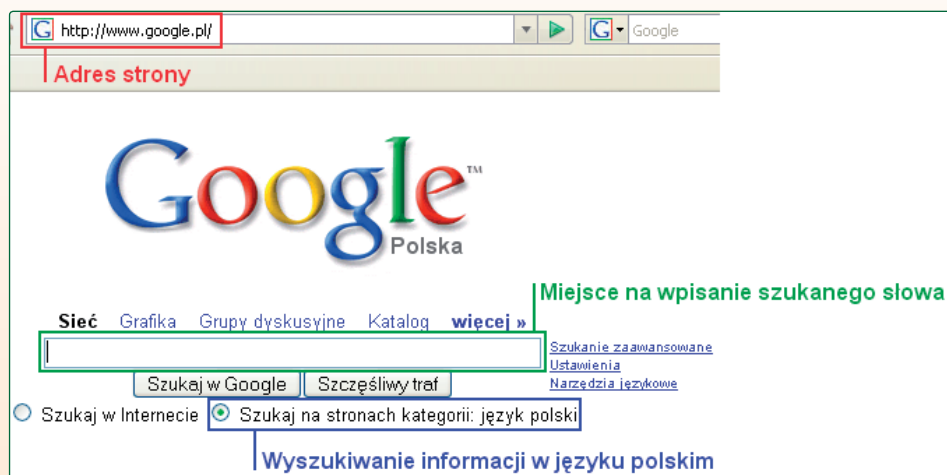
Internet jest jak ogromna biblioteka pełna książek. Trzeba jednak wiedzieć, jak odnaleźć to, czego szukamy. Gdy znasz adres, jest to proste — postępujesz tak, jak na lekcji poprzedniej. Jeśli nie znasz adresu, musisz skorzystać z **wyszukiwarki**.

Najbardziej popularna wyszukiwarka to Google.

Znajdź w internecie informacje na temat krasnali, które zamieszkują Wrocław.

Uruchom przeglądarkę internetową dostępną na Twoim szkolnym komputerze. W polu adresu wpisz **www.google.pl** i wciśnij klawisz *Enter*. Budowę okna wyszukiwarki Google pokazuje rysunek poniżej.

Rys. 24.1.
Google



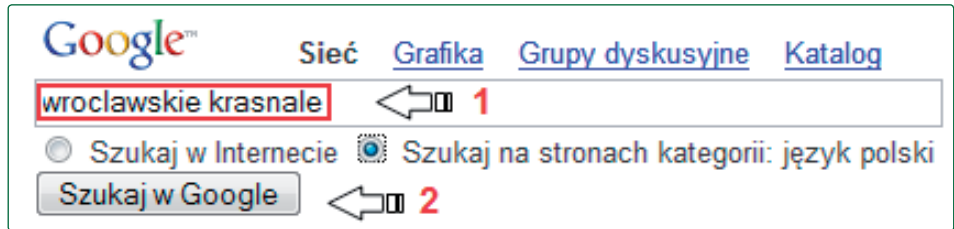
Korzystając z wyszukiwarki, powinieneś wiedzieć, na jaki temat szukasz informacji.

Ćwiczenie 1.

Ćwiczenie 2.

→ W uruchomionym oknie wyszukiwarki wpisz: wrocławskie krasnale.

Rys. 24.2.
Wyszukiwanie



→ Po kliknięciu *Szukaj w Google* otrzymasz adresy, tzw. **linki** do stron, na których odnajdziesz informacje o wrocławskich krasnalach.

Rys. 24.3.
Wyniki
wyszukiwania



→ Kliknij pierwszy adres na liście.

Rys. 24.4.
Fragment strony
www.krasnale.pl



→ Odszukaj na uruchomionej stronie i wpisz poniżej imiona krasnali ze zdjęć.

Rys. 24.5. Zdjęcie ze strony www.krasnale.pl



Fot. Katarzyna Kiałka

Blank lined area for writing the names of the gnomes from the images.

Napisz imiona innych krasnali.

Blank lined area for writing the names of other gnomes.



Ćwiczenie 3.

Czy wiesz, jakie miasto przedstawiają poniższe zdjęcia? Odszukaj w internecie informacje na ten temat.



1



2



3



4

Fot. Katarzyna Kiałka

Dokończ zdanie.

Tym miastem jest

Podpowiedź znajdziesz na końcu książki.

Uruchom płytę.



Ćwiczenie 4.

