

DO NOWEJ PODSTAWY
PROGRAMOWEJ

Klasa 4

ZESZYT ĆWICZEŃ DO ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH
dla szkoły podstawowej

Informatyka

Europejszczyka

Edycja: **Windows 7, Windows Vista, Linux
Ubuntu, MS Office 2007, OpenOffice.org**



Danuta Kiałka, Katarzyna Kiałka

 **Helion**
EDUKACJA

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.

Redaktor prowadzący: Joanna Zaręba

Projekt okładki: Urszula Buczkowska

Ilustracja na okładce: Elżbieta Królikowska

Ilustracje w zeszytach ćwiczeń: Elżbieta Królikowska

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?cspv12>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-2820-9

Copyright © Helion 2012

Wydanie II

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

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

SPIS TREŚCI

Drodzy Uczniowie!	5
Rozdział 1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem . .	7
Lekcja 1. Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej	7
Lekcja 2. Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze	9
Lekcja 3. Poznajemy nasze miejsce pracy	13
Lekcja 4. Okna, pliki i katalogi	15
Sprawdź, czy umiesz...	18
Podsumowanie	19
Rozdział 2. Internet	21
Lekcja 5. Przeglądanie stron internetowych	21
Lekcja 6. Wyszukiwanie informacji w internecie	24
Lekcja 7. Gry w internecie	26
Lekcja 8. Komunikowanie się za pomocą komputera — zakładanie konta pocztowego na stronie WWW	28
Lekcja 9. Netykieta, czyli o dobrym zachowaniu w sieci i nie tylko	29
Lekcja 10. Komunikatory internetowe	31
Lekcja 11. Projekt „Wokół nas”	34
Sprawdź, czy umiesz...	36
Podsumowanie	36
Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera	38
Lekcja 12. Pisanie na klawiaturze komputera	38
Lekcja 13. Ćwiczenia do nauki pisania	40
Sprawdź, czy umiesz...	42
Podsumowanie	43
Tabela wyników	44
Rozdział 4. Grafika komputerowa	45
Lekcja 14. Edytory graficzne — wprowadzenie	45
Lekcja 15. Uczymy się rysować proste elementy	48
Lekcja 16. Otwieranie pliku, modyfikacja, wstawianie tekstu	51

Lekcja 17. Wykonujemy rysunki — kompozycja tematyczna „Na łące”	53
Lekcja 18. Edytor graficzny Paint	55
Lekcja 19. Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie i wklejanie rysunku	58
Lekcja 20. Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie	61
Sprawdź, czy umiesz...	63
Podsumowanie	63
Rozdział 5. Edytory tekstu	65
Lekcja 21. Edytory tekstu — wprowadzenie	65
Lekcja 22. Pliki i katalogi — najważniejsze czynności	70
Lekcja 23. Wykonujemy operacje na blokach tekstu	72
Lekcja 24. Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego	75
Lekcja 25. Akapit, wyrównanie tekstu	78
Lekcja 26. Realizacja projektu „Kronika klasy”	80
Sprawdź, czy umiesz...	81
Podsumowanie	82
Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu	84
Lekcja 27. Komputery wokół nas	84
Lekcja 28. Realizacja projektu „Komputer w naszym otoczeniu”	87
Sprawdź, czy umiesz...	89
Podsumowanie	90
Rozdział 7. Komputer w edukacji i rozrywce	92
Lekcja 29. Co to są multimedia? Multimedialne programy edukacyjne	92
Lekcja 30. Multimedialne programy użytkowe — zabawy z fotografią	94
Sprawdź, czy umiesz...	96
Podsumowanie	97
Bibliografia	99
Odpowiedzi	100

ROZDZIAŁ 1.

BEZPIECZNE POSŁUGIWANIE SIĘ KOMPUTEREM I JEGO OPROGRAMOWANIEM



Lekcja 1. Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej	7
Lekcja 2. Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze	9
Lekcja 3. Poznajemy nasze miejsce pracy	13
Lekcja 4. Okna, pliki i katalogi	15
Sprawdź, czy umiesz...	18
Podsumowanie	19

Lekcja 1.



