

## » 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 1

Autor: Danuta Kiałka (z zespołem)  
ISBN: 978-83-246-1495-0  
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. Będiesz 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
- Pisanie na klawiaturze
- Mysz komputerowa
- Edytor tekstu WordPad
- Czcionki
- Tworzenie plików i katalogów
- Porządek na dysku
- Pisanie tekstów i zapisywanie dokumentów
- Program Paint
- Rysowanie i przekształcanie elementów rysunku
- Przeglądarka internetowa
- Wyszukiwanie informacji w Internecie

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

**1**  
**poziom**

## **Wstęp /5**

- Lekcja 1.** W pracowni komputerowej po raz pierwszy /11
- Lekcja 2.** Ile tu części? /16
- Lekcja 3.** Myszka lubi się bawić /25
- Lekcja 4.** Co to za płyta? /28
- Lekcja 5.** Gdy gram w gry... /31
- Lekcja 6.** Przygoda z klawiaturą /36
- Lekcja 7.** Ważne nazwy /42
- Lekcja 8.** Polak mały /48
- Lekcja 9.** Kolorowa jesień /53
- Lekcja 10.** Wielkie malowanie /55
- Lekcja 11.** Skarby jesieni /58
- Lekcja 12.** Rusz głową /61
- Lekcja 13.** Czarodziejskie pieczęcie /64
- Lekcja 14.** Wesołych Świąt! /72
- Lekcja 15.** Świąteczne rysunki /77
- Lekcja 16.** Notatki z Notatnika /79
- Lekcja 17.** Jak napisać q i ę? /84
- Lekcja 18.** Życzenia dla babci i dziadka /88

|                          |                                                    |
|--------------------------|----------------------------------------------------|
| <b>Lekcja 19.</b>        | Wyliczanki /92                                     |
| <b>Lekcja 20.</b>        | Patrzę w lewo, patrzę w prawo /94                  |
| <b>Lekcja 21.</b>        | Szare komórki do wynajęcia /98                     |
| <b>Lekcja 22.</b>        | Jak znaleźć zyraffę? /101                          |
| <b>Lekcja 23.</b>        | Dzieci w sieci /105                                |
| <b>Lekcja 24.</b>        | Strony internetowe, które lubimy /108              |
| <b>Lekcja 25.</b>        | Z komputerem w świat /110                          |
| <b>Lekcja 26.</b>        | Myślę logicznie /113                               |
| <b>Lekcja 27.</b>        | W zdrowym ciele... /117                            |
| <b>Lekcja 28.</b>        | Matematyka z komputerem /122                       |
| <b>Lekcja 29.</b>        | Kto ma komputer? /125                              |
| <b>Lekcja 30.</b>        | Rok w kolorach /129                                |
| <b>Lekcja 31.</b>        | Majowe przeplatanki /133                           |
| <b>Lekcja 32.</b>        | W Zagadkowie /138                                  |
| <b>Lekcja 33.</b>        | Powtarzamy ☺ /142                                  |
| <b>Lekcja 34.</b>        | Z komputerem się bawimy — o wakacjach marzymy /144 |
| <b>Lekcja 35.</b>        | Niech żyją wakacje! /148                           |
| <b>Odpowiedzi /152</b>   |                                                    |
| <b>Bibliografia /153</b> |                                                    |

## Lekcja 7. Ważne nazwy

Na tej lekcji dowiesz się, co oznaczają słowa *plik* i *katalog* oraz gdzie je znaleźć.



Dokumenty, które otwierasz w ćwiczeniach z płyty CD, to **pliki**. Każdy plik ma swoją **nazwę**.

Uruchom płytę.



### Ćwiczenie 1.

Przeczytaj uważnie treść opowiadania.



O czym jest ta opowieść? Podaj **nazwę** pliku.

---

---

---

---

Ćwiczenie 2.

Przeczytaj uważnie tekst.



O czym jest ta opowieść? Podaj **nazwę** pliku.

---

---

---

---

Ćwiczenie 3.

Przeczytaj uważnie treść opowiadania.



O czym jest ta opowieść? Podaj **nazwę** pliku.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ćwiczenie 4.

Pokoloruj jesienne liście.



Z jakich drzew są to liście? Umieść pod każdym rysunkiem naklejkę.