Powiedz, w jakim mieście znajdują się budowle przedstawione na ilustracjach poniżej.

Dokończ zdania.



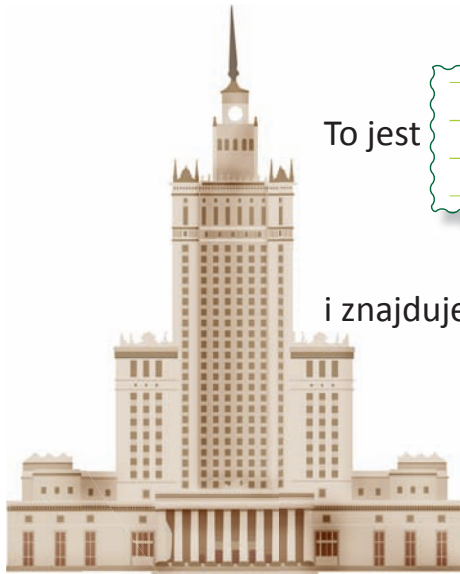
To są

i znajdują się w



To jest

i znajduje się w



To jest

i znajduje się w

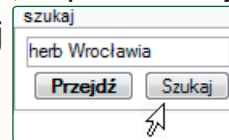
Odszukaj w internecie informacje na temat miast z ćwiczenia.

Ułóż puzzle i odgadnij, co przedstawia ilustracja.



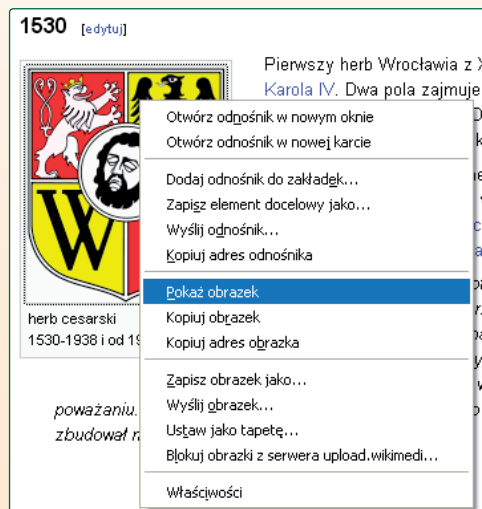
Ćwiczenie 5.

- Uruchom ponownie przeglądarkę. W polu adresu wpisz www.wikipedia.pl
- W oknie uruchomionej **encyklopedii internetowej**, po lewej stronie ekranu, w polu *Szukaj* wpisz: *herb Wrocławia*, kliknij



- Odszukaj ilustrację herbu, jak na rysunku poniżej.
- Kliknij ilustrację prawym przyciskiem myszy i w otwartym oknie wybierz *Pokaż obrazek*.

Rys. 24.6. Pole *Pokaż obrazek*



W otwartym oknie przeglądarki zobaczysz poszukiwany herb Wrocławia, jak na rysunku poniżej.

Rys. 24.7. Herb Wrocławia



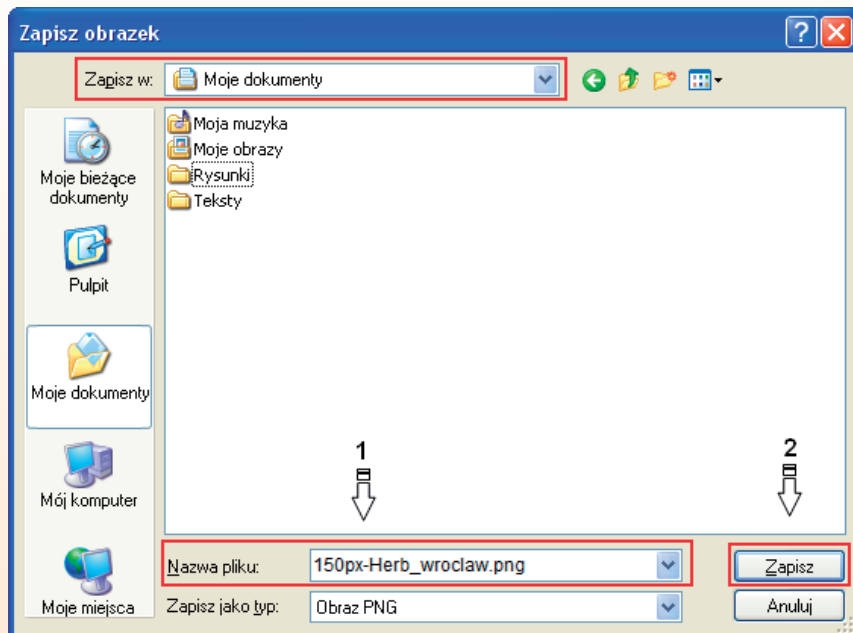
- Kliknij rysunek prawym przyciskiem myszy.
- Wybierz *Zapisz obrazek jako....*

Rys. 24.8. Wybór opcji zapisywania obrazka



- Dalej postępuj zgodnie z numerami na rysunku.

