

» 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 1991-2010

Informatyka Europejczyka. iĆwiczenia dla szkoły podstawowej, kl. IV–VI. Część I

Autorzy: [Danuta Kiałka](#), [Katarzyna Kiałka](#)

ISBN: 978-83-246-2593-2

Format: 195×260, stron: 176



„Informatyka Europejczyka” to doskonały i kompletny zestaw edukacyjny, przygotowany przez dysponującego ogromnym doświadczeniem lidera na rynku książek informatycznych – wydawnictwo Helion. Podręczniki oraz inne pomoce naukowe należące do tej serii zostały opracowane w taki sposób, aby ich użytkownicy mogli nie tylko poszerzać swoją wiedzę, ale też szybko i skutecznie utrwałać nowe wiadomości. Proponowane przez nas rozwiązania szczególnie ważne są właśnie dziś, gdy znajomość informatyki stała się kluczowa – bez niej nie sposób nadążyć za tempem rozwoju dowolnej dziedziny wiedzy i zrozumieć fundamentalnych zmian zachodzących na całym świecie.

Dwuczęściowy zeszyt ćwiczeń stanowi uzupełnienie materiału zawartego w książce „Informatyka Europejczyka. iPodręcznik dla szkoły podstawowej, kl. IV–VI” (opracowanej dla szkół, w których korzysta się z komputerów typu Mac). Zeszyt składa się z zadań o różnym stopniu trudności, dostosowanych do możliwości uczniów zarówno przeciętnych, jak i bardzo zdolnych. Poprzez realizację ciekawych projektów, rozwiązywanie łamigłówek i zabawę bezstresowo wprowadza dzieci w świat informatyki, a ponadto pozwala im rozwinąć własne talenty i zainteresowania. Mierząc się z kolejnymi zadaniami, uczniowie szybko poznają środowisko pracy, opanują podstawowe pojęcia oraz obsługę popularnych programów, nauczą się odpowiedzialnie korzystać z internetu, a także na bieżąco ugruntowują zdobytą wiedzę.

- Pierwsze terminy i pojęcia związane z komputerem i pracą w sieci
- Podstawowe informacje o popularnych systemach operacyjnych
- Pliki i katalogi – najważniejsze czynności
- Edycja tekstu i grafiki
- Komputer jako pomoc w edukacji i rozrywce
- Działania na arkuszu kalkulacyjnym
- Prezentacje multimedialne
- Internet jako źródło informacji
- Tworzenie prostych animacji

„Informatyka Europejczyka” to:

- gruntowne poznanie podstaw obsługi komputera i najczęściej używanych programów;
- atrakcyjnie przekazywana wiedza, niezbędna do zrozumienia współczesnego świata;
- kreatywne wykorzystanie dostępnych możliwości i proponowanie własnych rozwiązań.

Spis treści

Drogi Uczniu! / 5

Drogi Nauczycielu! / 7

Rozdział 1.

Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze / 9

- 1.1. Czym zajmuje się informatyka? / 9
- 1.2. Komputer po raz pierwszy / 12
- 1.3. Co powinien wiedzieć każdy użytkownik komputera? / 15
- 1.4. Komputer a prawo / 17
- 1.5. Co jeszcze jest ważne w pracy z komputerem? / 20
- 1.6. Podsumowanie / 23

Rozdział 2.

Środowisko pracy / 26

- 2.1. Poznajemy środowisko pracy / 26
- 2.2. Pliki i katalogi – najważniejsze czynności / 30
- 2.3. Wyszukiwanie informacji / 39
- 2.4. Poznajemy przydatne programy / 41
- 2.5. Podsumowanie / 43

Rozdział 3.

Nauka pisania na klawiaturze komputera / 45

- 3.1. Wprowadzenie / 45
- 3.2. Ćwiczenia do nauki pisania / 48
- 3.3. Podsumowanie / 53

Rozdział 4.

Podstawy edycji grafiki / 56

- 4.1. Edytory graficzne – wprowadzenie / 56
- 4.2. Program Tux Paint / 58
- 4.3. Program Doozla / 66
- 4.4. Program MacPaint X / 73
- 4.5. Zrzut ekranu (zdjęcie) z zapisem do pliku / 84
- 4.6. Komponowanie własnych rysunków – cz. I / 86
- 4.7. Komponowanie własnych rysunków – cz. II / 88
- 4.8. Drukowanie / 91
- 4.9. Podsumowanie / 93

Rozdział 5.

