



Anna Stankiewicz-Chatys Ewelina Sęk

klasa

2

Elementarz małego informatyka

imię	
nazwisko	
klasa	rok

Co oznaczają symbole znajdujące się w tym podręczniku



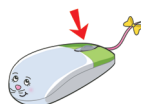
– ważne informacje komputerowe



– kolejne zajęcia z zestawem ćwiczeń (praca z płytą CD)



– przypomnienie informacji komputerowych



– wskazanie przycisku myszy



– wiadomości do zapamiętania

Kierownik projektu
Ewelina Sęk

Fotoedycja
Grzegorz Wrzecionowski

Redakcja merytoryczna
Tamara Machnik
Anna Kaleta

Rysunki
Patrycja Gazda-Szewrańska
Tomasz Kozłowski
Jolanta Mróz

Redakcja językowa
Beata Pędziwilk

Zdjęcia
Grzegorz Wrzecionowski
shutterstock
BE&W

Projekt okładki
Magdalena Pilch

Opracowanie graficzne
Magdalena Pilch

Skład i łamanie
Dariusz Szczerek



**DO NOWEJ PODSTAWY
PROGRAMOWEJ**

Podręcznik dopuszczony do użytku szkolnego przez ministra właściwego do spraw oświaty i wychowania i wpisany do wykazu podręczników przeznaczonych do kształcenia ogólnego, do edukacji wczesnoszkolnej, na podstawie opinii rzeczoznawców: dr Sonii Czudek-Ślęczki, mgr Marzeny Kędry, mgr Ewy Zajdel.

Etap edukacyjny: I

Typ szkoły: szkoła podstawowa

Rok dopuszczenia 2011

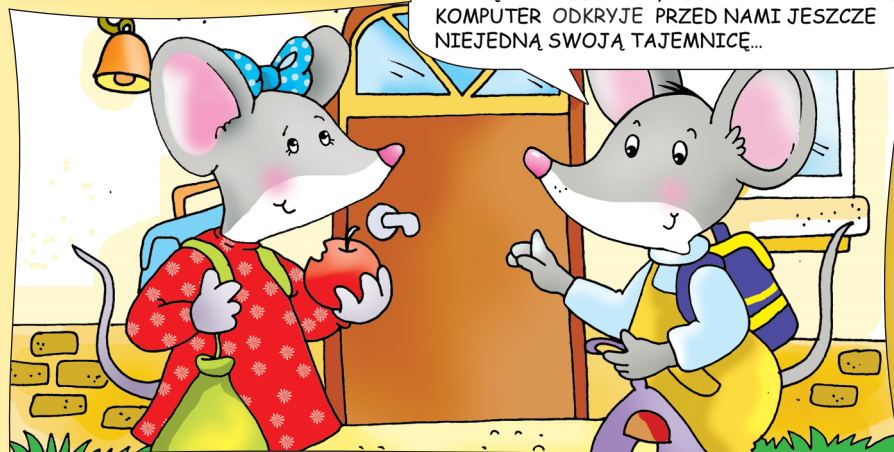
Numer ewidencyjny w wykazie (numer dopuszczenia): 280/2/2011

© Grupa Edukacyjna S.A. 2011

ISBN 978-83-7491-509-0

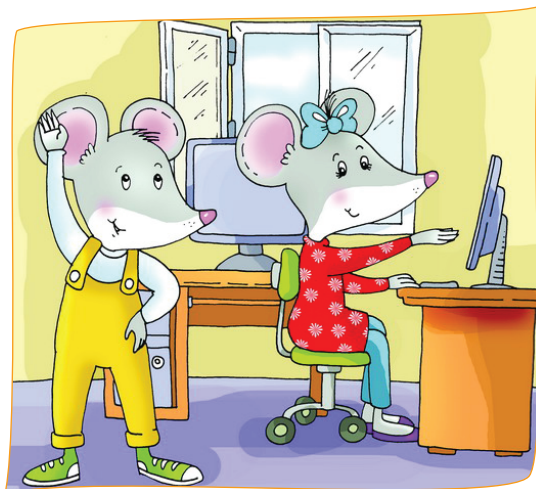
Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie publikacji w całości lub we fragmentach bez zgody wydawnictwa zabronione.

Myszki w drodze do ... wiedzy



1. Posłuchaj uważnie, czytanych przez nauczyciela, rad myszki Misi. Powiedz, na czym polega bezpieczna praca przy komputerze.

Dziecko może spędzać przy komputerze nie więcej niż 2 godziny dziennie. Konieczne jest wietrzenie pokoju i wykonywanie ćwiczeń rozluźniających. Podczas pracy przy komputerze należy zachować prawidłową postawę ciała. Monitor powinien znajdować się w odległości wyciągniętej ręki dziecka. Tylko osoba dorosła może rozłączać elementy zestawu komputerowego.



Odпочywaj czynnie na świeżym powietrzu.
Nie zapominaj o swoich domowych obowiązkach.

2. Odpowiedz na pytania, pisząc wyraz *tak* lub *nie*.

Czy podczas pracy przy komputerze należy siedzieć prosto?

Czy można grać w gry komputerowe przez cały dzień?

Czy można jeść podczas pracy przy komputerze?

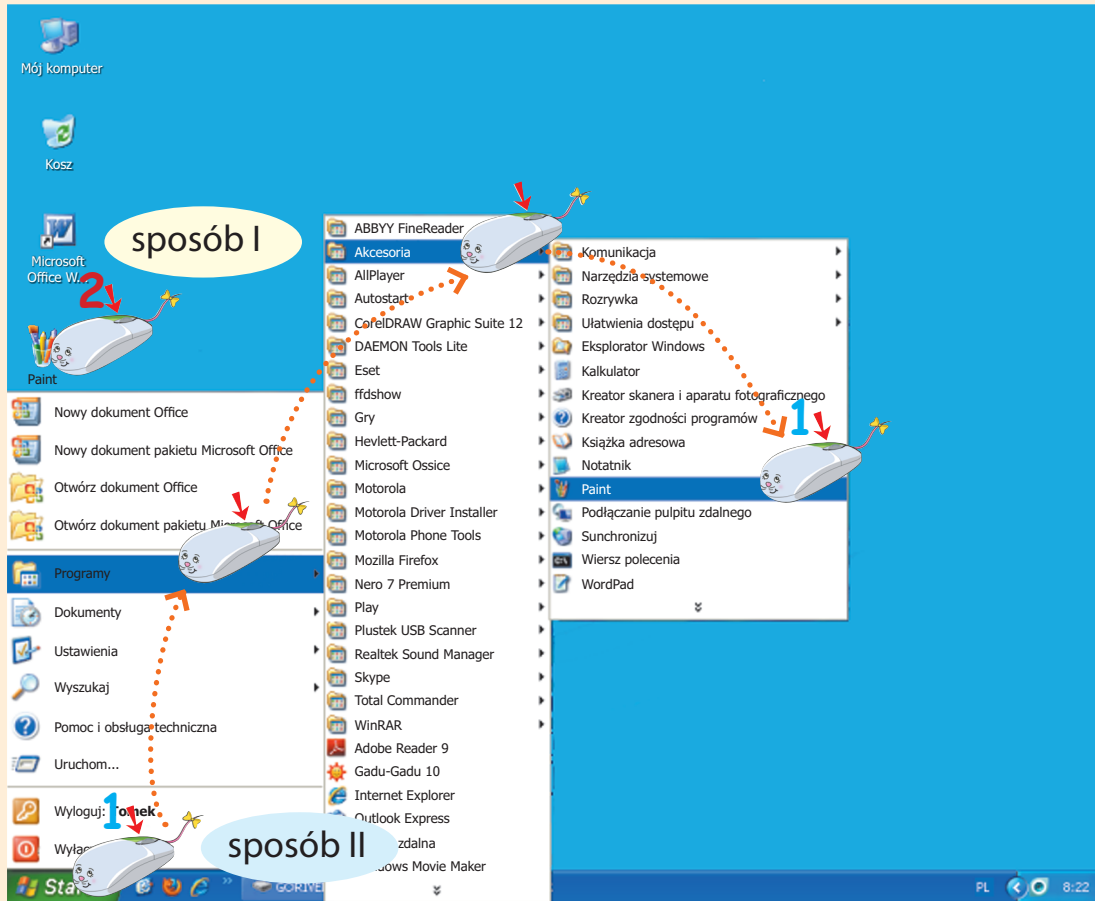
Czy dziecko może samo naprawiać komputer?



Czy pamiętasz, że program, którego używamy do rysowania i kolorowania, nazywa się edytor grafiki *Paint*?



Uruchamianie programu Paint.



3. Przypomnij sobie, jak w prawidłowy sposób wyłączyć system i komputer. Odszukaj w wyklejance odpowiednie obrazki i naklej je w pustych polach.

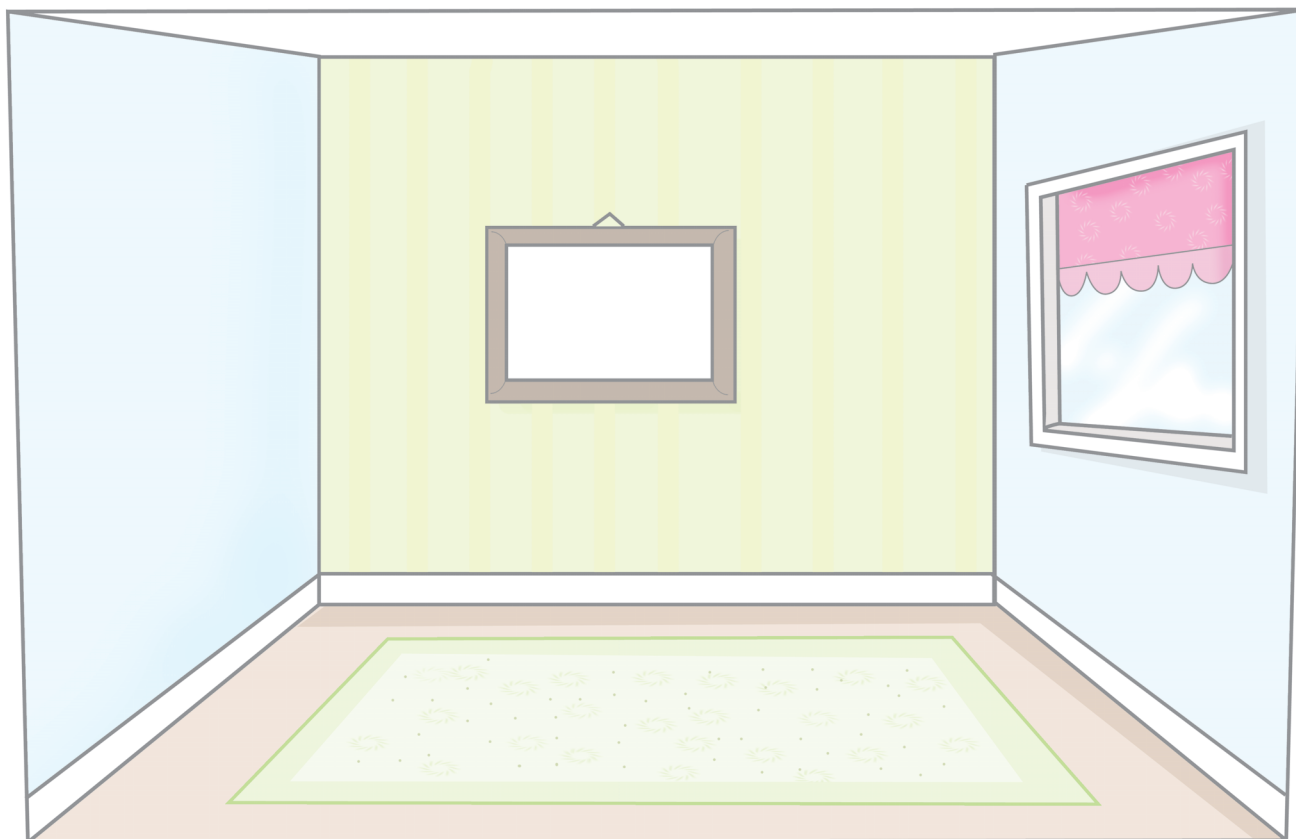
a)

c)

b)



