

DO NOWEJ PODSTAWY
PROGRAMOWEJ

Klasa 4

ZESZYT ĆWICZEŃ DO ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH
dla szkoły podstawowej

Informatyka Europejczyka

Edycja: **Windows XP, Linux Ubuntu,
MS Office 2003, 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?cspix12>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-2814-8

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...	19
Podsumowanie	20
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	30
Lekcja 10. Komunikatory internetowe	32
Lekcja 11. Projekt „Wokół nas”	34
Sprawdź, czy umiesz...	36
Podsumowanie	37
Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera	38
Lekcja 12. Praca z klawiaturą 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	50
Lekcja 17. Wykonujemy rysunki — kompozycja tematyczna „Na łące”	52
Lekcja 18. Edytor graficzny Paint	55
Lekcja 19. Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie, wklejanie	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”	79
Sprawdź, czy umiesz...	81
Podsumowanie	82
Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu	83
Lekcja 27. Komputery wokół nas	83
Lekcja 28. Realizacja projektu „Komputer w naszym otoczeniu”	85
Sprawdź, czy umiesz...	88
Podsumowanie	89
Rozdział 7. Komputer w edukacji i rozrywce	90
Lekcja 29. Co to są multimedia? Multimedialne programy edukacyjne	90
Lekcja 30. Multimedialne programy użytkowe — zabawy z fotografią	92
Sprawdź, czy umiesz...	94
Podsumowanie	96
Bibliografia	97
Odpowiedzi	98

ROZDZIAŁ 2.

INTERNET



Lekcja 5. Przeglądanie stron internetowych21
Lekcja 6. Wyszukiwanie informacji w internecie24
Lekcja 7. Gry w internecie26
Lekcja 8. Komunikowanie się za pomocą komputera — zakładanie konta pocztowego na stronie WWW28
Lekcja 9. Netykieta, czyli o dobrym zachowaniu w sieci i nie tylko30
Lekcja 10. Komunikatory internetowe.32
Lekcja 11. Projekt „Wokół nas”34
Sprawdź, czy umiesz...36
Podsumowanie.37

Lekcja 5.



Temat: Przeglądanie stron internetowych



Ćwiczenie 1.  Zadanie 1., lekcja 5.

Miejsce na Twoją notatkę.

.....

.....

Odpowiedz na pytanie. Jaka jest, Twoim zdaniem, główna **idea** internetu?

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

Co to jest sieć komputerowa?

.....
.....



Ćwiczenie 3.

O czym należy pamiętać, kontaktując się przez internet?

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

Ćwiczenie 4.

Jakie warunki musi spełniać komputer, aby miał dostęp do internetu?

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

Ćwiczenie 5.

Uzupełnij zdanie.

Przeglądarka internetowa to program do

Ćwiczenie 6.

Podaj nazwę przeglądarki internetowej zainstalowanej na Twoim szkolnym komputerze.

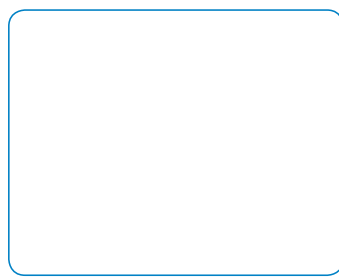
.....

Wymień inne popularne przeglądarki internetowe.

.....
.....




Ćwiczenie 7.

Uruchomienie przeglądarki internetowej następuje po kliknięciu jej ikony. Narysuj ikonę przeglądarki zainstalowanej na Twoim szkolnym komputerze.



Ćwiczenie 8.

Narysuj najczęściej używane przyciski dostępne na **pasku narzędzi** przeglądarki internetowej zainstalowanej na Twoim szkolnym komputerze i opisz ich przeznaczenie.

Przycisk	Przeznaczenie
	
	
	
	
	
	

Ćwiczenie 9.

W **polu adresu** przeglądarki internetowej wpisz podane niżej adresy stron WWW. Przejrzyj ich zawartość i krótko opisz, jakie informacje można tam znaleźć.

<http://animili.pl>

.....

.....

.....

.....

<http://garygra.pl>

.....