Zadanie 4., lekcja 1.

Temat: Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej



Ćwiczenie 1.

Wymień w punktach kilka **zasad** regulaminu pracowni komputerowej w Twojej szkole.

-
-
-
-



Ćwiczenie 2.

Który punkt regulaminu szkolnej pracowni komputerowej w Twojej szkole najczęściej **nie jest przestrzegany** i dlaczego?

.....
.....

.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 3.

Uzasadnij konieczność przestrzegania wybranego punktu regulaminu szkolnej pracowni komputerowej w Twojej szkole. Wybierz punkt według Ciebie najważniejszy.

.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 4.

Opracuj własny dokument będący **kodeksem** świadomego użytkownika komputera w szkolnej pracowni komputerowej. Powinien on zawierać przynajmniej pięć zasad, o których muszą pamiętać wszyscy uczniowie.

.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 5. Ćwiczenie 1.4., lekcja 1.

Miejsce na Twoje notatki.

Ćwiczenie 6.

Omów zjawisko uzależnienia od komputera i zagrożenia z nim związane.

Z kim należy porozmawiać w przypadku zauważenia objawów uzależnienia od komputera u siebie lub u kolegów i koleżanek?

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 7.

Wpisz w ramkę kolorem **czernym** to, co **przeszkadza** Ci w pracy przy komputerze, a kolorem **niebieskim** to, co **pomaga**.

PRZESZKADZA	POMAGA



Ćwiczenie 8.

Dokończ zdanie.

Informatyka to

Lekcja 2.


Zadanie 6., lekcja 2.

Temat: Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze



Ćwiczenie 1.

Nazwij urządzenia przedstawione na rysunkach.



.....



.....



Ćwiczenie 2.

Urządzenia podłączone do komputera dzielimy na wejściowe i wyjściowe. Wymień je i opisz w kilku słowach ich przeznaczenie.

Urządzenia wejściowe:

.....
.....
.....

Urządzenia wyjściowe:

.....
.....
.....

Ćwiczenie 3.

Omów następujące czynności.
Jak prawidłowo **włączyć** komputer?
Jak prawidłowo **wyłączyć** komputer?



Ćwiczenie 4. .

Dokończ zdanie.

Przełączenie komputera w stan **wstrzymania** powoduje, że system

.....

Wymień kolejne czynności potrzebne do przełączenia komputera w **stan wstrzymania**.

.....

.....

Ćwiczenie 5.

Wymień podobieństwa i różnice między pracą komputera a twórczą działalnością człowieka.

Podobieństwa:

-
-
-
-

Różnice:

-
-
-
-

Ćwiczenie 6.

Dokończ zdanie.

Sieć komputerowa to

.....

.....

.....

.....



Wymień możliwości, jakie udostępnia sieć komputerowa.

-
-
-
-

Ćwiczenie 7.

O czym należy pamiętać przed rozpoczęciem pracy z komputerem podłączonym do sieci?
Odpowiedź uzasadnij.

Napisz, co oznacza i jak przebiega **logowanie** do sieci komputerowej.

.....

.....

Ćwiczenie 8.

Uzupełnij poniższe zdania.

Pulpit to

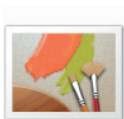
Ikona to

Plik to zbiór

Katalog (inaczej **folder**) zawiera, ale może też zawierać inne,
w których znajdują się i kolejne

Ćwiczenie 9.

Wymień **typy plików** reprezentowane przez ikony.



.....



.....

Ćwiczenie 10.

Zapisz:

- jednostkę, w jakiej podaje się rozmiar **pliku**:
- rozmiar pustego **katalogu (folderu)**:



Ćwiczenie 1.

Dokończ zdania.

Program to

System operacyjny to



Ćwiczenie 2.

Podczas uruchamiania komputera obserwuj uważnie ekran monitora, a następnie uzupełnij zdania.

Na komputerze, przy którym pracuję, jest zainstalowany system operacyjny

Inne znane mi systemy operacyjne to

Ćwiczenie 3.

Jakie systemy operacyjne reprezentują poniższy opis słowny oraz ikony?