1. Zobacz, jak wygląda pokój myszki Misi. Narysuj swój pokój i swoje miejsce pracy przy komputerze.



2. Na podstawie zdjęcia i obrazka opowiedz, jak powinno wyglądać miejsce pracy przy komputerze.



3. Pokoloruj rysunki tylko tych urządzeń i przyborów, które są potrzebne do pracy przy komputerze.



Czy pamiętasz, że na **Pulpicie** komputera znajdują się ikony, czyli małe obrazki, które symbolizują określone pliki, foldery lub programy?



2

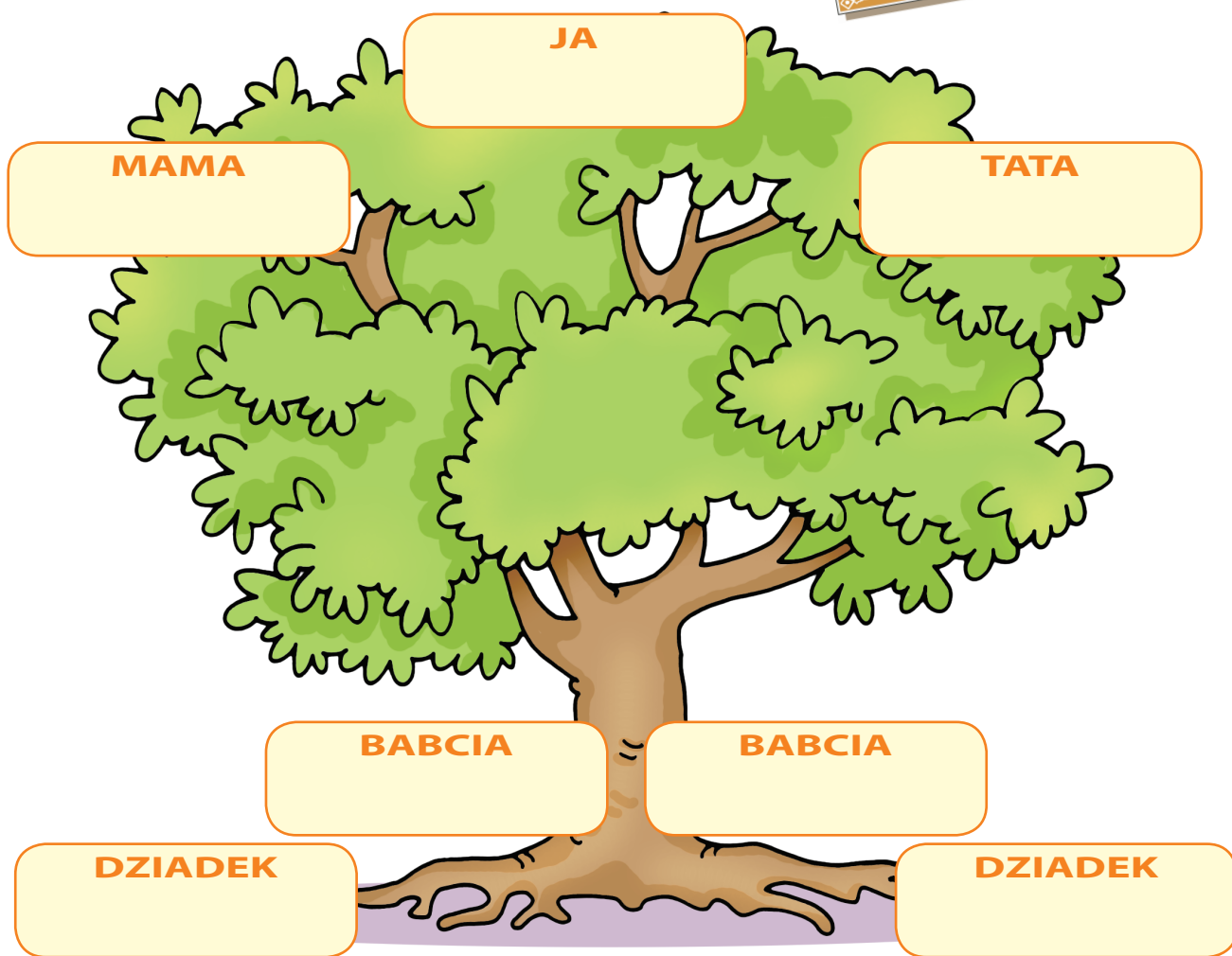
4. Uruchom komputer i odzyskaj na *Pulpicie* ikony poznanych programów. Nazwij je.



Drzewo genealogiczne to wykres graficzny zawierający imiona i nazwiska przodków i potomków danej osoby.



1. Napisz imiona członków twojej rodziny w pustych polach.

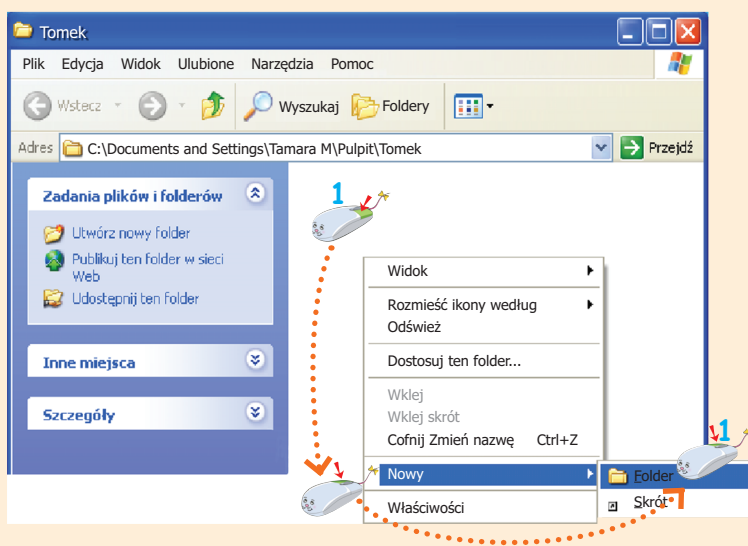
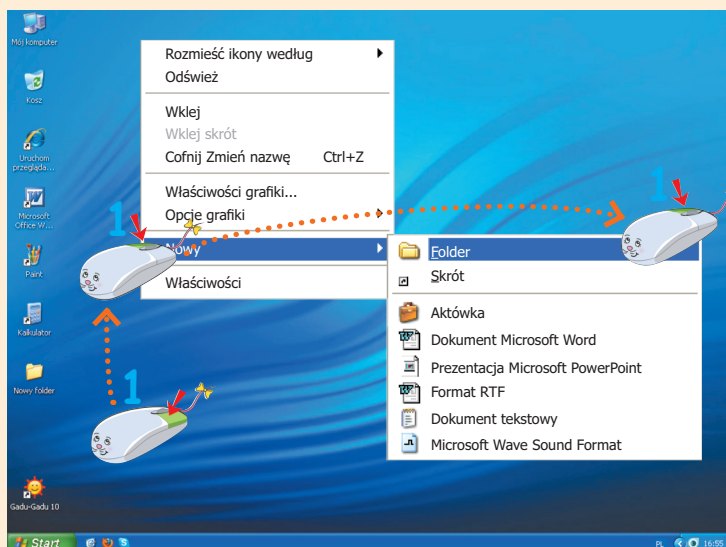


Folder służy do utrzymania porządku na dysku twardym lub innym nośniku danych, np. płycie CD. W folderze mogą być zapisane pliki, programy i inne foldery, zwane podfolderami.

2. Utwórz na *Pulpicie* swoje drzewo genealogiczne, zakładając w tym celu kilka folderów i podfolderów. Nazwij je imionami członków twojej rodziny.



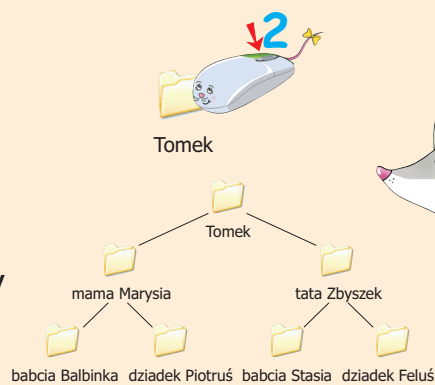
Przypomnij sobie, jak tworzy się nowe foldery.