Jak nazwiesz plik? Pokoloruj właściwą nazwę.

Liście

Drzewa

Drzewa i liście

Uruchom program Notatnik. Aby to zrobić, kliknij ikonę którą znajdziesz na pulpicie.



Ćwiczenie 5.

Przepisz teksty o kotach w otwartym oknie uruchomionego programu.

Rys. 7.1.  
Węgielek



Fot. Katarzyna Kiałka



To kot Zuzi.  
On lubi mleko.

Rys. 7.2.  
Pieszczo

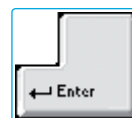


Fot. Katarzyna Kiałka



A to kotek Tomka.  
On lubi ryby.

Aby przejść do następnej linii, użyj klawisza  
Jak nazwiesz ten plik?  
Pokoloruj właściwą nazwę.



Koty

Co lubią koty?

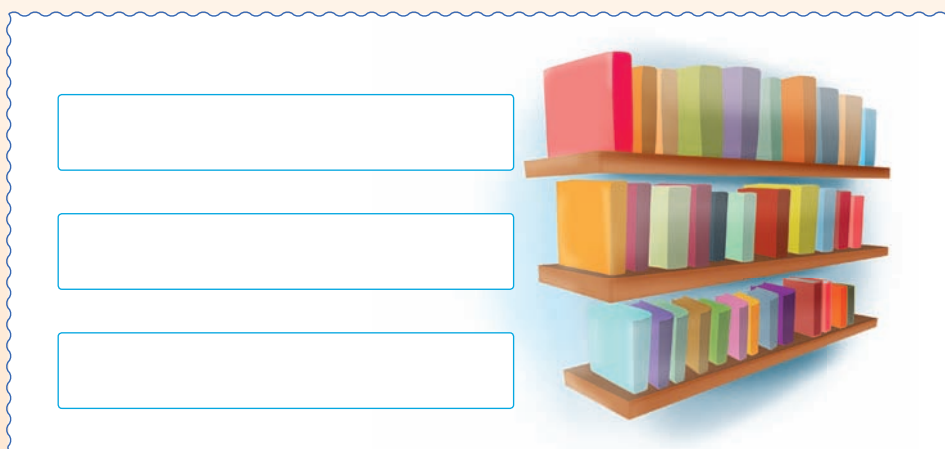
Kot



Pracując na komputerze, pliki zapisujemy w katalogach  
(folderach).

Ćwiczenie 6.

Wybierz naklejki opisujące katalogi na rysunku i umieść je  
w szarym polu.



## Ćwiczenie 7.

Zagraj w grę *Pszczółka*. Zbierz wszystkie elementy jesiennego lasu.



Zakończ prawidłowo pracę z uruchomioną płytą. Wyjmij płytę z napędu i włóż do koperty. Wyłącz komputer.



Fot. Katarzyna Kiałka

## Lekcja 8. Polak mały

Czy dobrze znasz swoją ojczyznę?

Uruchom program Notatnik sposobem poznanym na **lekcji 6**. W otwartym oknie programu ustaw kursor myszy  w miejscu, gdzie chcesz wstawić literkę, a następnie kliknij. Zobaczysz:  — to jest kursor tekstowy.

**Możesz już pisać.** Wyszukaj na klawiaturze klawisz z właściwą literką i wciśnij go. Napisz słowo **Warszawa**. Jeśli się pomyliłeś, nie szkodzi. Podczas pracy na komputerze można wszystko poprawić. Na przykład:

Warszaaaaaaaaaaaaaawa



Klawisz *Delete*  kasuje znaki na **prawo** od kursora.

Warszaaaaaaaaaaaaaawa



Klawisz *Backspace*  kasuje znaki na **lewo** od kursora. Poprawiłeś tekst! Gratuluję, nauczyłeś się poprawiać błędy.

