

## » 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

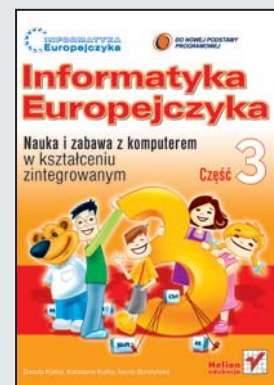
## Informatyka Europejczyka. Nauka i zabawa z komputerem w kształceniu zintegrowanym. Część 3

Autor: Danuta Kiałka (z zespołem)

ISBN: 978-83-246-2040-1

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.

- Nauka z komputerem
- Rysowanie
- Praca w dwóch oknach
- Listy i życzenia
- Zmiana koloru czcionki
- Tworzenie listy wypunktowanej
- Poczta elektroniczna
- Nawigacja w Internecie
- Gry komputerowe

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

# Spis treści

**3**  
**poziom**

## **Wstęp /5**

- Lekcja 1.** Bezpiecznie w szkole i na drodze /11
- Lekcja 2.** Nasze szkolne sprawy /15
- Lekcja 3.** Wspomnienia z wakacji /21
- Lekcja 4.** Nauka z komputerem /26
- Lekcja 5.** Komputery wokół nas /30
- Lekcja 6.** Jesień w lesie /34
- Lekcja 7.** Wędrówki po Polsce /39
- Lekcja 8.** Wędrówki po Unii Europejskiej /43
- Lekcja 9.** Rysujemy bociana /48
- Lekcja 10.** Piszemy i czytamy /52
- Lekcja 11.** Magia liczb /55
- Lekcja 12.** Pracujemy w dwóch oknach /59
- Lekcja 13.** Podróże bliskie i dalekie /62
- Lekcja 14.** Piszemy listy i życzenia /67
- Lekcja 15.** Bal maskowy /70
- Lekcja 16.** Powietrze i woda /73
- Lekcja 17.** Instrumenty muzyczne /79
- Lekcja 18.** Morze /83

- Lekcja 19.** Sporty zimowe /87
- Lekcja 20.** Sport to zdrowie /91
- Lekcja 21.** Szkolna Olimpiada Sportowa /94
- Lekcja 22.** Pory roku /97
- Lekcja 23.** Porozm@wajmy /101
- Lekcja 24.** Poczta@ /106
- Lekcja 25.** Wielkanocne zwyczaje /110
- Lekcja 26.** Dbamy o własne zdrowie /113
- Lekcja 27.** Mądrej głowie... /116
- Lekcja 28.** Sławni Polacy /119
- Lekcja 29.** Dzień Ziemi /124
- Lekcja 30.** To już umiem /128
- Lekcja 31.** Nauka i zabawa /132
- Lekcja 32.** Strony WWW /136
- Lekcja 33.** Już to wiem /139
- Lekcja 34.** Bezpieczne wakacje /142
- Lekcja 35.** Pora na wakacje /145
- Odpowiedzi /150**
- Bibliografia /151**

# Lekcja 7. Wędrowki po Polsce

**3**  
poziom

Uruchom płytę.

Cwiczenie 1.

Na dużej mapie w klasie odzuskaj podane nazwy geograficzne.  
Wpisz je we właściwe miejsca.

*Wrocław / Odra / Morze Bałtyckie / Warszawa / Kraków / Tatry /  
Pojezierze Mazurskie / Sudety / Gdańsk / Wisła / Szczecin / Rzeszów*



Przyporządkuj nazwy rejonom geograficznym.



Zapoznaj się z geograficzną mapą Polski.



Wrocław leży nad rzeką

Przez Toruń płynie rzeka

Szczecin leży nad rzeką

na Nizinie

Kołobrzeg leży nad Morzem

W środkowej części Polski leży

Uzupełnij zdania.






Uruchom program WordPad.

Ćwiczenie 3.

Pomóż Tomkowi i za pomocą strzałki połącz miasto z rzeką, która przez nie przepływa.



Zapiszemy te wyrazy w programie WordPad, stosując klawisz  [tabulator]. Postępuj zgodnie z opisem.

- Spójrz, gdzie znajduje się kursor tekstowy.
- Napisz słowo *Toruń*.
- Wciśnij .
- Napisz słowo *Wisła*.
- Wciśnij .
- W ten sam sposób napisz pozostałe miasta i rzeki.
- Zapisz plik na dysku swojego szkolnego komputera.

Podaj nazwę pliku.