1. Nazwij utworzony folder swoim imieniem.



2. W swoim folderze utwórz dwa podfoldery i nazwij je imionami mamy i taty.

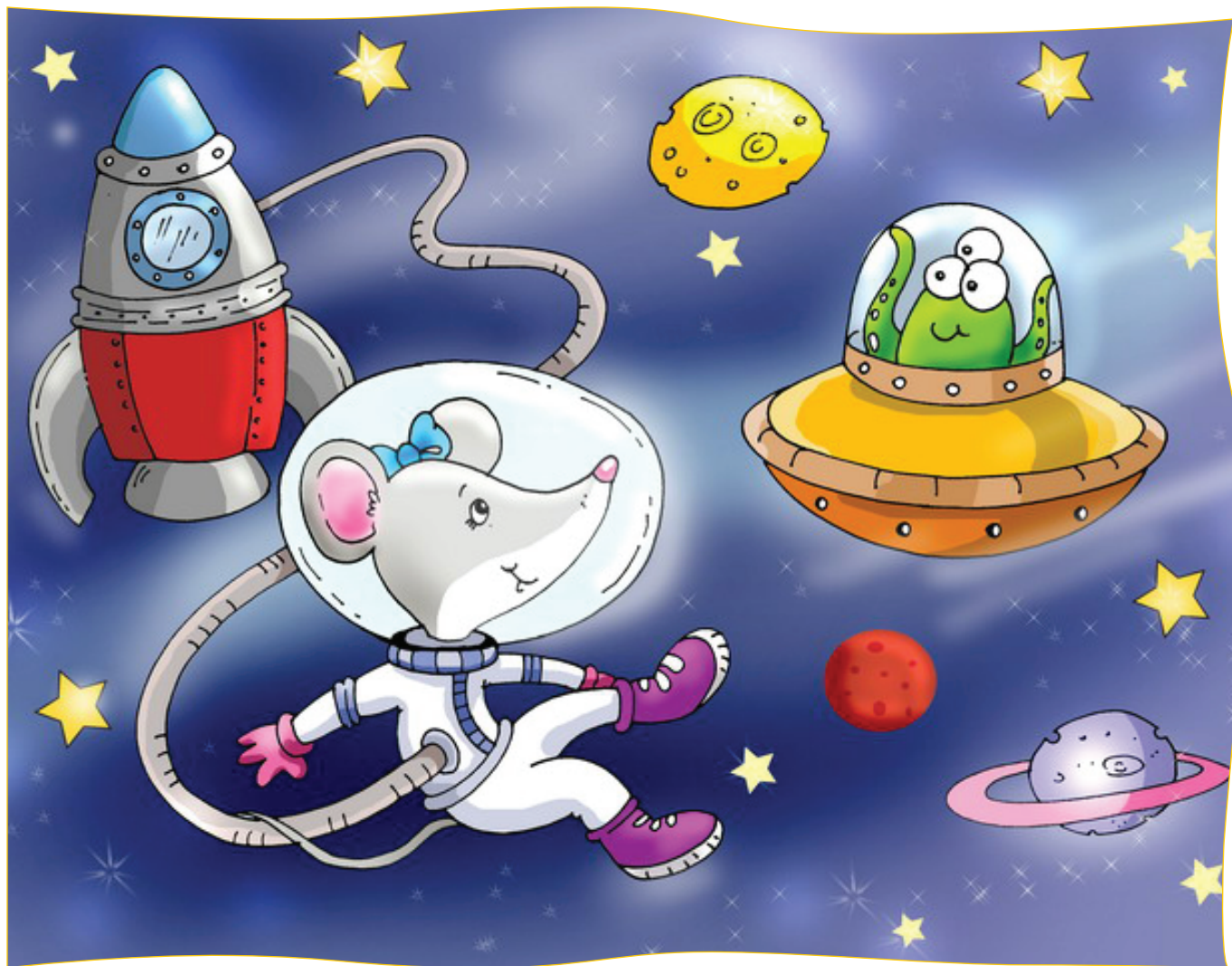


3. W folderze swojej mamy utwórz dwa podfoldery i nazwij je imionami babci i dziadka – rodziców mamy. Podobnie zrób w folderze swojego taty.



Właściwie dobrane nazwy folderów pozwalają utrzymać porządek w komputerze. Nazwa folderu powinna określać, do kogo on należy i co w nim można znaleźć.

1. Sprawdź, czy masz dobrą pamięć. Przyjrzyj się obrazkowi i postaraj się zapamiętać wszystkie szczegóły. Potem zakryj obrazek i wymień to, co zapamiętałeś.



Zdolność do przechowywania i ponownego przywoływania obrazów, dźwięków lub informacji nazywana jest **pamięcią**. Posiadają ją ludzie, niektóre zwierzęta, a także komputery, telefony komórkowe, cyfrowe aparaty fotograficzne i kamery.

2. Otocz pętlami urządzenia zaopatrzone w pamięć, dzięki którym można utrwalić kosmiczne przygody Misi.



Pamięć komputerowa to urządzenie komputerowe, które służy do przechowywania informacji i programów. Informacje można przechowywać także na zewnętrznych nośnikach pamięci – płytach – CD lub DVD, Pen Drive.



dysk twardy



Pen Drive



płyty – CD, DVD

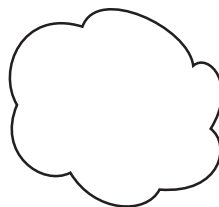
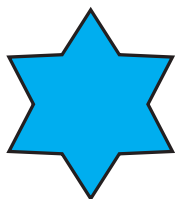
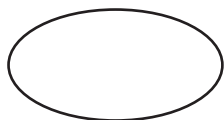


Informacje zapisane w pamięci komputera można w razie potrzeby odszukać i odczytać.

1. Twoi koledzy z drugiej klasy wykonali rysunki na temat wspomnień z wakacji. Opowiedz, jakie miejsca odwiedzili. Dokończ kolorować rysunki.

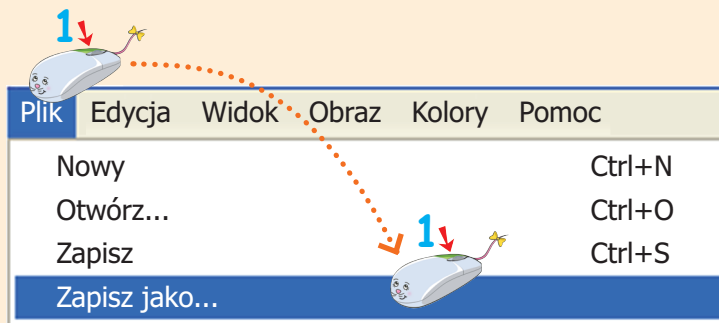


2. Odgadnij, za pomocą jakich narzędzi programu *Paint* zostały wykonane podane rysunki. Połącz linią rysunek z odpowiednim narzędziem.

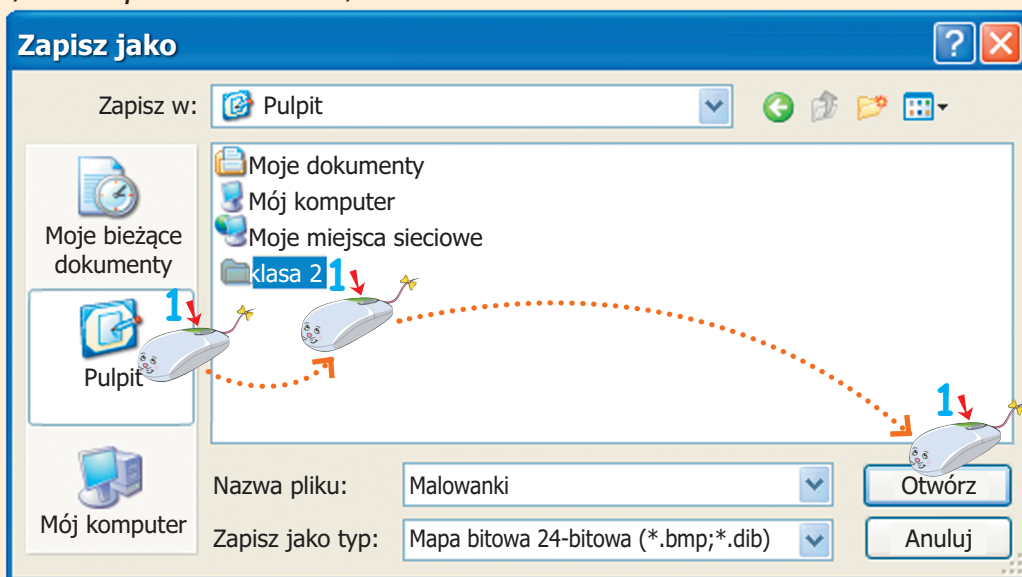




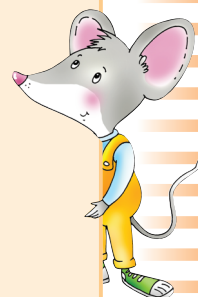
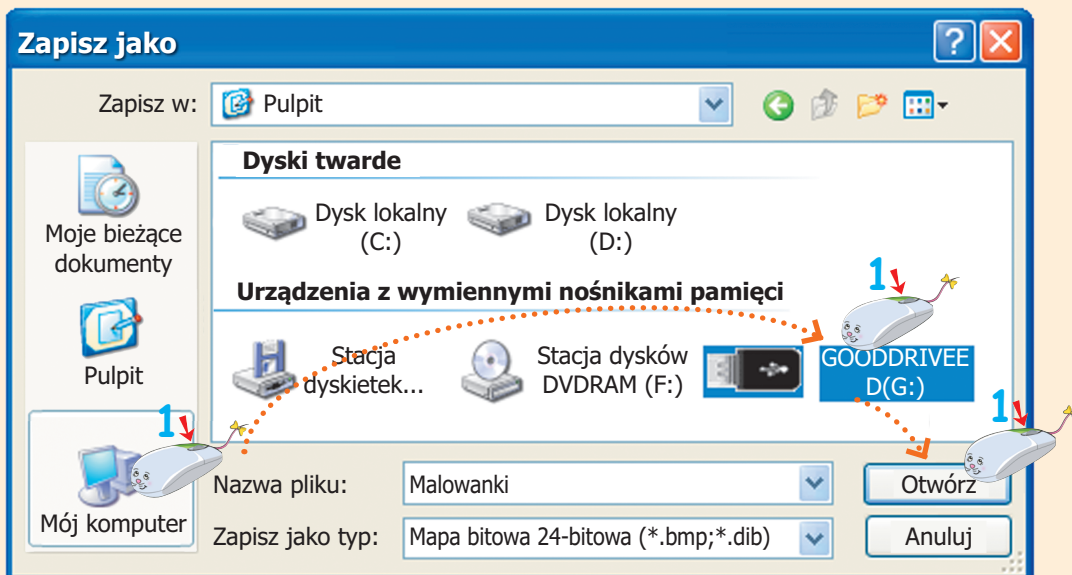
Zobacz, jak należy zapisać wykonaną pracę:



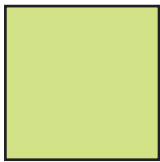
a) na *Pulpicie* monitora,



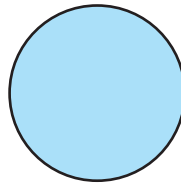
b) na Pen Drive.