Rys. 24.9. Zapisywanie pliku



Korzystając z wyszukiwarki internetowej, odszukaj w internecie informacje o swojej miejscowości.

Lekcja 25. Planety

2 poziom

Czy wiesz, ile jest planet w Układzie Słonecznym?

Ćwiczenie 1.

- Uruchom **przeglądarkę** internetową.
- W polu adresu wpisz adres **wyszukiwarki** internetowej:
www.google.pl
- Zastanów się, jakie słowo należy wpisać w oknie **wyszukiwarki** internetowej, aby odszukać informacje na temat **planet Układu Słonecznego**.
- W oknie wyszukiwarki wpisz np. naszą propozycję:
planety w Układzie Słonecznym. Wybierz pierwszy adres na stronie.

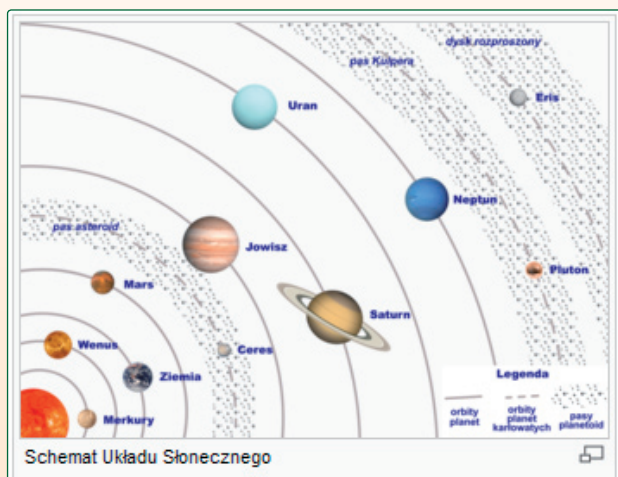
Rys. 25.1.
Adres strony
o Układzie
Słonecznym

[Układ Słoneczny - Wikipedia, wolna encyklopedia](http://pl.wikipedia.org/wiki/Uk%C5%82ad_S%C5%82oneczny)

W centrum **Układu Słonecznego** znajduje się gwiazda średniej masy, czyli Słońce. Między Marsem a Jowiszem znajduje się pas planetoid. Wszystkie **planety** krążą ...
[pl.wikipedia.org/wiki/Układ_Słoneczny](http://pl.wikipedia.org/wiki/Uk%C5%82ad_S%C5%82oneczny) - 65k - [Kopia](#) - [Podobne strony](#)

- Odszukaj na uruchomionej stronie podobną ilustrację.

Rys. 25.2.
Schemat Układu
Słonecznego
ze strony
www.wikipedia.pl



→ Wymień kolejno planety Układu Słonecznego, zaczynając od planety położonej najbliżej Słońca

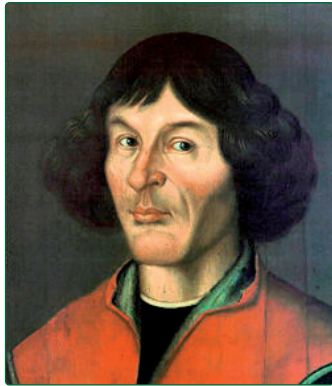
M _____, W _____, Z _____, M _____,
 J _____, S _____, U _____, N _____.

Ćwiczenie 2.

Obejrzyj portret. Uzupełnij podpis.

Rys. 25.3.

Ilustracja — źródło
www.wikipedia.pl



To

wielki polski

Ćwiczenie 3.

Połącz litery od największej do najmniejszej, tak aby powstał wyraz.



Rozwiązanie:



Internetowa encyklopedia to . W niej znajdziesz odpowiedzi na wiele pytań. Jej adres:
www.wikipedia.pl


Ćwiczenie 4.