---



---



---



---

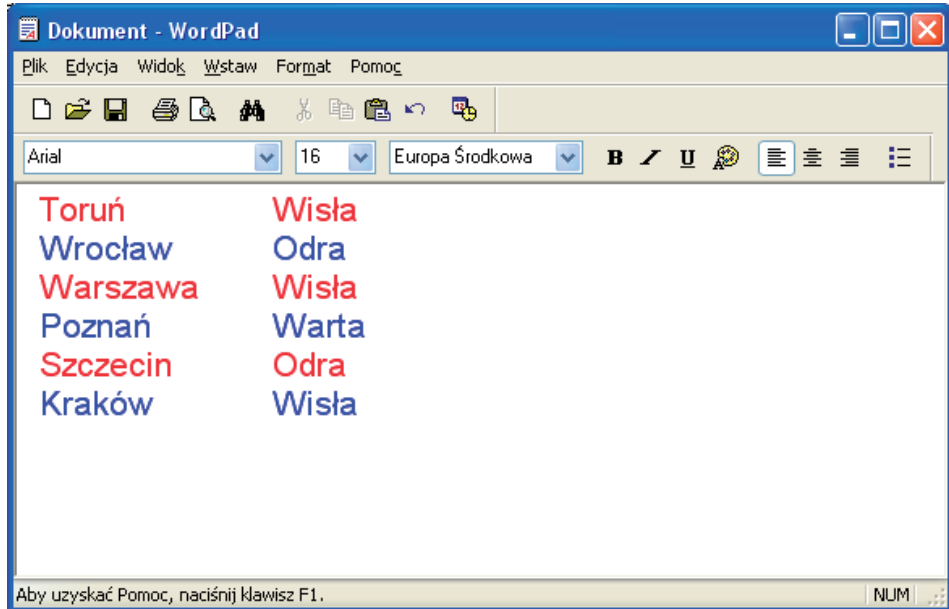





## Ćwiczenie 4.

Zmień kolor czcionki na widoczny na rysunku poniżej — tekst stanie się bardziej czytelny. To bardzo ważne.

Rys. 7.1.  
Okno programu  
WordPad



Ponownie zapisz plik, klikając przycisk  i nie zmieniając jego nazwy. Zamknij program.



Fot. Szymon Boratyński

# Lekcja 8. Wędrowki po Unii Europejskiej

3  
poziom

Uruchom płytę.

## Ćwiczenie 1.

Wybierz i wpisz we właściwych miejscach na mapie nazwy państw, z którymi graniczy Polska.

Państwa: *Niemcy, Hiszpania, Czechy, Finlandia, Słowacja, Francja, Ukraina, Włochy, Białoruś, Grecja, Litwa, Dania, Rosja.*



Umieść nazwy we właściwych miejscach.





Ćwiczenie 2.

Wpisz do krzyżówki nazwy stolic wymienionych państw europejskich. Utworzone hasło wpisz poniżej.

---



---



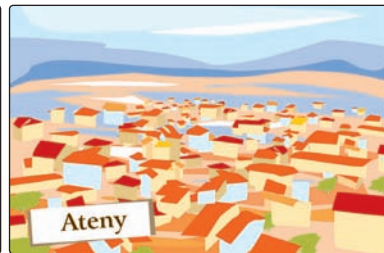
---



---

Ćwiczenie 3.

Połącz liniami pasujące do siebie obrazki. Dowiesz się, z czego słyną te europejskie miasta.



Odszukaj pary stolic i nazw charakterystycznych obiektów. Zapisz w otwartym oknie edytora tekstu, wykorzystaj klawisz *Tab*. Zapisz plik na dysku szkolnego komputera w miejscu wskazanym przez nauczyciela.



Ćwiczenie 4.

Czyja to flaga? Na mapie Europy połącz strzałkami flagę z nazwą państwa.





Pokoloruj flagi państw właściwymi barwami. Podpisz każdą flagę nazwą państwa.



Ćwiczenie 5.

Na podstawie rysunku uzupełnij zdania.



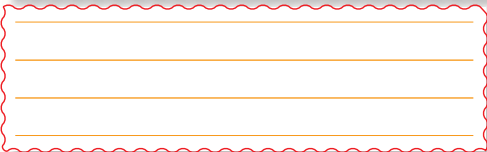

Zaczynamy zwiedzanie w

(nazwa kraju)

Kończymy zwiedzanie w

(nazwa kraju)

Po drodze odwiedzamy kraje i ich stolicy:

kraj		stolica	
kraj		stolica	
kraj		stolica	
kraj		stolica	
kraj		stolica	

Zagraj w grę **Labirynt**, pozbieraj rysunki zabytków.