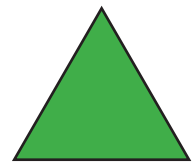


1. Znajdź w wyklejance nazwy figur geometrycznych. Naklej je w odpowiednich miejscach.



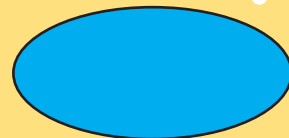




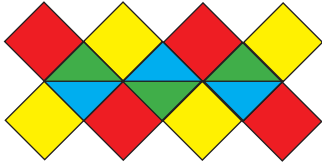
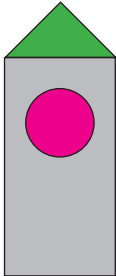
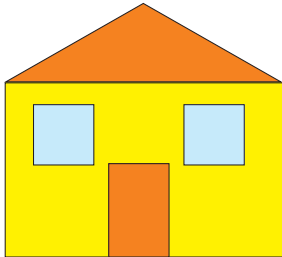




Czy pamiętasz, że figura, która przypomina spłaszczone koło, to **elipsa**?



2. Przyjrzyj się obrazkom. Narysuj figury geometryczne, z których zostały wykonane.

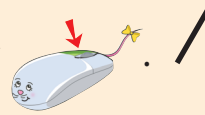
Obrazki	Figury
	
	
	


3. Zastanów się, co jeszcze można ułożyć lub narysować z figur geometrycznych.

Zobacz, jak narysować *trójkąt*  w edytorze grafiki *Paint*.

1. Wybierz narzędzie  *Wielokąt*.

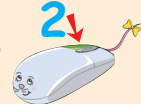
2. Rysuj pierwszy bok trójkąta, trzymając wciśnięty




3. Kliknij  w miejscu, w którym powinien kończyć się drugi bok.





4. Narysuj trzeci bok, klikając na zakończenie



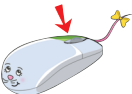
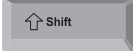
, aby zamknąć .



Czy pamiętasz, jak narysować znane figury geometryczne w programie *Paint*?

Rysujemy  **prostokąt** i  **elipsę**, trzymając wciśnięty

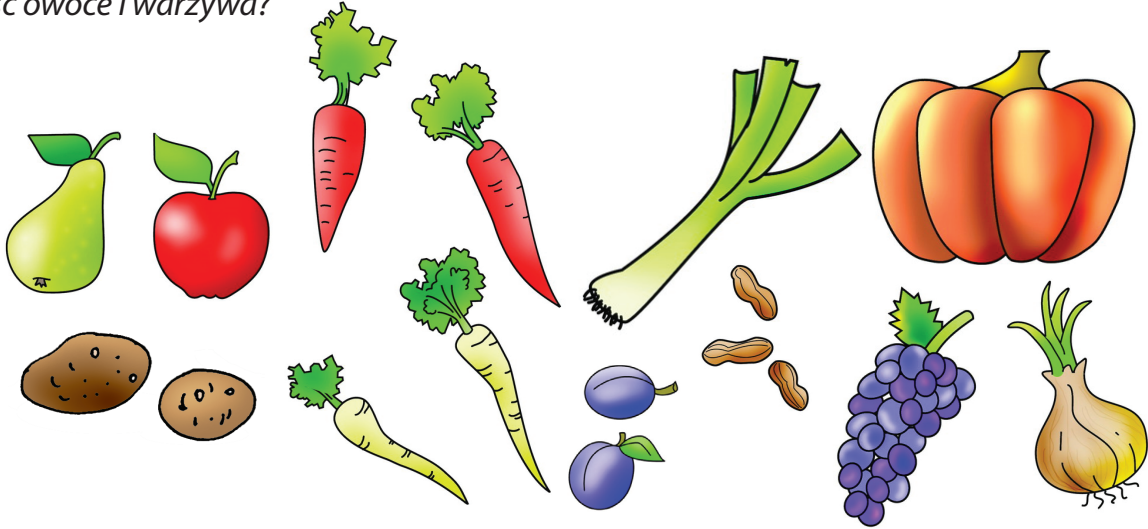
 . Rysujemy  **kwadrat** i  **koło**, trzymając jednocześnie

wciśnięte:  i .

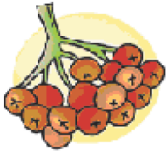
4. Narysuj latawiec z ogonem, składający się wyłącznie z trójkątów.



1. Odpowiedz na pytania: *Jakie dary jesieni zbieramy w sadach i ogrodach? Dlaczego należy jeść owoce i warzywa?*



2. Połącz każde drzewo z jego liśćmi i owocami.



kasztanowiec



jarzębina



klon




dąb

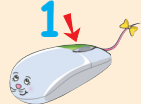


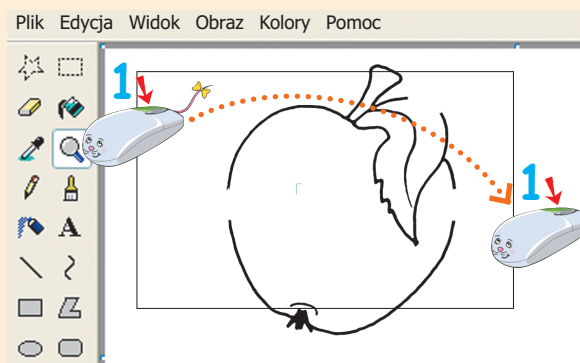
3. Znajdź na rysunku wszystkie miejsca, w których nie jest on dokończony. Dorysuj brakujące elementy rysunku, a następnie pokoloruj go.



Zobacz, jak dorysować szczegóły rysunku w programie *Paint*, aby móc go pokolorować.

1. Wybierz narzędzie  *Lupa*.

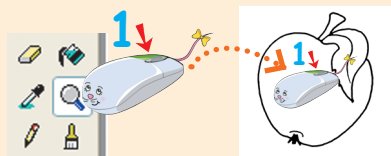
2. Kliknij  na wybranym elemencie rysunku, aby go powiększyć.



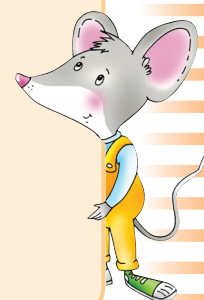
3. Dorysuj brakujące elementy. Połącz je bardzo dokładnie, aby nie pozostawić żadnej luki.



4. Po uzupełnieniu luk przywróć rysunkowi rzeczywiste wymiary.



5. Następnie pokoloruj rysunek.



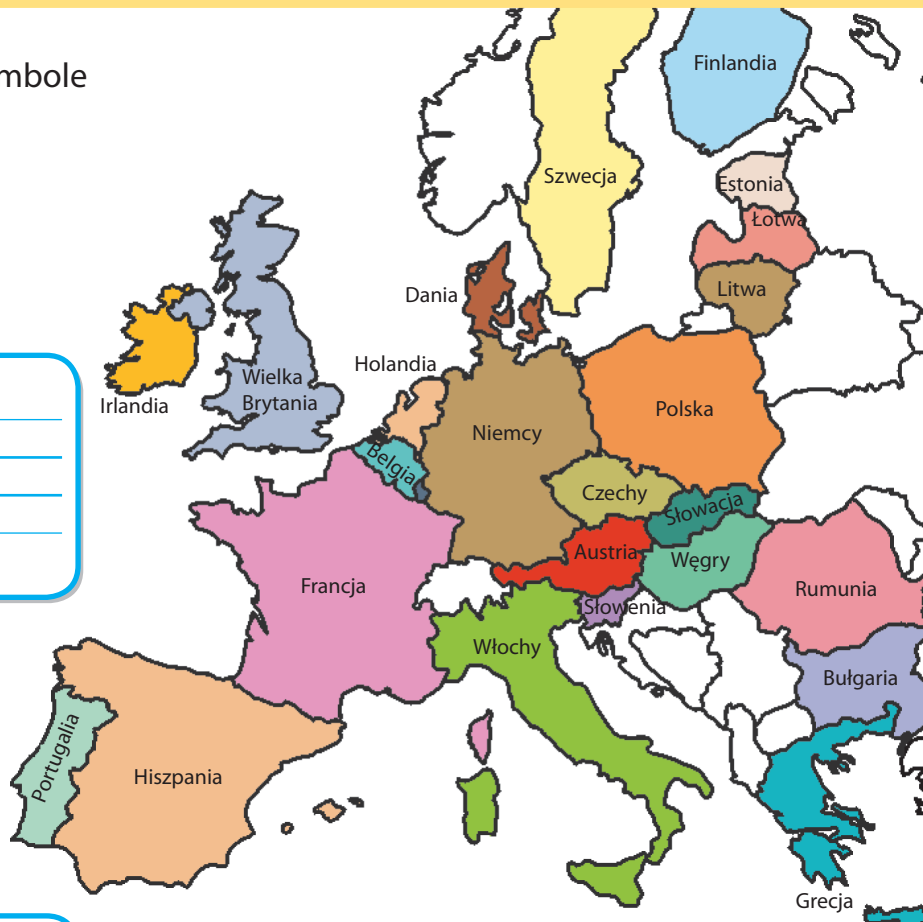


Polska leży w Europie. Podobnie jak inne państwa, posiada własne symbole narodowe, czyli: godło, flagę i hymn.

1. Napisz, jakie znasz symbole narodowe Polski.







*Mazurek
Dąbrowskiego*







2. Narysuj flagę Polski w programie *Paint*.






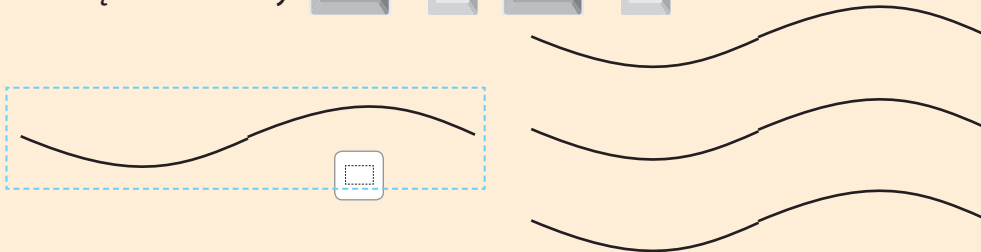
Zobacz, jak wykonać to ćwiczenie w komputerze.


1. Narysuj dwie osobne faliste linie, wykorzystując narzędzie  *Krzywa*.

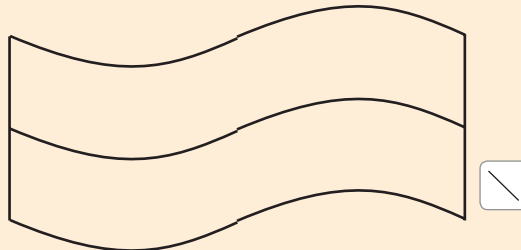


2. Zaznacz jedną linię, używając narzędzia  *Zaznacz*, i połącz ją z drugą.

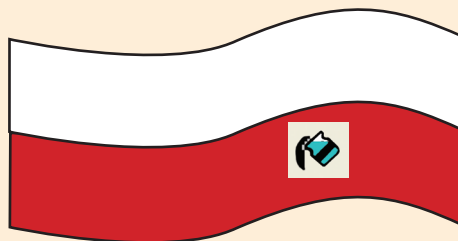
3. Zaznacz połączoną linię falistą i skopiuj ją 2 razy za pomocą jednoczesnego wciśnięcia klawiszy:  +  i  + .