### Ćwiczenie 1.

Przekreśl literę, którą usunie dany klawisz.

komputer

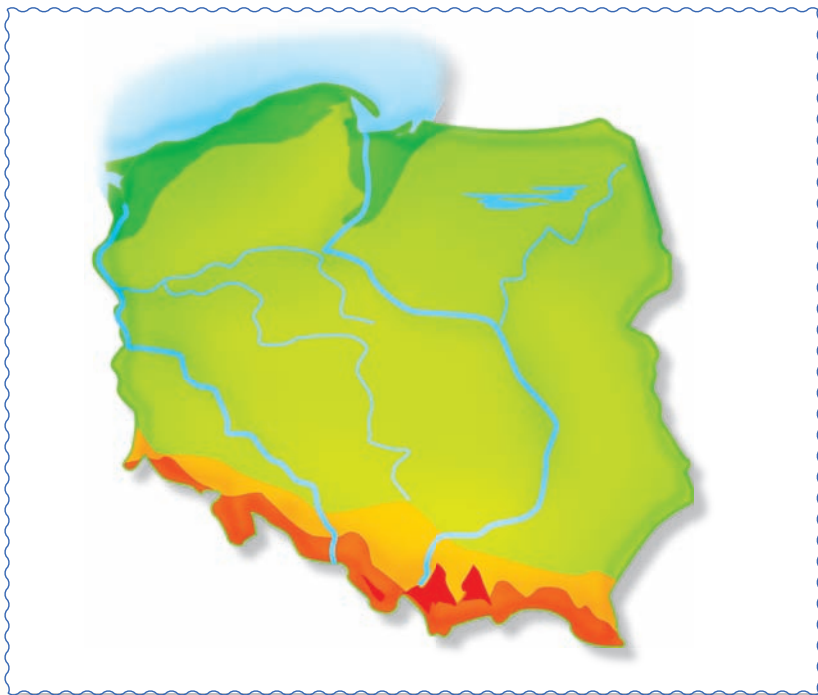
Klawisz *Delete* .

monitor

Klawisz *Backspace* .

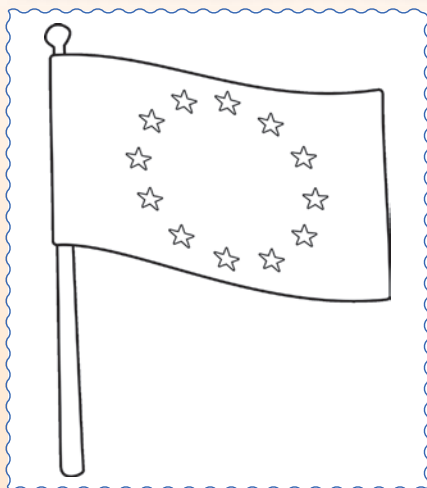
## Ćwiczenie 2.

Zaznacz na mapie stolicę Polski. Jeśli potrafisz zaznaczyć swoje miejsce zamieszkania, zrób to.

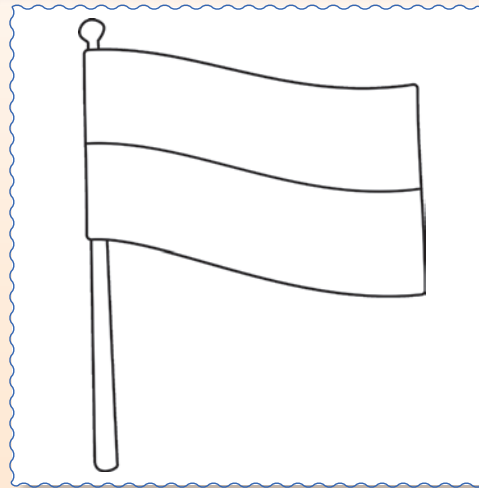


Stolicą Polski jest:

Moja miejscowość to:



Pokoloruj flagę Unii Europejskiej.

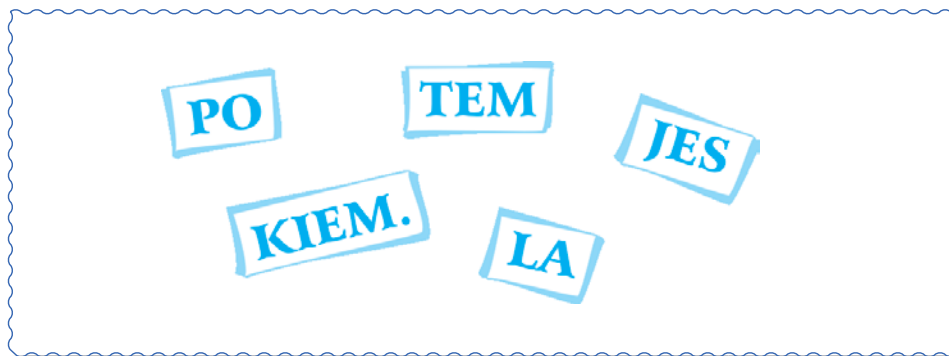


Pokoloruj flagę Polski.