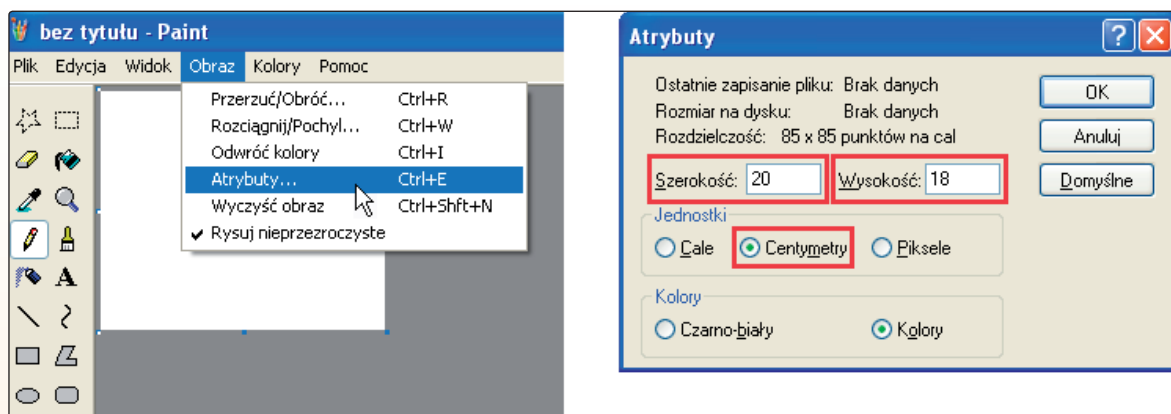


## Lekcja 9. Rysujemy bociana




### Ćwiczenie 1.




Uruchom program Paint. Wykonaj rysunek bociana, który poznałeś na jednej z poprzednich lekcji. Postępuj zgodnie z opisem, krok po kroku.

- Ustal obszar rysowania, czyli rozmiar kartki. Wybierz z menu programu *Obraz* → *Atrybuty*.
- Spójrz na rysunek poniżej.

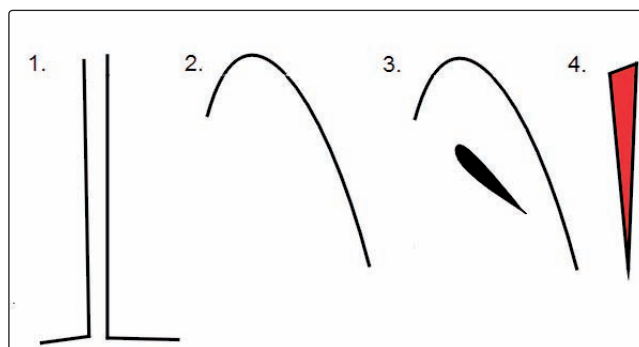


Rys. 9.1. Zmiana rozmiaru obszaru rysowania w programie Paint

- Ustal szerokość i wysokość rysunku, jako jednostkę ustal centymetry.
- Wybierz z przybornika przycisk .
- Ustal grubość linii rysowania przyciskiem .
- Ustal kolor rysowania na czarny .

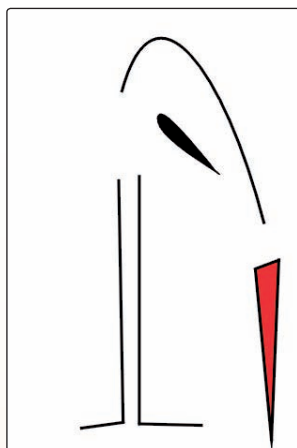
→ Spróbuj narysować pokazane na rysunku poniżej elementy. Użyj narzędzi: , , .



**Rys. 9.2.**  
Kolejność  
rysowania  
bociana



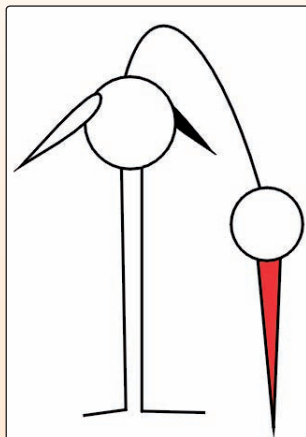
Powstanie rysunek widoczny poniżej.

**Rys. 9.3.**  
Rysowanie  
bociana


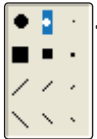


→ Wybierz narzędzie , dorysuj głowę, brzusek, a za pomocą narzędzia  — skrzydła.

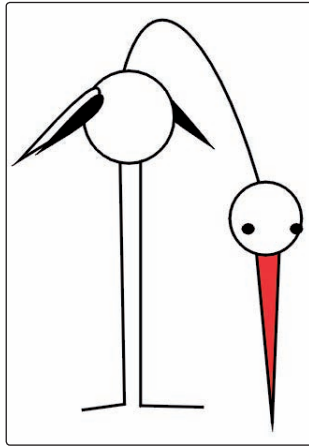
**Rys. 9.4.**  
Rysowanie  
bociana





- Przy użyciu narzędzia  dorysuj oczy.
- Ich kształt wybierz z menu .