4. Połącz liniami oba brzegi flagi, używając narzędzia  *Linia*.



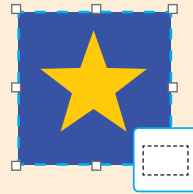
5. Pokoloruj flagę odpowiednimi kolorami.





Zobacz, jak wykonać to ćwiczenie w komputerze.

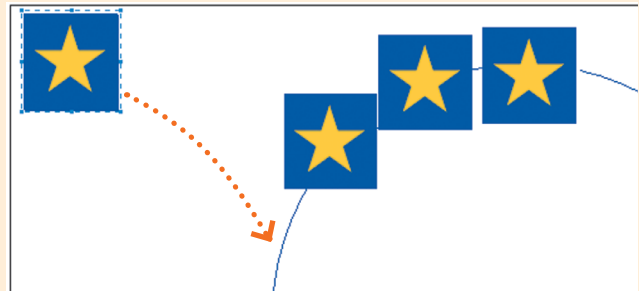
1. Zaznacz wzorcową gwiazdkę wraz z tłem.



2. Skopiuj ją, wciskając jednocześnie klawisze:

+ , a następnie wklej, wciskając klawisze: + .

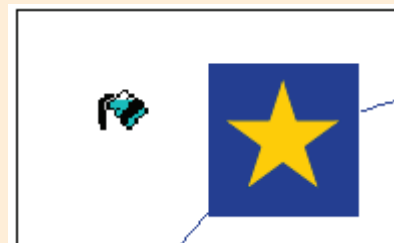
3. Umieść wklejoną gwiazdkę metodą *złap, przesuń i upuść* w wybranym miejscu na fladze. W ten sam sposób skopiuj i wklej jeszcze jedenaście gwiazdek.



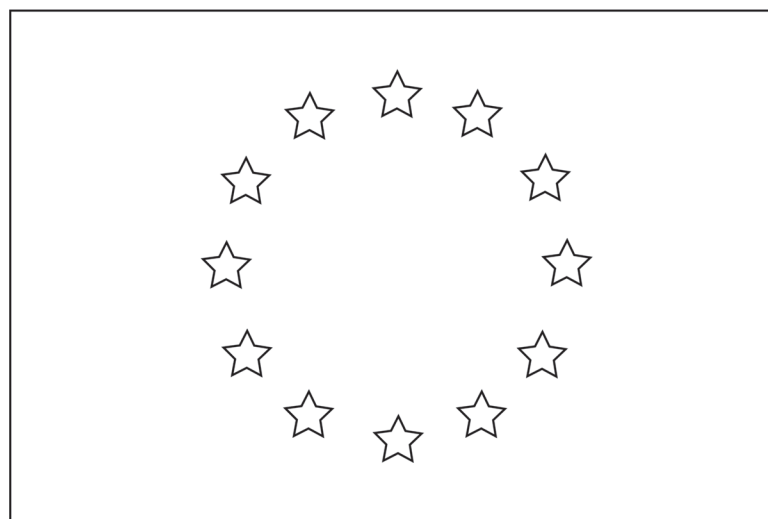
4. Wskaż tło, na którym znajduje się wzorcową gwiazdkę, za pomocą narzędzia *Wybierz kolor*.



5. Następnie pokoloruj tło, na którym znajduje się dwanaście gwiazdek, za pomocą narzędzia *Wypełnianie kolorem*.



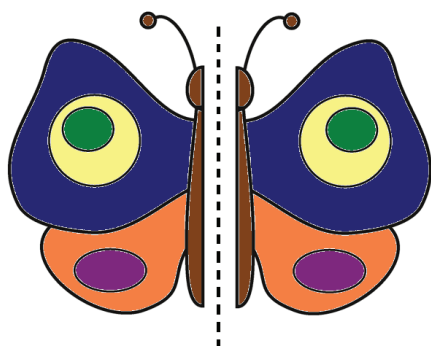
4. Pokoloruj flagę Unii Europejskiej.



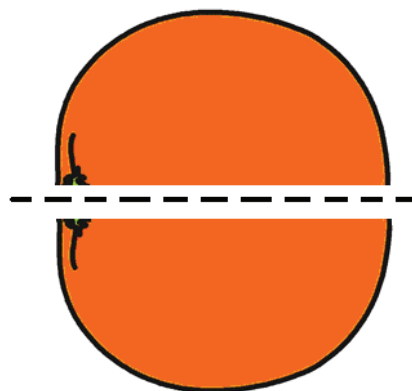


Symetria to inaczej odbicie lustrzane rysunku, obrazka lub przedmiotu.

symetria pionowa




symetria pozioma



1. Dorysuj brakujące połowy. Naklej pod obrazkami odpowiednie podpisy, odszukane w wyklejance.





Czy pamiętasz, że użycie narzędzia  *Przezroczyste tło* ułatwia przesuwanie i łączenie ze sobą fragmentów rysunków w edytorze grafiki *Paint*?

2. Umieść w zwierciadle odbicie lustrzane myszki Misi. Wykorzystaj do tego celu narzędzia edytora grafiki *Paint*.



Zobacz, jak wykonać to ćwiczenie w komputerze.

1. Zaznacz obrazek przedstawiający Misię, wybierając narzędzie

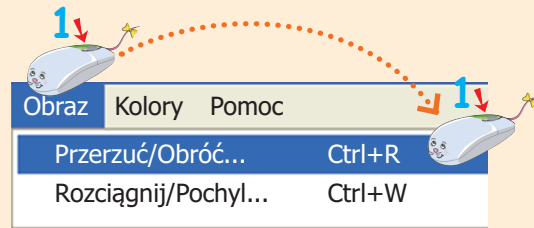
 Zaznacz i opcję  Przezroczyste tło.



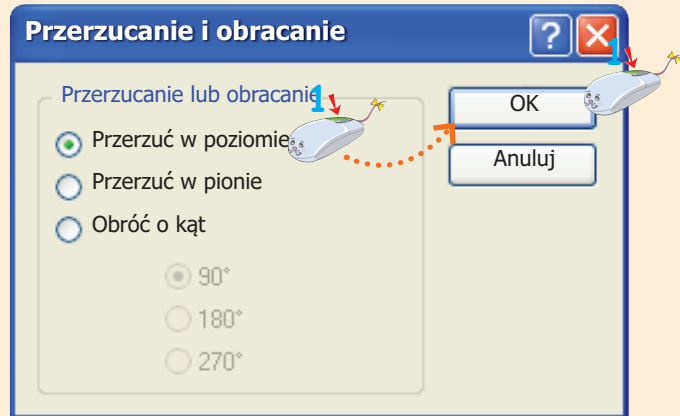
2. Skopiuj obrazek, wciskając jednocześnie klawisze:


 +  , i wklej go, wciskając klawisze:  +  .

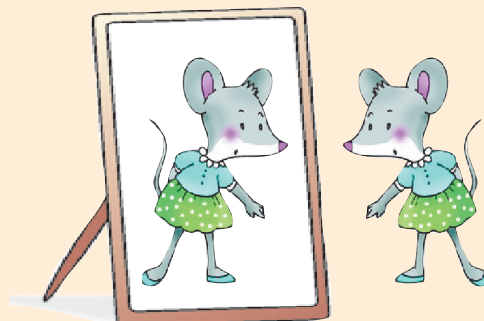
3. Z górnego paska *Menu* wybierz opcję *Obraz* oraz polecenie *Przerzuć/Obróć*.



4. W oknie *Przerzucanie i obracanie* wybierz polecenie *Przerzuć w poziomie*, aby uzyskać symetrycznie obrócony obrazek.



5. Zaznacz obrócony obrazek myszki Misi za pomocą narzędzia  Zaznacz i umieść go wewnątrz ram lustra metodą *złap, przesuń i upuść*.





Warto mieć przyjaciół. Przyjaciele są dla siebie życzliwi i zawsze sobie pomagają.

1. Przeczytaj przysłowia o przyjaźni. Przyjrzyj się, w jaki sposób zostały one napisane. Pokoloruj na **zielono** pole z przysłowiem napisane czcionką pogrubioną **B**, na **żółto** – czcionką pochyloną, czyli kursywą **I**, a na **niebiesko** – czcionką podkreśloną **U**.



Prawdziwych przyjaciół poznajemy w biedzie.

Nigdy nowa przyjaźń nie dorówna starej.

Kto znalazł przyjaciela – skarb znalazł.



W edytorze grafiki *Paint* można nie tylko rysować i malować, ale także pisać. Do pisania służy narzędzie **A** *Tekst*.

2. Uzupełnij zdania na temat twojego przyjaciela.

Mój przyjaciel ma na imię _____

Lubimy razem _____

Pomagamy sobie w _____



3. Przepisz podane wyrazy według wzoru w programie *Paint*.

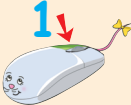

przyjaciele

przyjaźń

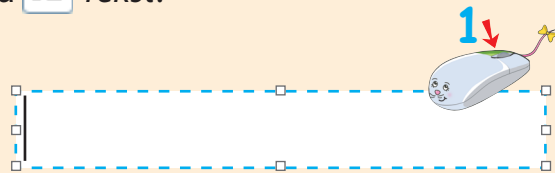
przyjaciółka

przyjaciel

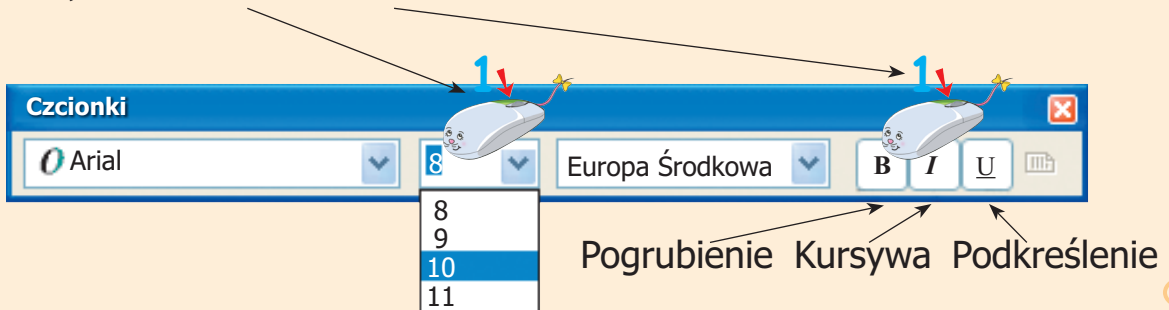
Zobacz, jak napisać tekst w edytorze grafiki *Paint*.