Podstawy edycji tekstu / 95

- 5.1. Pierwsze kroki w edytorze tekstu / 95
- 5.2. Wykonujemy operacje na blokach tekstu / 99
- 5.3. Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego / 103
- 5.4. Listy numerowane i wypunktowane / 110
- 5.5. Wstawianie rysunku do dokumentu tekstowego / 118
- 5.6. Ozdobne napisy i tabele w dokumencie tekstowym / 122
- 5.7. Urozmaicamy dokumenty tekstowe i drukujemy je / 125
- 5.8. Redagujemy i drukujemy nowe dokumenty tekstowe / 129
- 5.9. Realizacja projektu / 135
- 5.10. Podsumowanie / 138

Rozdział 6.

Komputer w edukacji i rozrywce / 140

- 6.1. Multimedia / 140
- 6.2. Multimedialne programy użytkowe / 142
- 6.3. Edukacja w internecie / 146
- 6.4. Rozrywka z komputerem / 149
- 6.5. Podsumowanie / 157

Dodatek A

Powtórzenie i utrwalenie wiadomości / 159

- A.1. Pytania utrwalające / 159
- A.2. Ćwiczenia utrwalające / 163
- A.3. Przygotowanie wspólnego projektu / 168
- A.4. Opracowanie i wydruk materiałów do prezentacji projektu / 170
- A.5. Prezentacja i omówienie prac / 170
- A.6. Podsumowanie / 171

Rozdział 1.

Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze

Liczba godzin



- 1.1. Czym zajmuje się informatyka?
- 1.2. Komputer po raz pierwszy
- 1.3. Co powinien wiedzieć każdy użytkownik komputera?
- 1.4. Komputer a prawo
- 1.5. Co jeszcze jest ważne w pracy z komputerem?
- 1.6. Podsumowanie

1.1. Czym zajmuje się informatyka?

Liczba punktów

▶ **Ćwiczenie 1.**

Dokończ zdanie.

Informatyka to

▶ **Ćwiczenie 2.**

O czym będziesz uczył się na zajęciach komputerowych? Dokończ zdania.

Nauczę się

.....

Dowiem się

.....

Poznam

.....

▶ **Ćwiczenie 3.**

Wymień najważniejsze zasady **bezpiecznej** pracy z komputerem.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

▶ Ćwiczenie 4.

Rozwiń punkt 8. ze str. 18 w podręczniku.

.....

.....

.....

.....

.....

▶ Ćwiczenie 5.

Omów zjawisko uzależnienia od komputera i zagrożenia z nim związane (rysunek 1.1).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Rysunek 1.1.
Plakat akcji „Dziecko w Sieci”

▶ **Ćwiczenie 6.**

Z kim powinieneś porozmawiać w przypadku zauważenia objawów uzależnienia od komputera u siebie lub u kolegów?

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 7.**

Pokoloruj rysunek, który przedstawia prawidłową postawę przy pracy z komputerem.



▶ Ćwiczenie 8.

Wpisz w ramkę kolorem **czerwonym** to, co **przeszkadza** Ci w pracy z komputerem, a kolorem **zielonym** to, co **pomaga**.





PRZESZKADZA	POMAGA

1.2. Komputer po raz pierwszy

Liczba punktów

▶ Ćwiczenie 1.

Nazwij urządzenia przedstawione na rysunkach.

 <p>.....</p>	 <p>.....</p>
 <p>.....</p>	 <p>.....</p>



▶ **Ćwiczenie 2.**

Dokończ zdania opisujące wygląd komputerów.

Komputer z obudową typu **desktop** to

Komputer z obudową typu **tower** to

Laptop to

▶ **Ćwiczenie 3.**

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

Urządzenia wejściowe:

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

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

Urządzenia wyjściowe:

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

▶ Ćwiczenie 4.

Wymień najważniejsze elementy znajdujące się we wnętrzu komputera.

- | | |
|---------|---------|
| 1. | 5. |
| 2. | 6. |
| 3. | 7. |
| 4. | 8. |

▶ Ćwiczenie 5.

Jak prawidłowo **włączyć** komputer?
Omów kolejne czynności.



▶ Ćwiczenie 6.

Dokończ zdanie.

Stan **uśpienia** komputera to

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

.....
.....

▶ **Ćwiczenie 7.**

Jak prawidłowo **wyłączyć** komputer? Omów kolejne czynności.

▶ **Ćwiczenie 8.**

Wymień podobieństwa i różnice w pracy komputera i twórczej działalności człowieka.