• Nadgryzione jabłko

• 

• 

Ćwiczenie 4. Rysunek 1.14., lekcja 3.

Dokończ zdanie.

Rysunek 1.14 w podręczniku przedstawia pulpity systemów

i

Ćwiczenie 5.

Wymień elementy składowe pulpitu obu systemów.

- •
- •
- •
- •

Ćwiczenie 6.

Określ funkcje, jakie pełnią przedstawione niżej (na rysunkach 1.1. i 1.2.) ikony znajdujące się na **pulpicie** komputera.



Komputer

Rysunek 1.1.

-
-



Kosz

Rysunek 1.2.

-
-

Ćwiczenie 7.

Uruchom programy Paint i WordPad na swoim szkolnym komputerze. Wymień kolejne czynności, jakie należało wykonać.

Start ⇒ ⇒ ⇒

Start ⇒ ⇒ ⇒

Ćwiczenie 8.

Na pulpicie swojego szkolnego komputera utwórz skróty do programów Paint (rysunek 1.3.) i Notatnik (rysunek 1.4). Wymień kolejne czynności, jakie musisz wykonać.



Paint

Rysunek 1.3.

⇒ ⇒ ⇒
⇒ ⇒



Notatnik

Rysunek 1.4.

⇒ ⇒ ⇒
⇒ ⇒

Ćwiczenie 9. Zadanie 6., lekcja 3.

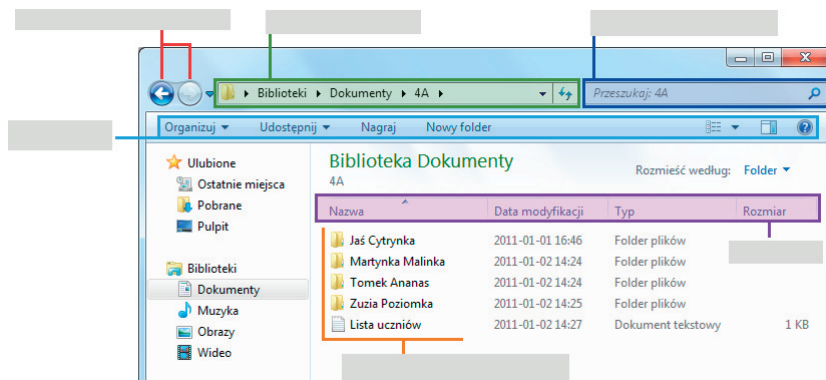
Tabela do uzupełnienia.

Nr	Nazwa gry	Metoda uruchomienia gry (wejście)	Metoda zakończenia gry (wyjście)	Uwagi
1.				
2.				
3.				
4.				



Ćwiczenie 1. Rysunek 1.19., lekcja 4.

Wymień wskazane na rysunku 1.5. elementy składowe **okna katalogu**. Omów ich funkcje.