1. Kliknij  na ikonie narzędzia  *Tekst*.

2. Umieść pole do pisania tekstów w wybranym miejscu.

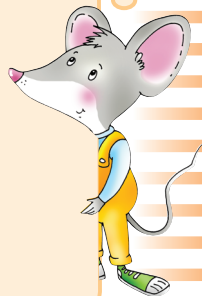


3. Wybierz wielkość i kształt liter.



4. Wybierz kolor liter z  *Palety kolorów*.

5. Pisz wyrazy w polu przeznaczonym do pisania tekstów.



4. Narysuj portret swojego przyjaciela w programie *Paint*. Podpisz swój rysunek za pomocą narzędzia *Tekst*. Zapisz swoją pracę w komputerze.



Hobby to czynność wykonywana dla przyjemności w wolnym czasie. Może nim być zbieranie różnych przedmiotów.



1. Uzupełnij zdania wyrazami z ramki. Zwróć uwagę na sposób, w jaki są zapisane poszczególne zdania.

słoniki pocztówki hobby monety znaczków

Misia ma ciekawe _____ .

Kolekcjonuje porcelanowe _____ .

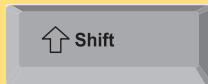
Tata Misi zbiera stare _____ .

Gryzuś umieścił swoją kolekcję _____ w trzech klaserach.

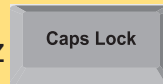
Mama Gryzusia zbiera _____ z podróży.



Czy pamiętasz, że wielkie litery piszemy, trzymając wciśnięty klawisz



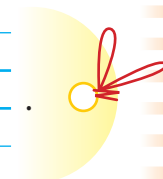
Shift lub wykorzystując klawisz



Caps Lock?

2. Dokończ zdanie. Narysuj najciekawszy przedmiot ze swojej kolekcji.

Lubię zbierać




3. Sprawdź, czy potrafisz rozpoznać różnice między kolorowymi literami. Otocz czerwonymi pętlami wszystkie litery pogrubione i połącz je z ikoną **B** Pogrubienia, zielonymi pętlami – pochylone i połącz je z ikoną **I** Kursywy, a niebieskimi – litery podkreślone i połącz je z ikoną **U** Podkreślenia.



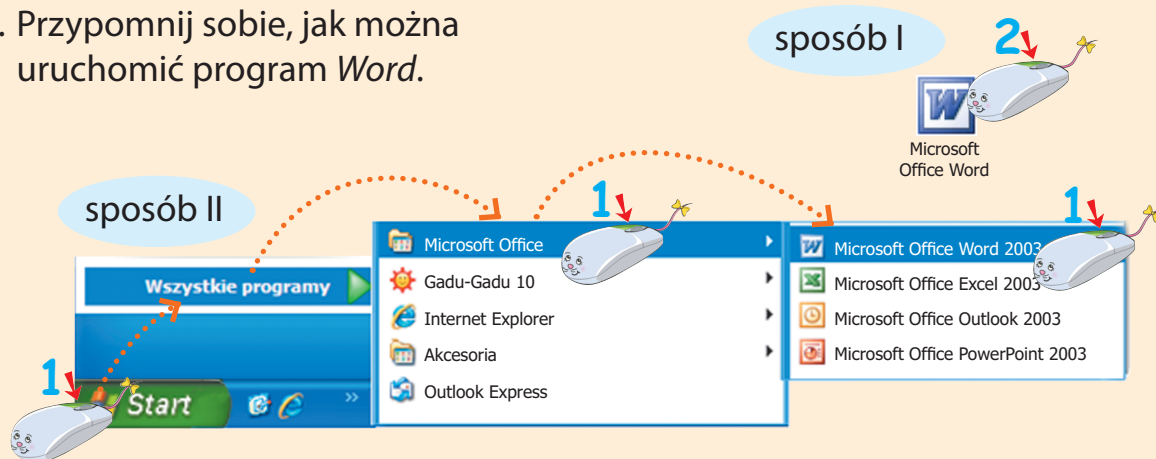
A collection of letters in various colors and styles for a matching exercise:

- Blue letters: C, C, C
- Red letters: A, A, A
- Green letters: N, N, N
- Purple letters: d, d, d
- Yellow letters: a, a
- Underlined letters: a, C, A, N, d

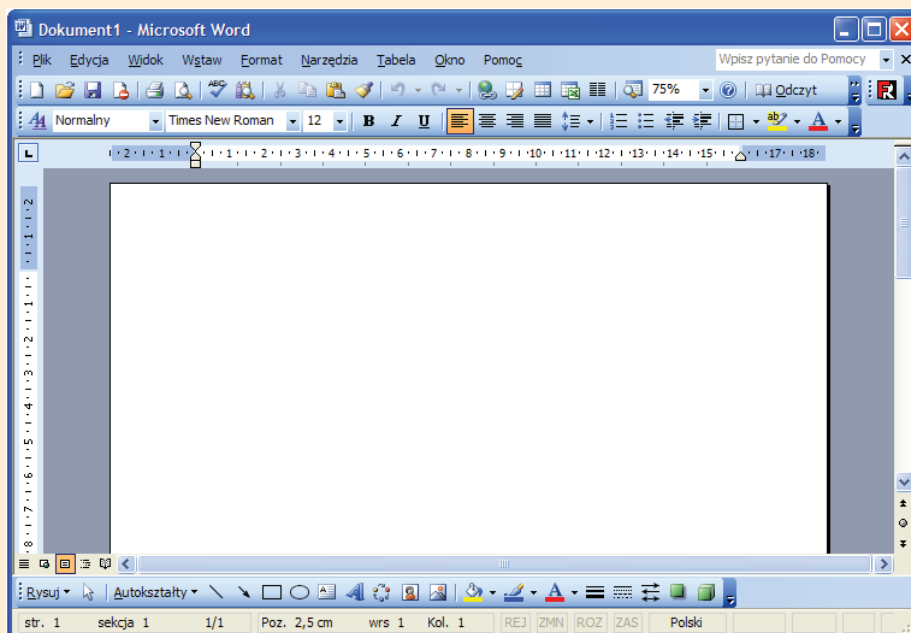



Czy pamiętasz, że program , którego używamy do pisania, nazywa się *Word* (czytaj: 1erd)?

1. Przypomnij sobie, jak można uruchomić program *Word*.



2. Poznaj budowę okna edytora tekstu *Word*.



3. Aby napisać kolorowy tekst, użyj narzędzia  *Kolor czcionki*.



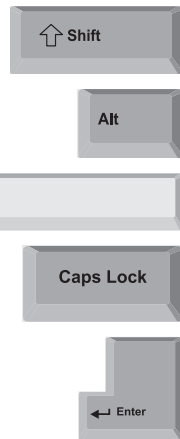
1. Połącz opis działania klawisza z jego zdjęciem.

Przenosi kursor myszy do nowego wiersza.

Robi odstęp między wyrazami.

Pozwala pisać wielkimi literami.

Prawy służy do pisania polskich znaków.



Czy znasz zasady pisania listów? Oprócz treści, list powinien zawierać nazwę miejscowości i datę, zwrot grzecznościowy do odbiorcy i podpis.

2. Uzupełnij list do Świętego Mikołaja.





Drogi Święty Mikołaju!

Mam na imię _____

Mieszkam w _____

Marzę, aby dostać w prezencie _____

Czekam na Twoje przybycie 6 grudnia.

3. Uruchom program *Word* i przepisz list do Świętego Mikołaja. Wykorzystaj narzędzie *Kolor czcionki*. Pamiętaj o wyrównaniu tekstu. Nazwę miejscowości wyrównaj do prawej strony , zwrot grzecznościowy wyśrodkuj . Tekst listu wyrównaj do lewej strony , a podpis – do prawej strony .



Czy uważasz, że zima jest biała? Ja myślę, że zima może mieć się mnóstwem barw.

1. Pokoloruj rysunek ulubionymi kolorami.



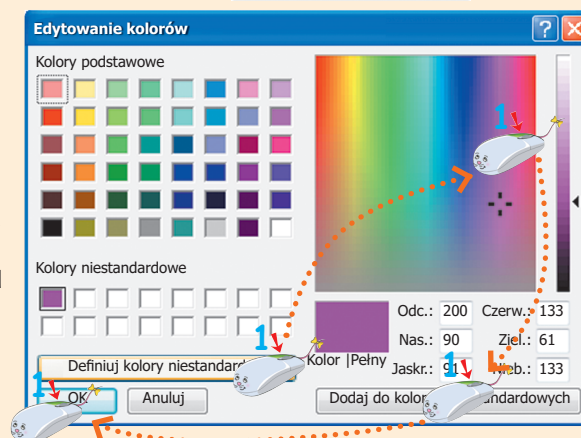
Do kolorowania rysunków w programie *Paint* można użyć nie tylko *Kolorów podstawowych* z *Palety kolorów*, ale również **Kolorów niestandardowych**.

Zobacz, jak używać *Kolorów niestandardowych* w programie *Paint*.

1. Na górnym pasku *Menu* wybierz opcję *Kolory*, a następnie polecenie *Edytuj kolory*.



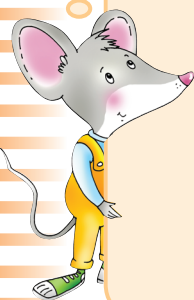
2. W oknie *Edytowanie kolorów* wskaż polecenie *Definiuj kolory niestandardowe*.



3. Wybierz dowolny kolor, przesuując kursorem myszy po kolorowym polu i klikając na suwaku.

4. Kliknij na poleceniu *Dodaj do kolorów niestandardowych*.

5. Potwierdź wybór, klikając na polu z napisem *OK*.





Czy wiesz, że prace wykonane w edytorze grafiki *Paint* można umieścić w edytorze tekstu *Word*?

2. Narysuj i pokoloruj rysunek pt. *Kolorowa zima* w programie *Paint*. Przenieś go do pliku *Word*. Podpisz obrazek.

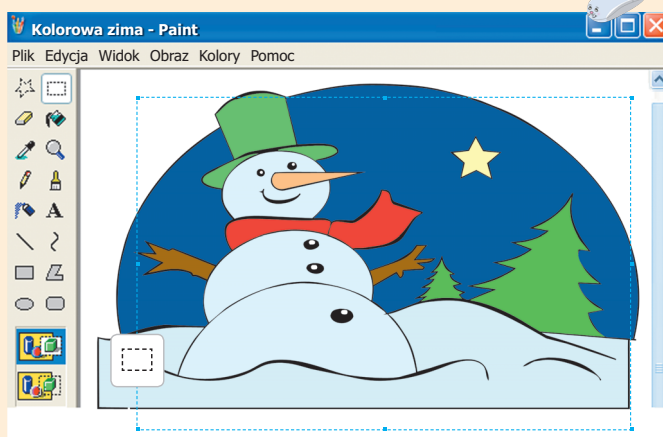


Zobacz, jak przenieść pracę plastyczną do dokumentu tekstowego.