Ćwiczenie 3.

Odpowiedzi na pytania ułóż z rozsypanki.

Kim jesteś?



Czym jest dla nas Polska?



Czym jest dla nas biały orzeł w koronie?



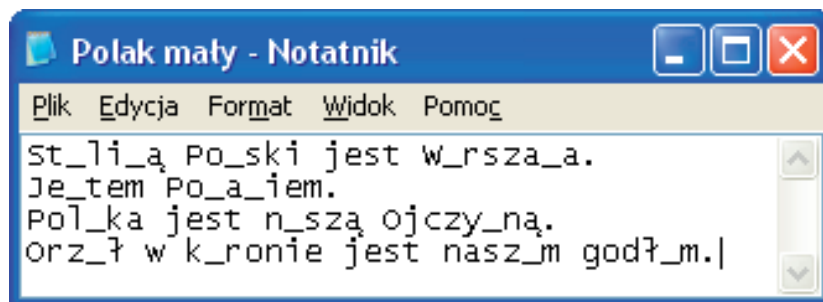
Uruchom płytę.

#### Ćwiczenie 4.

W otwartym pliku o nazwie **Polak mały** widzisz odpowiedzi na pytania postawione w ćwiczeniu 2. Sprawdź, czy tekst jest napisany poprawnie. Dopisz brakujące litery.



Rys. 8.1. Plik **Polak mały** w oknie programu Notatnik

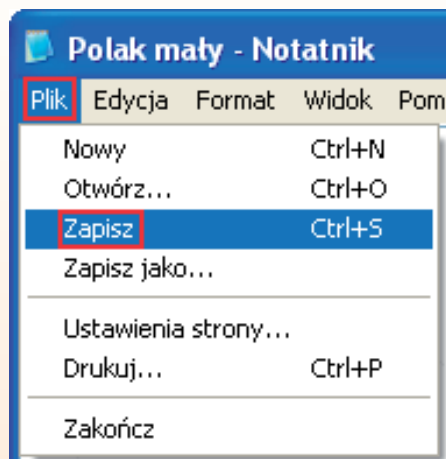


#### Ćwiczenie 5.

Jak zapisać poprawiony plik?

W pasku menu programu Notatnik **kliknij Plik**. Z listy wybierz **Zapisz**.

Rys. 8.2. Polecenie **Zapisz** z menu **Plik**



Plik zostanie zapisany w katalogu *Moje dokumenty* na dysku komputera. Spytaj nauczyciela, czy dobrze wykonałeś ćwiczenie. Zamknij plik za pomocą przycisku

Zapisałeś plik na swoim komputerze, nie zmieniając nazwy.

**Ćwiczenie 6.**



Uzupełnij brakujące litery. Zapisz plik, nie zmieniając jego nazwy.

Popraw i uzupełnij tekst. Zapisz plik, nie zmieniając jego nazwy.



