

» 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 utrwaląc 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 rozwijać 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

5



- 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.

.....

.....

[illegible]

▶ 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).

[illegible]

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.

	
.....	
	
.....	



▶ **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:

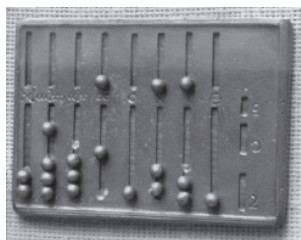
-
-
-

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.

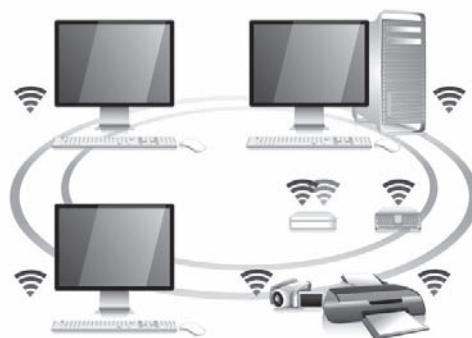
Opisz, co oznacza i jak przebiega **logowanie** do sieci komputerowej.

.....
.....

▶ Ćwiczenie 6.

Wymień możliwości, jakie udostępnia sieć komputerowa.

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



Ćwiczenie 7.

Opisz wybraną **postać**, która **przyczyniła się do rozwoju informatyki na świecie**. Zrób krótką notatkę na jej temat. Wklej zdjęcie, jeśli je posiadasz (np. odszukaj w czasopiśmie komputerowym).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Podaj **źródło** informacji.

Ćwiczenie 8.

Wymień **źródła wiedzy o informatyce**.

.....

.....

.....

.....

1.4. Komputer a prawo

Liczba punktów

Ćwiczenie 1.

Wymień typy programów komputerowych, których kopiowanie **nie jest** kradzieżą.

-
-
-
-

▶ 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 5.**

Zapisz tytuł czasopisma dla dzieci zainteresowanych informatyką. Wklej do zeszytu fragment tekstu lub rysunek (fotografię) z tego czasopisma i napisz w kilku słowach, czego dowiedziałeś się z tego wycinka.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

▶ **Ćwiczenie 6.**

Wymień poznane rodzaje licencji.

.....

.....

.....

▶ 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**?

.....

.....

.....

.....

.....

▶ Ćwiczenie 5.

Wymień kilka **zasad** profilaktyki antywirusowej.

-
-
-
-

▶ Ćwiczenie 6.

Wymień kilka możliwych skutków **braku** ochrony antywirusowej komputera.

- •
- •

▶ Ćwiczenie 7.

Jak uniknąć zarażenia wirusem komputerów znajdujących się w szkolnej pracowni komputerowej, a jak ochronić przed tym komputery domowe?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

▶ Ćwiczenie 8.

Znajdź w prasie informacje na temat szkód wyrządzonych na świecie przez wirusy komputerowe w ostatnim roku. Sporządź notatkę.

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....

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.

Uzupełnij 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:			