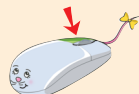
1. Uruchom program *Paint*.



2. Narysuj rysunek pt. *Kolorowa zima*.
Pokoloruj go.



3. Zaznacz wykonany obrazek,
trzymając wciśnięty



4. Skopiuj zaznaczony obrazek,
wciskając jednocześnie klawisze: *Ctrl + C*.

5. Zminimalizuj okno programu *Paint*.



6. Uruchom program *Word*.



7. Wklej obrazek w oknie programu *Word*, wciskając jednocześnie klawisze: *Ctrl + V*.

8. Wciśnij klawisz *Enter* i podpisz swój obrazek.

9. Zapisz obie prace w swoim folderze.



Gry komputerowe nie zastąpią ruchu na świeżym powietrzu. Zima zaprasza do zabaw na śniegu!

1. Przeczytaj uważnie rymowanki. Odgadnij, jakie urządzenia opisują. Znajdź w wyklejance wyrazy, które są odpowiedziami na rymowane zagadki. Naklej je we właściwych miejscach.

Mały lub duży ekran kolorowy,
służy do nawiązania z komputerem rozmowy.
Zawsze pokaże pracy tor,
bo to .



Nosi nazwę zwierzęcia małego,
ale nie je sera żółtego,
nie zawołasz na nią: – A kysz!
Bo to komputerowa .

Klawiszy na niej co niemiara:
Enter, spacja, Shift-ów para.
Służy do pisania i grania.
To cała jej natura, bo to .



To ważny element komputerowy,
ma pamięć, procesor i zegar miarowy.
Bez niej praca raczej marna,
bo to .

2. Dokończ zdania opisujące twój komputer.



Mój komputer jest _____

Składa się z _____

Lubię _____

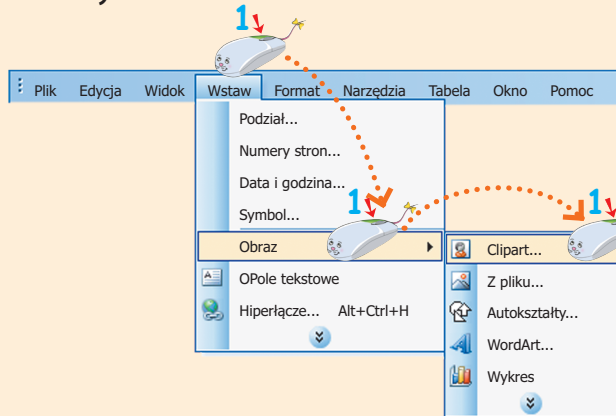
3. Uruchom program *Word*. Przepisz zdania z ćwiczenia 2. z wykorzystaniem tego programu. Wstaw odpowiedni obrazek *Clipart*.




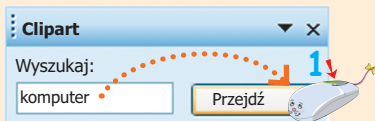
Edytor tekstu *Word* służy nie tylko do pisania. Teksty można w ciekawy sposób urozmaicać grafiką.

Zobacz, jak można wstawić obrazek do tekstu.

1. Ustaw kursor myszy w miejscu, w którym chcesz wstawić obrazek.
2. Z górnego paska *Menu* wybierz kolejno polecenia: *Wstaw, Obraz, Clipart*.



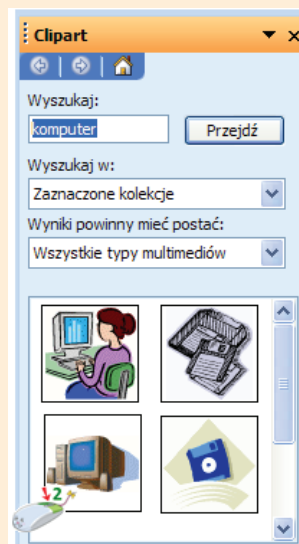
3. W oknie *Clipart* napisz hasło tematycznie związane z poszukiwanym obrazkiem, potem kliknij  na polu z napisem *Przejdź*.



4. Aby wyszukać obrazek, przesuwaj suwakiem.



5. Wybierz obrazek.

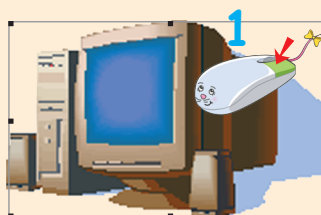


Komputer to urządzenie, dzięki któremu możemy otwierać różne programy, przeglądać informacje, nawet czytać książki.

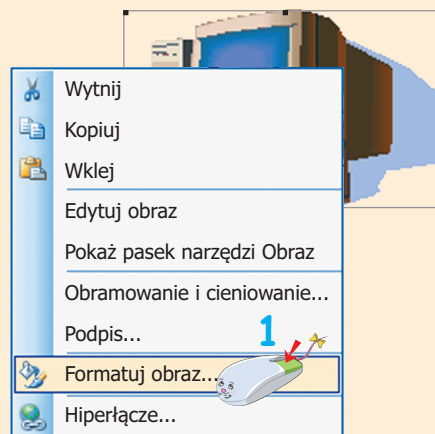


6. Przesuń obrazek w dowolne miejsce, np. w prawą stronę. Aby to zrobić:

a) umieść kursor myszy na obrazku,

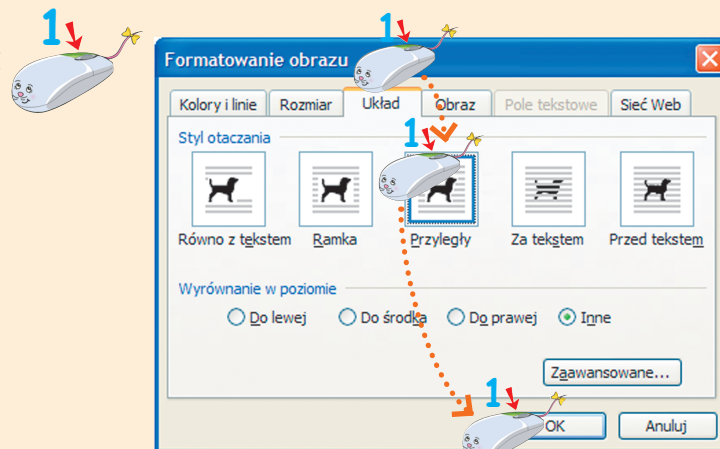


b) z *Menu podręcznego* wybierz polecenie *Formatuj obraz*,



c) w oknie *Formatowanie obrazu* wskaż polecenia: *Układ*, *Przyległy*, potem

potwierdź wybór, klikając na polu z napisem *OK*,



d) umieść obrazek w dowolnym miejscu metodą *złap, przesuń i upuść*.



1. Odszukaj w wyklejance brakujące elementy obrazka. Naklej je w odpowiednich miejscach.



Każda Babcia była małą dziewczynką.
Każdy Dziadek biegał kiedyś za piłką.
Chodzili do szkoły, potem dorostali,
mieli piękne marzenia, ciężko pracowali.

Wychowali swoje dzieci...
A czas leci, leci, leci...
Dzisiaj na pociechę mają
wnuki, które Ich kochają.

2. Przeczytaj wiersz Ewy Zienkiewicz pt. *Babcia i Dziadek*. Powiedz, jaka jest twoja babcia, a jaki jest dziadek.

3. Dokończ pisać życzenia dla babci i dla dziadka.



Z okazji Dnia Babci i Dnia Dziadka życzę Wam



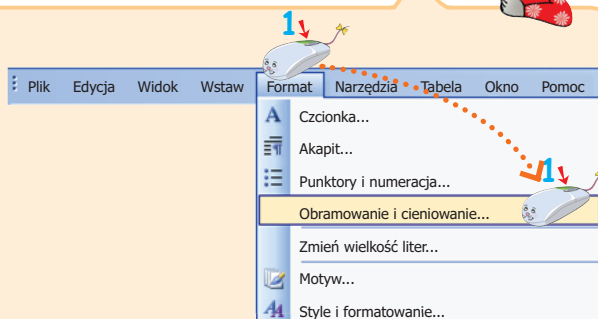
(podpis)

4. Przepisz ułożone przez siebie życzenia dla babci i dziadka w programie *Word*. Ozdób tekst obrazkami *Clipart* i wstaw obramowanie strony. Zapisz swoją pracę.



Zobacz, jak wstawić obramowanie.

1. Wybierz opcję *Format*, znajdującą się na górnym *Menu*, a potem opcję *Obramowanie i cieniowanie*.



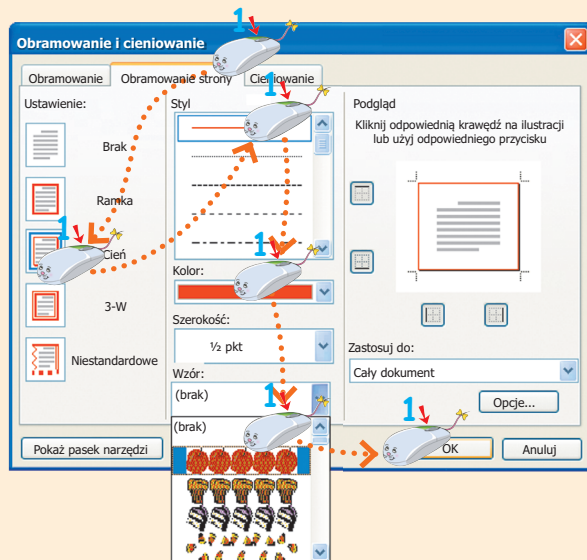
2. W oknie *Obramowanie i cieniowanie* kliknij

na opcji

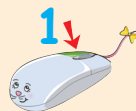


Obramowanie strony.

Wybierz ustawienie (*Cień*), dowolny styl i kolor linii obramowania lub wzór.



3. Potwierdź wybór, klikając



na polu z napisem *OK*.

1. Zapoznaj się z zaproszeniem przygotowanym przez uczniów klasy 2a. Napisz w programie *Word* zaproszenie na bal karnawałowy, który odbędzie się w twojej szkole. Dla ozdoby wstaw elementy graficzne. Zapisz swoją pracę.



Zaproszenie

Zapraszamy uczniów klas drugich na bal karnawałowy,
 który odbędzie się w sobotę, 28.01.2012 roku, o godz. 13⁰⁰ w naszej szkole.
 Obowiązują wspaniały humor i stroje karnawałowe.
 Cieszymy się na wspólną zabawę

Uczniowie klasy 2a


2. Za kogo przebrały się dzieci? Rozpoznaj stroje karnawałowe i podpisz je.








Jeśli podczas pisania popełnisz pomyłkę, możesz ją usunąć. Służy do tego nie tylko poznany wcześniej klawisz *Backspace*, ale również klawisz *Delete*.