Fot. Katarzyna Kiałka

## Lekcja 9. Kolorowa jesień

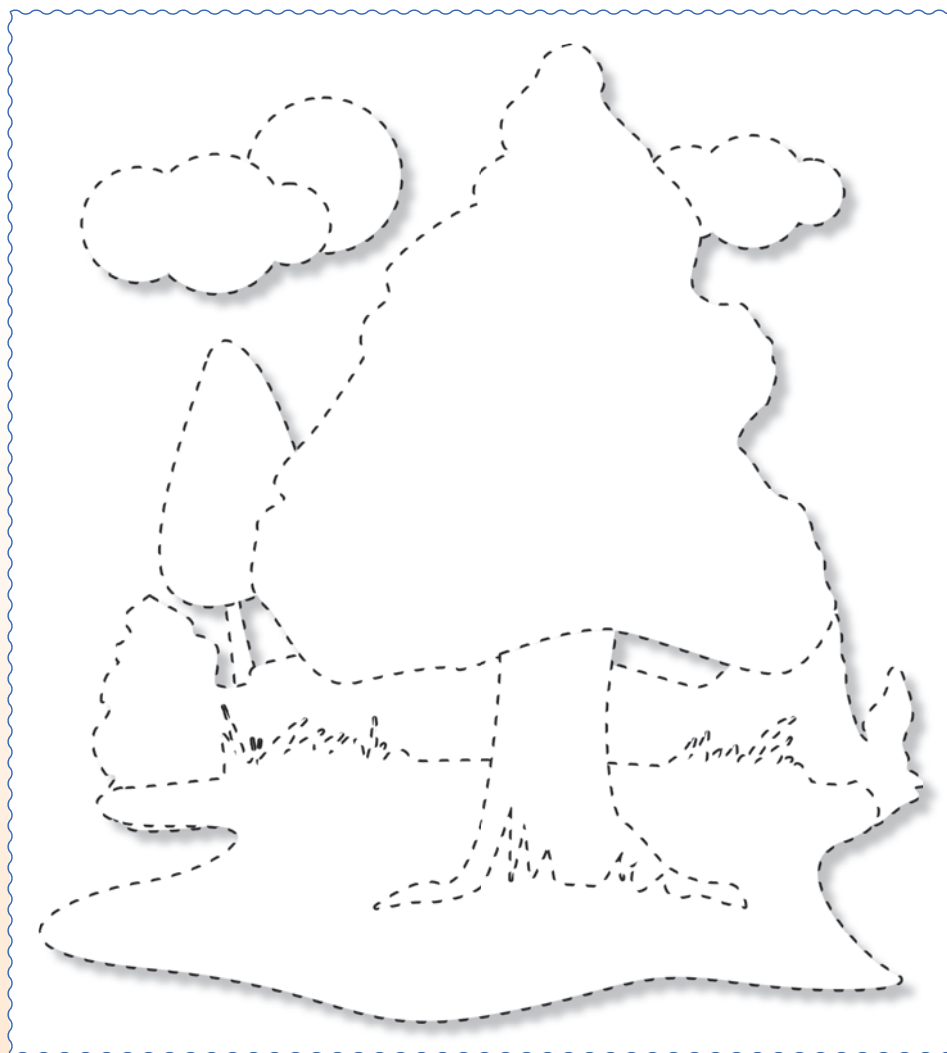
1  
poziom

Na pewno bardzo lubisz rysować. Poćwiczmy posługiwanie się myszą, wypełniając jesienne rysunki kolorami.



Ćwiczenie 1.

Połącz kreseczki i pokoloruj rysunek.



Włącz komputer, wyjmij płytę dołączoną do podręcznika i włóż ją do napędu.

Ćwiczenie 2.

Połącz kropki, a dowiesz się, co przedstawia rysunek.



Ćwiczenie 3.

Pokoloruj rysunki.

Po wykonaniu ćwiczeń napisz, co przedstawiają rysunki.



Rysunek *B*:



Rysunek *C*:

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Ćwiczenie 4.

Zagraj w grę **Motyle**. Łap literki.