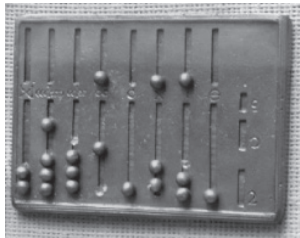
Podobieństwa:

Różnice:

- | | |
|---------|---------|
| • | • |
| • | • |
| • | • |

▶ **Ćwiczenie 9.**

Rozpoznaj i opisz w kilku słowach urządzenie przedstawione na rysunku 1.2.



Rysunek 1.2.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Podaj **źródło** informacji.

.....

1.3. Co powinien wiedzieć każdy użytkownik komputera?

Liczba punktów

▶ **Ćwiczenie 1.**

Wymień **typy plików** reprezentowane przez poniższe ikony.



.....

.....

▶ **Ćwiczenie 2.**

Uzupełnij zdania.

Plik to zbiór

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

▶ **Ćwiczenie 3.**

Zapisz:

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

▶ **Ćwiczenie 4.**

Dokończ zdanie.

Sieć komputerowa to

.....
.....

▶ **Ćwiczenie 5.**

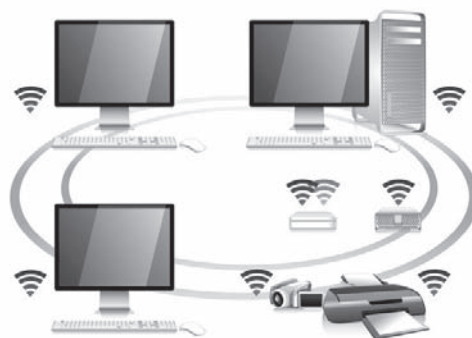
Opisz, co oznacza i jak przebiega **logowanie** do sieci komputerowej.

.....
.....

▶ **Ćwiczenie 6.**

Wymień możliwości, jakie udostępnia sieć komputerowa.

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



 **Ćwiczenie 2.**

Wyjaśnij pojęcia.

- Prawo autorskie

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

- Programy *freeware*

.....
.....

- Programy *shareware*

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

Czy przestrzegasz prawa autorskiego, gdy korzystasz z komputera? Odpowiedź uzasadnij.

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

 **Ćwiczenie 3.**

Uzupełnij zdanie.

Licencja to

.....

 **Ćwiczenie 4.**

Co oznacza wyrażenie **piractwo komputerowe**?

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

▶ **Ćwiczenie 7.**

Do czasopism komputerowych dla dzieci często dołączane są płyty CD lub DVD zawierające multimedialne programy edukacyjne. Podaj rodzaj licencji, na jakiej można korzystać z dostarczonego oprogramowania.

.....

1.5. Co jeszcze jest ważne w pracy z komputerem?

Liczba punktów

▶ **Ćwiczenie 1.**

Co to jest **wirus komputerowy**?

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 2.**

Dokończ zdanie.

Zadaniem **programu antywirusowego** jest

.....

.....

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 3.**

Podaj nazwę programu antywirusowego stosowanego w Twojej szkolnej pracowni.

.....

▶ **Ćwiczenie 4.**

Co oznacza wyrażenie **profilaktyka antywirusowa**?

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....

Podaj **źródło** informacji.

 **Ćwiczenie 9.**

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

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

 **Ćwiczenie 10.**

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

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

 **Ćwiczenie 11.**

Uzasadnij konieczność przestrzegania jednego z punktów regulaminu obowiązującego w szkolnej pracowni komputerowej. Wybierz punkt według Ciebie najważniejszy.

.....
.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 12.**

Znajdź w czasopismach komputerowych informacje na temat programów antywirusowych dostępnych na polskim rynku. Wymień kilka z nich.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Podaj **źródło** informacji.

1.6. Podsumowanie

Liczba punktów

▶ **Ćwiczenie 1.**

Z tego rozdziału **dowiedziałem się**:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 2.**

Czytając rozdział, **poznałem**:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 3.**

Dzięki lekturze rozdziału **nauczyłem się**:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



▶ **Ćwiczenie 4.**

Uzupelnij tabelkę, poproś nauczyciela o wpisanie oceny.

Temat	Liczba punktów do uzyskania	Liczba zdobytych punktów	Podpis rodzica (opiekuna)
1.1			
1.2			
1.3			
1.4			
1.5			
1.6			
Razem punktów:			Ocena:
Dodatkowe punkty:			
Łączna liczba uzyskanych punktów:			