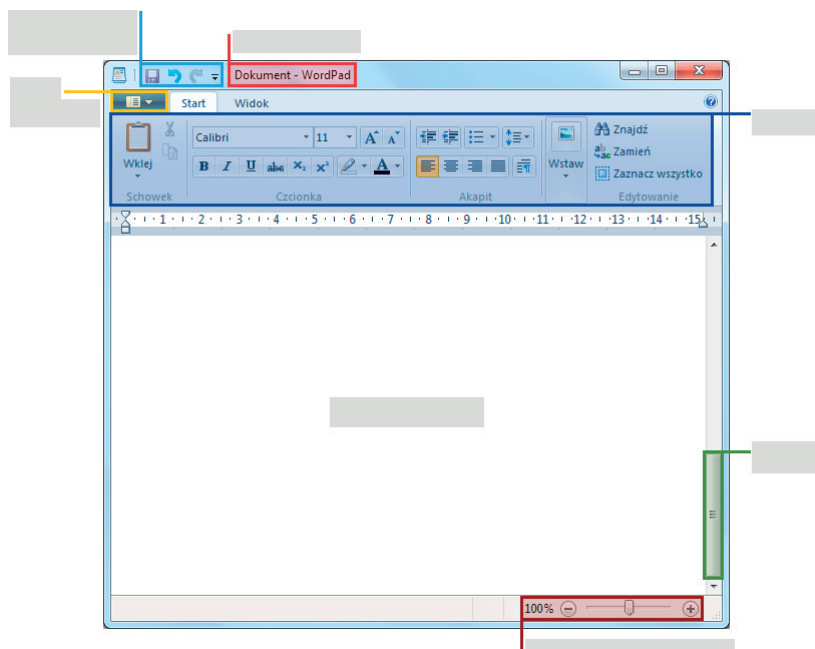


-
-
-
-
-
-

Rysunek 1.5.

Ćwiczenie 2. Rysunek 1.21., lekcja 4.

Wymień wskazane na rysunku 1.6. elementy składowe okna programu WordPad. Omów ich przeznaczenie.



-
-
-
-
-
-

Rysunek 1.6.

Ćwiczenie 3.

Podaj nazwy i omów działanie przycisków: .


Nazwa przycisku Przeznaczenie

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4.

Wymień przydatne na co dzień programy, które możesz uruchomić na swoim szkolnym komputerze, korzystając z przycisku *Start* . Omów krótko ich zastosowanie.

-
-
-
-

Ćwiczenie 5.

Za pomocą myszy możesz wykonać cztery podstawowe działania. Połącz w pary: działanie i sposób jego wykonania.

Działanie	Sposób wykonania
Wskazanie	Dwukrotnie w krótkim odstępie czasu naciśnij i zwolnij lewy przycisk myszy.
Przeciąganie	Naciśnij i zwolnij lewy przycisk myszy.
Kliknięcie (jednokrotne)	Wskaż jakiś obiekt na pulpicie, wciśnij lewy przycisk myszy, a następnie przesuń mysz w inne miejsce i dopiero wtedy zwolnij przycisk.
Kliknięcie (dwukrotne)	Umieść wskaźnik myszy w konkretnym miejscu ekranu, przesuając odpowiednio mysz.

Wykonaj wymienione czynności.

Ćwiczenie 6.

Uzupełnij tabelę o nazwy katalogów, podkatalogów i plików.

Katalog/podkatalog		Plik
Fotografie	Kwiaty	stokrotka
		finanse domowe

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>

Dobrze wyćwiczony komputer

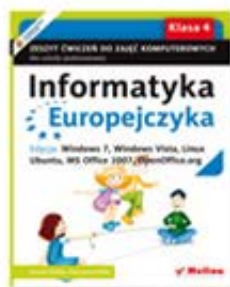
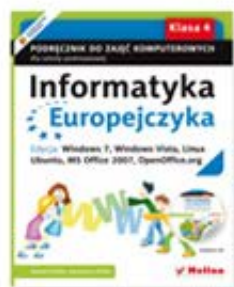
Podstawą zajęć komputerowych, jak sama nazwa wskazuje, jest komputer. Ale niedługo przekonasz się, że ten zeszyt ćwiczeń także przyda Ci się podczas nauki w 4 klasie. Z powodzeniem zastąpi Ci on kratkowany brulion. Znajdziesz w nim praktyczne zadania, krzyżówki i zabawy logiczne. Samodzielnie sprawdzisz swoje wiadomości zdobyte podczas lekcji.

Znajdziesz tu ćwiczenia umożliwiające odkrycie i rozwijanie Twoich talentów i pasji. Poznasz nowe sposoby pracy z komputerem, nauczysz się też korzystać z bardzo przydatnych narzędzi. Znajdziesz tu zadania o różnym stopniu trudności, dzięki którym nauka stanie się dla Ciebie radosna i satysfakcjonująca.



Do zestawu została dołączona wyjątkowa **plyta 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. Klasa 4 stanowią **podręcznik + zeszyt ćwiczeń + płyta CD.**



Wciśnij
ENTER
i do dzieła!

Komplet podręczników, zeszytów ćwiczeń 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: 5631

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

helion.pl
księgarnia
internetowa

ISBN 978-83-246-2820-9



9 788324 628209

Informatyka w najlepszym wydaniu