Fot. Danuta Kiałka

# Lekcja 10.

## Wielkie malowanie

# 1

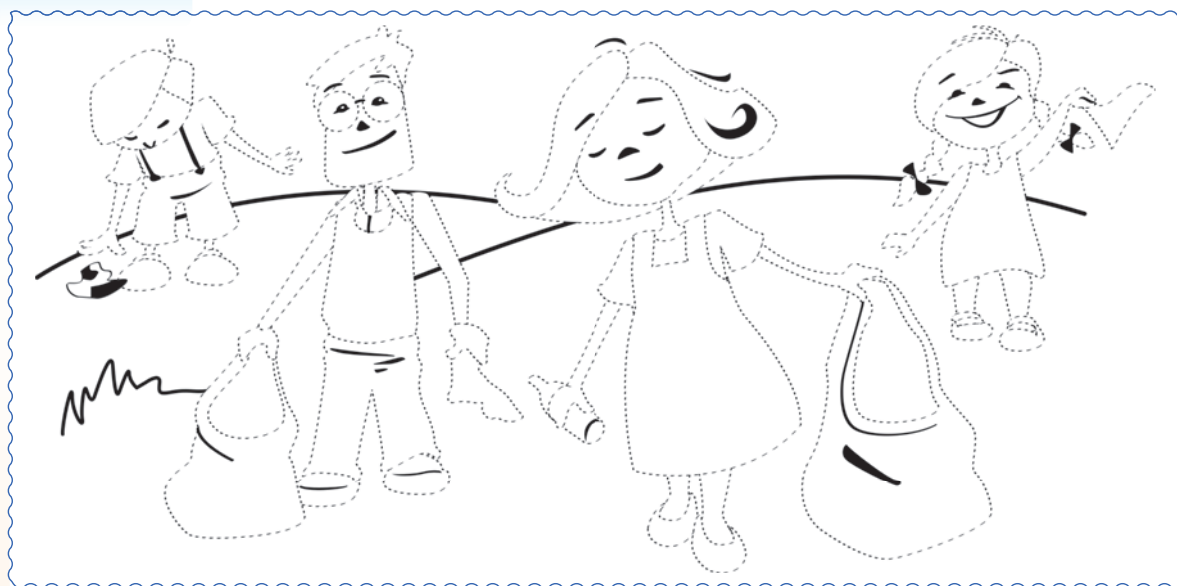
poziom

Wybierz się z bohaterami książki na jesienne wycieczki.



Ćwiczenie 1.

Połącz kropki. Pokoloruj i podpisz rysunek.



Four horizontal lines for writing the title of the book.

Uruchom płytę.

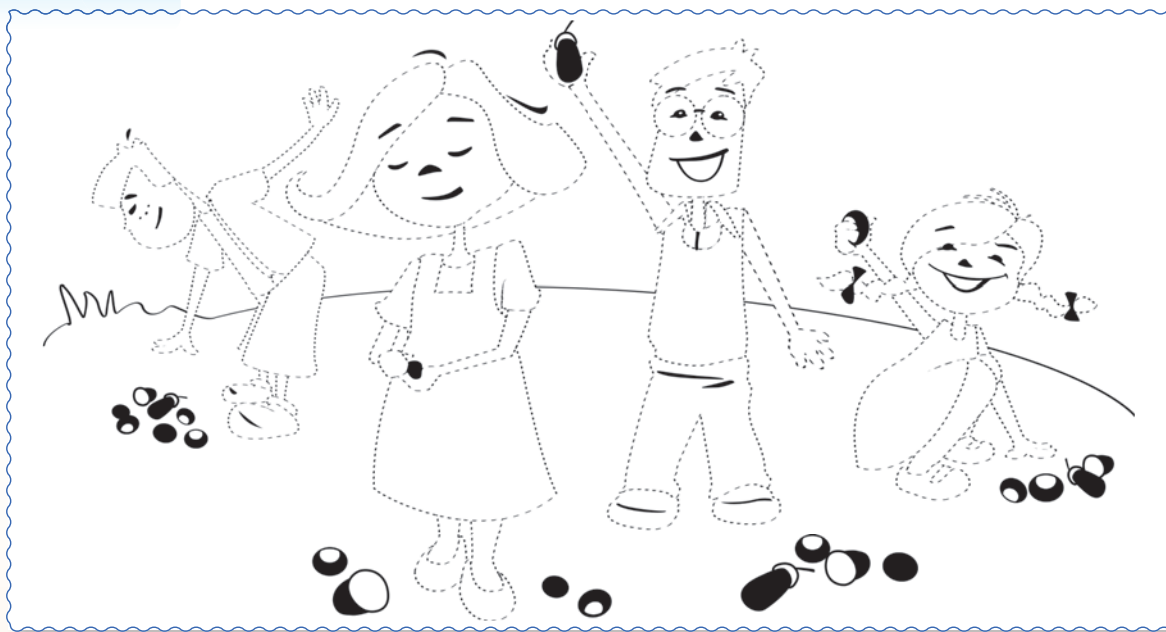
Ćwiczenie 2.

Połącz kropki. Powiedz, co przedstawia rysunek.

Ćwiczenie  
A

Ćwiczenie 3.

Połącz kropki i pokoloruj rysunek.



Ćwiczenie  
B

Połącz kropki. Porównaj rysunki w książce i na płycie.



Ćwiczenie 4.

Pokoloruj rysunki, korzystając z palety kolorów.  
Napisz, co przedstawiają.



Rysunek **C**:

Rysunek **D**:



Ćwiczenie 5.

Zagraj w grę **Pszczółka**. Posprzątaj w lesie.