Rys. 9.5.  
Gotowy bocian



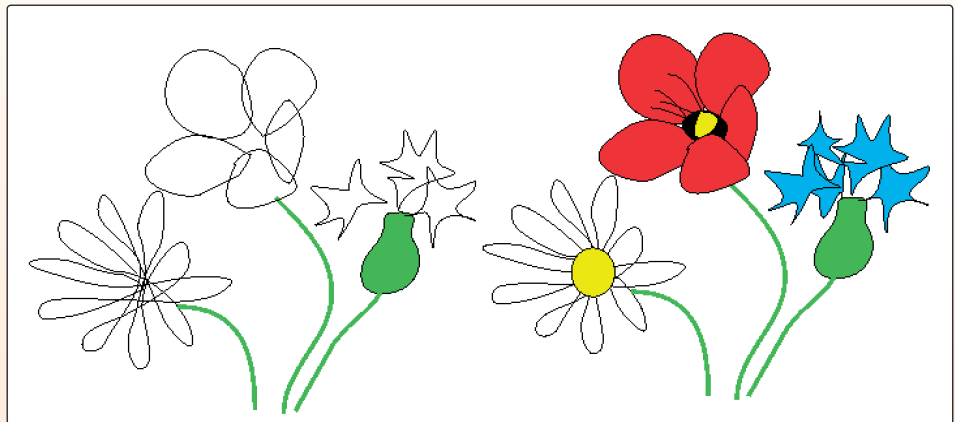
- Zapisz plik na dysku szkolnego komputera, nadając mu nazwę **bocian**.

W ten sposób narysowałeś swojego pierwszego bociana.  
Gratuluję!

Ćwiczenie 2.

Wykonaj rysunek kwiatów. Mogą to być kwiaty polne.

Rys. 9.6.  
Rysunek  
polnych  
kwiatów



Zapisz plik na dysku swojego szkolnego komputera pod nazwą **kwiaty**.

Uruchom płytę.



### Ćwiczenie 3.

Zagraj w grę **Motyle**.



Zagraj w grę **Labirynt**, pozbieraj dary jesieni.



Fot. Szymon Boratyński

## Lekcja 10. Piszemy i czytamy

Uruchom program WordPad dowolnym sposobem.



### Ćwiczenie 1.

Przepisz tekst. Każde zdanie umieść w oddzielnym wersie. Wykorzystaj opisane poniżej przyciski, dostępne na pasku narzędzi programu WordPad.

Kliknij ,  i napisz czcionką   tekst:

Był sobie pan Sikorek, miał domek - istny cud.

Kliknij ,  i napisz czcionką   tekst:

Na trawie grywał starej i z mleczy wianki płótl.

Kliknij ,  i napisz czcionką   tekst:

W lodówce miał pingwina, co bardzo lubił lód.

Zapisz plik na dysku swojego komputera, korzystając z polecenia *Zapisz jako*. Podaj nazwę pliku.

---

---

---

---

---

Zagadka:

Czytaj wprost, czytaj wstecz

- ma brzmienie jednakie.

Możesz w nim, dokąd chcesz,

płynąć wodnym szlakiem.

Rozwiązanie:

---

---

---

---

---

## Ćwiczenie 2.

W otwartym oknie programu WordPad wybierz .

- Przepisz zagadkę czcionką  12.
- Rozwiązanie zagadki napisz czcionką pogrubioną.
- Zapisz plik na dysku, nadając mu nazwę będącą rozwiązaniem zagadki.

Uruchom płytę.

## Ćwiczenie 3.

Przeczytaj tekst po cichu, a następnie odpowiedz na pytania.



→ Gdzie była chata?

---

---

---

---

---

→ Kto rozpoczął wędrowkę?

---

---

---

---

---

→ Kogo po drodze spotkał? Wymień.

---

---

---

---

---

→ Kogo brakuje w tej opowieści?

---

---

---

---

---



- Sprawdź w bibliotece szkolnej, kto jest autorem tej historyjki, przeczytaj, jak ona się skończyła. Wpisz autora i tytuł poniżej.

---





---



---

Ćwiczenie 4.

Otwórz nowy dokument edytora WordPad i zapisz wszystkie odpowiedzi z ćwiczenia 3 w następujący sposób:

- każde zdanie w oddzielnej linii,
- lista wypunktowana ,
- czcionka ,
- czcionka ,
- rozmiar ,
- kolor czcionki .

Zapisz plik, nadając mu nazwę *spacer*.

Ćwiczenie 5.

Połącz kropki, dokończ i pokoloruj rysunek.

Powiedz, co przedstawia obrazek. Ułóż własną historyjkę do ilustracji.