.....

.....

.....



Ćwiczenie 1.

Wypisz poniżej nazwy poznanych **wyszukiwarek** internetowych.

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



Podaj nazwę wyszukiwarki internetowej używanej przez Ciebie w szkolnej pracowni komputerowej.

.....

Ćwiczenie 2.

Podaj cztery adresy polskich **portali** internetowych.

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

Ćwiczenie 3.

Za pomocą dowolnej wyszukiwarki internetowej znajdź strony dotyczące Twoich zainteresowań. Przejrzyj znalezione strony, wybierz cztery z nich. Wypisz ich adresy poniżej.

-
-
-
-

Ćwiczenie 4.

Używając dowolnej wyszukiwarki, wyszukaj encyklopedie internetowe. Wypisz adresy kilku z nich.

-
-
-
-

Ćwiczenie 5.

Wpisz w dowolnej wyszukiwarce internetowej hasło *gry*. W swoim katalogu utwórz katalog *Ulubione*, a w nim podkatalog o nazwie *Gry*. Do katalogu *Gry* dodaj plik *gry.txt* i wpisz (lub skopiuj) do niego znalezione adresy stron. Wymień poniżej kilka z nich.

-
-
-
-

Ćwiczenie 6.

Dokończ zdania.

Słowo kluczowe to

Odnosiniki (hiperłącze) to

Ćwiczenie 7. Zadanie 2., lekcja 6.

Miejsce na Twoje notatki.

-
-
-
-
-
-



Ćwiczenie 1.

Podaj znane Ci źródła informacji na temat gier komputerowych.

.....

.....

.....

.....



Ćwiczenie 2.

Odszukaj w internecie adresy kilku stron zawierających gry dla dzieci. Wypisz adresy stron, które według Ciebie są najciekawsze.

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 3.

Podaj po jednym przykładzie najciekawszych, Twoim zdaniem, gier:

- przygodowych:
- symulacyjnych:
- logicznych:

Ćwiczenie 4.

Czy można powiedzieć, że gry rozwijają pewne umiejętności u gracza?

- Jeśli tak, to jakie umiejętności?

.....

.....

.....

.....

.....

- Jeśli nie, to dlaczego?

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 5.

Dlaczego bezkrytyczne korzystanie z gier komputerowych może być niebezpieczne?

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 6.

Podaj adres ciekawej, bezpłatnej strony z grami komputerowymi. Uzasadnij swój wybór.

-
-
-
-
-

Lekcja 8.



Zadanie 7., lekcja 8.

Temat: Komunikowanie się za pomocą komputera
— zakładanie konta pocztowego na stronie WWW



Ćwiczenie 1.

Wymień zalety posiadania konta e-mail.

-
-
-
-



Ćwiczenie 2.

Podaj adres bezpłatnego serwera poczty elektronicznej, na którym masz **konto pocztowe** założone podczas lekcji.

.....

Ćwiczenie 3.

Poćwicz pisanie znaku @.

.....
.....

Ćwiczenie 4.

Wymień kolejne etapy zakładania konta pocztowego.

-
.....
-
.....
-
.....
-
.....

Ćwiczenie 5.

Zaloguj się na swoim koncie pocztowym.

- Wyślij wiadomość do nauczyciela informatyki. Wpisz:
 - adres nauczyciela,
 - temat listu,
 - podpis.
- Wyślij pozdrowienia do kilku koleżanek i kolegów z klasy.
- Odbierz listy przesłane do Ciebie przez kolegów i koleżanki z klasy. Koniecznie na nie odpowiedz.

Ćwiczenie 6.

Wyślij do kolegi lub koleżanki list zawierający **załącznik** w postaci pliku graficznego z wykonanym przez Ciebie rysunkiem, na przykład obrazek z wakacji.

Pamiętaj!

W listach elektronicznych wpisuj odpowiednie i zwięzłe tematy, odpowiadaj rzeczowo, sprawdzaj pisownię.

Ćwiczenie 7.

Na co należy zwrócić uwagę przy wysyłaniu załączników?

.....
Czy każdy plik można wysłać jako załącznik? Odpowiedź uzasadnij (ustnie).