Rozwiąż rebus.

~~KRO~~~~GAR K~~~~BU~~

Rozwiązanie:

Uruchom płytę.


Ćwiczenie 5.

Przeczytaj o tym, jak kłóciły się planety. Wypisz ich nazwy z wiersza.



Planety:

Zakończ pracę z płytą.

Lekcja 26.

Koziołki z ratuszowej wieży

W jakim mieście na wieży ratusza mieszkają koziołki?
Uruchom **przeglądarkę** internetową.

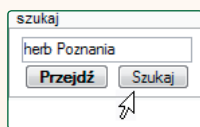


Jeżeli na ekranie coś Cię zaniepokoi, wyłącz monitor i zawiadom nauczyciela lub rodzica. Oni będą wiedzieli, co należy zrobić.

Ćwiczenie 1.

Odszukaj w internecie rysunek przedstawiający herb Poznania. Postępuj zgodnie z opisem.

- W polu adresu przeglądarki internetowej wpisz www.wikipedia.pl
- W polu *szukaj* wpisz: *herb Poznania*, kliknij *Szukaj*



- Odszukaj na stronie ilustrację widoczną poniżej.

Rys. 26.1.
Herb Poznania
w kształcie, jaki
obowiązuje
od 1997 r.



Fot. Szymon Boratyński

→ Zapisz obrazek na dysku swojego komputera, jak w ćwiczeniu 4., lekcja 24.

Ćwiczenie 2.

Obejrzyj komiks. Skreśl nieprawdziwe informacje. Przeczytaj głośno prawdziwe zdania.



1. Jest to legenda o *krakowskich* / *poznańskich* koziołkach.
2. Koziołki trykają się każdego dnia o *południe* / *w południe*.
3. Koziołki można oglądać na wieży *ratusza* / *katedry*.
4. Koziołki trykają się *dwanaście* / *dziesięć* razy.
5. Miasto rodzinne koziołków to *Poznań* / *Gdańsk*.

Uruchom płytę.



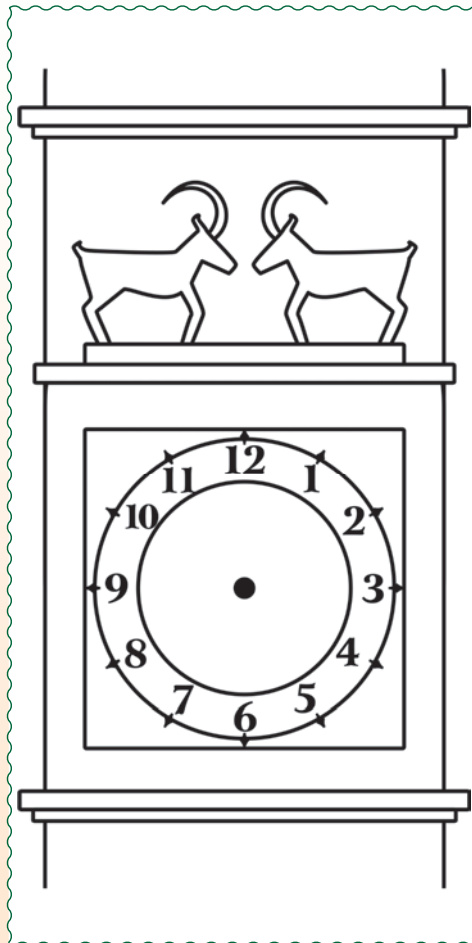
Ćwiczenie 3.

Przeczytaj fragment wiersza. Odpowiedz na pytanie.

Wszedł Zegarmistrz na wieżę,
 słowa więcej już nie rzekł,
 nie jadł, nie spał i nie pił,
 wziął wskazówki - przyczepił,
 wziął godziny - przymierzył,
 zrobił zegar na wieży,
 Zrobił zegar z kozłami,
 co się bodą rogami.
 A o której? W południe,
 gdy na mieście najludniej.



O której godzinie trykają się koziołki?



Dorysuj
 wskazówki,
 pokoloruj
 rysunek.



Fot. Szymon Boratyński

Rozmieść obrazki zgodnie z kolejnością wydarzeń w legendzie. Ustaw właściwie wskazówki zegara na wieży.



Pokoloruj rysunki.



Zbieraj krasnale i koziołki w grze *Labirynt*.



Fot. Szymon Boratyński

Ćwiczenie 4.