Ćwiczenie 8.

Ze strony <http://www.zyrafa.pl> wyślij kartkę do kolegi lub koleżanki z klasy.

Przygotuj w dowolnym edytorze grafiki kartkę o podobnej tematyce, następnie wyślij ją do kolegi lub koleżanki z klasy za pomocą swojego konta pocztowego.

Wymień kolejne czynności, jakie należy wykonać, aby wysłać nowy list z załącznikiem za pomocą konta pocztowego.

-
-
-
-
-
-

Ćwiczenie 9. Ćwiczenie 6., lekcja 8.

List z ćwiczenia 6. prześlij do swojego nauczyciela informatyki.

Ćwiczenie 10.

Dotarł do Ciebie list z załącznikiem od kolegi lub koleżanki z klasy. Odpowiedz na pytania.

Jak otworzyć załącznik?

.....

Jak zapisać załącznik w określonym miejscu na dysku?

.....

Pamiętaj!

Wiadomości z nieznanego źródła lub bez tematu usuwaj bez otwierania.

Lekcja 9.



Zadanie 6., lekcja 9.

Temat: Netykieta, czyli o dobrym zachowaniu w sieci i nie tylko



Ćwiczenie 1.

Co to jest **netykieta**?

.....

Ćwiczenie 2.

Wymień najważniejsze **zasady** obowiązujące wszystkich użytkowników internetu. Wybierz pięć z nich.

•

•

•

•

•



Ćwiczenie 3.

W jaki sposób można dodać do wiadomości elektronicznej informacje o swoim nastroju w trakcie jej pisania?

.....

.....

.....

Zaprojektuj własne ikony wyrażające radość oraz smutek.



Radość



Smutek

Ćwiczenie 4.

Wymień **korzyści** wynikające z używania poczty elektronicznej.

-
-
-

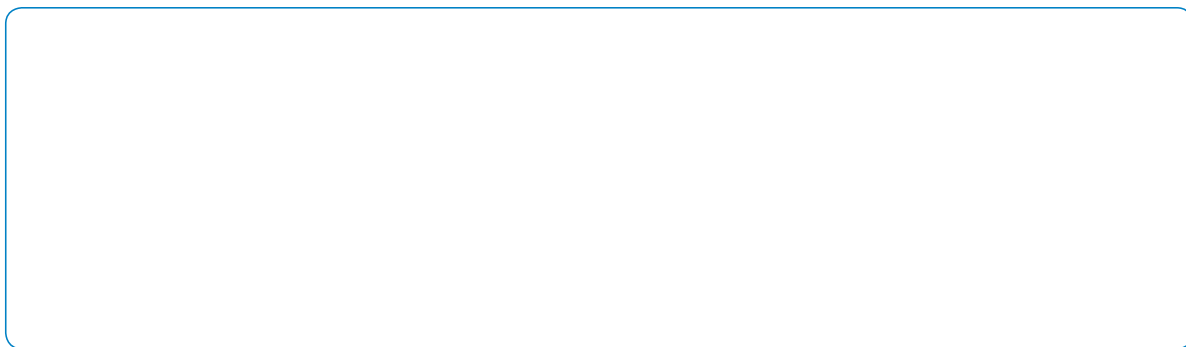
Ćwiczenie 5.

Wymień najważniejsze Twoim zdaniem **zasady** dobrego zachowania obowiązujące wszystkich uczniów Twojej klasy.

-
-
-
-
-
-
-

Ćwiczenie 6.

Zaprojektuj znak graficzny oznaczający, że w tej klasie stosuje się zasady dobrego zachowania w szkole i podczas korzystania z internetu.



Miejsce na Twój rysunek.

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>

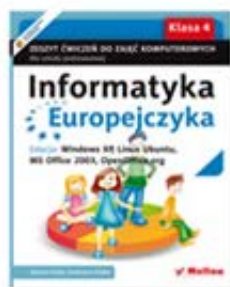
Dobrze wyćwiczony komputer

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 **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. 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: 5629

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 978-83-246-2814-8



Informatyka w najlepszym wydaniu