Klawisz **Backspace**  usuwa znaki znajdujące się po lewej stronie kursora myszy.

Klawisz **Del (Delete)**  usuwa znaki znajdujące się po prawej stronie kursora myszy.



Czy wiesz, że tekst napisany w programie *Word* można urozmaicać nie tylko grafiką? Tworzenie ozdobnych napisów umożliwia *Galeria WordArt*.

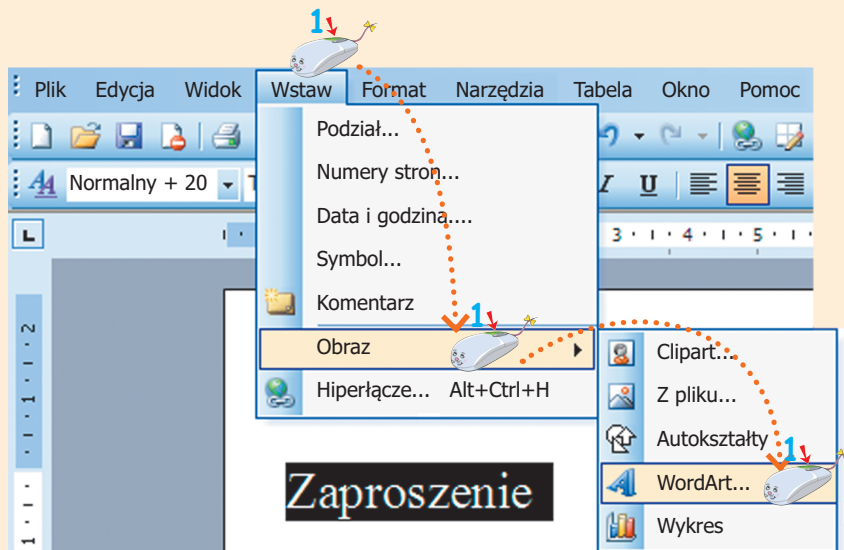



Zobacz, jak wykorzystać *Galerię WordArt* do wykonania ozdobnego napisu.

1. Aby wyróżnić napis ozdobną czcionką, zaznacz wyraz.




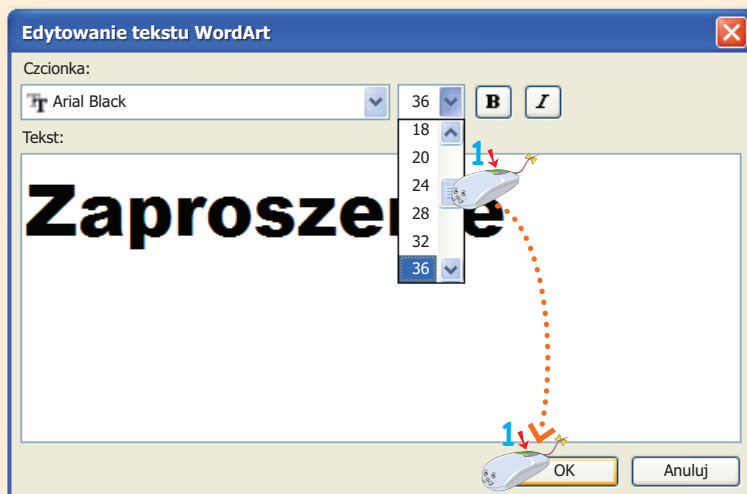
2. Z górnego paska *Menu* wybierz polecenia: *Wstaw*, *Obraz*, *WordArt*.



3. Z okna *Galeria WordArt* wybierz dowolny styl tekstu. Potwierdź wybór, klikając  na polu z napisem *OK*.



4. Z okna *Edytowanie tekstu WordArt* wybierz rozmiar czcionki i potwierdź wybór, klikając  na polu z napisem *OK*.



5. Ozdobny napis został wykonany.

Zaproszenie



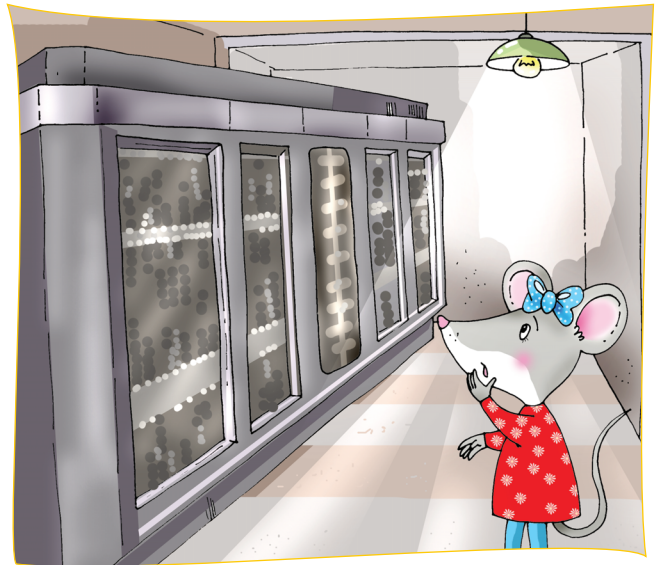


Co oznacza słowo komputer?

Słowo **komputer** pochodzi z języka łacińskiego i oznacza *obliczać*.

1. Przeczytaj tekst o historii komputerów.

Komputery dawniej i dziś
 Pierwsze komputery powstały podczas wojny, około 70 lat temu, na potrzeby wojska. Każdy komputer był tak duży, że zajmował całe pomieszczenie. Dziś komputery są o wiele mniejsze. Znajdują się wszędzie – w domu, w szkole, w sklepie, na poczcie.



2. Napisz, gdzie jeszcze można zobaczyć komputery i kto z nich korzysta.

Komputery można zobaczyć _____

Komputerów używają _____

3. Czy umiesz literować wyrazy? Wybierz z nazwy każdego obrazka literę wskazaną przez umieszczoną nad nim liczbę. Kolejne litery utworzą hasło. Zapisz je w pustych polach.

1.



4.



4.



1.



2.



1.







W słowniku ortograficznym można sprawdzić pisownię każdego wyrazu. Program *Word* posiada elektroniczny słownik ortograficzny, dzięki któremu można sprawdzić, czy w wyrazie nie ma błędu.

4. Przepisz tekst z ćwiczenia 3. w programie *Word*. Sprawdź poprawność pisowni.

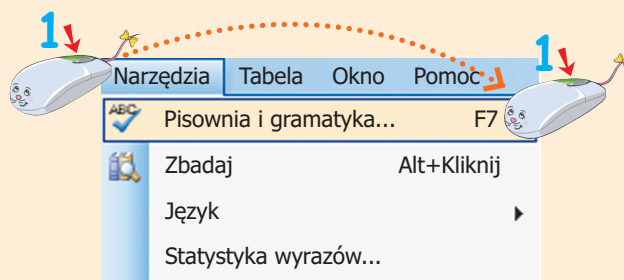
Zobacz, jak sprawdzić pisownię wyrazu w edytorze tekstu *Word*.

1. Aby sprawdzić, czy wyraz jest dobrze napisany, zaznacz go.



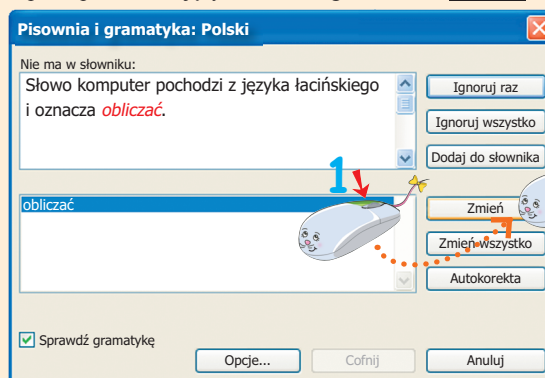
Słowo: komputer pochodzi z języka łacińskiego i oznacza **obliczać**.

2. Z górnego *Menu* wybierz polecenia: *Narzędzia*, *Pisownia i gramatyka*.



3. Jeśli w wyrazie jest błąd, popraw go. W oknie *Pisownia i gramatyka* wybierz poprawnie napisany wyraz i potwierdź wybór przyciskiem *Zmień*.

Słowo komputer pochodzi z języka łacińskiego i oznacza **obliczać**.





Internet to sieć komputerów, która łączy miliony komputerów na całym świecie. Służy do wymiany informacji. Można wyobrazić ją sobie jako ogromną pajęczynę.



Netykieta to zasady właściwego zachowania się w internecie.

1. Przeczytaj główne zasady netykiety. Dopisz własną zasadę korzystania z internetu.

Główne zasady netykiety

- ▶ Zachowuj się kulturalnie w internecie.
- ▶ Nie działaj na czyjąś szkodę, nie powoduj kłótni i nie obrażaj nikogo.
- ▶ Nie podpisuj się pod cudzymi pracami i wypowiedziami.
- ▶ Nie podawaj swojego nazwiska i adresu nieznanym.



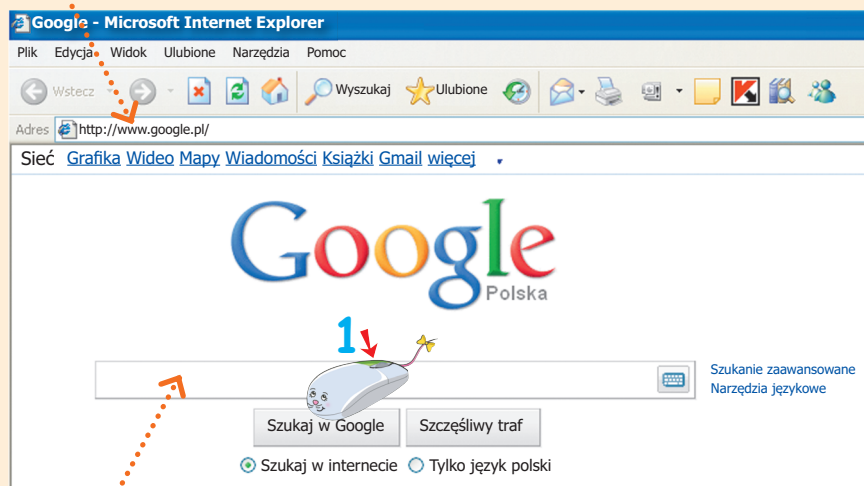
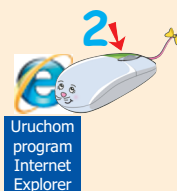
2. Znajdź w wyklejance odpowiednie napisy. Naklej je w dymkach na obrazkach.



Zobacz, jak można połączyć się z internetem i odszukać potrzebne informacje.

1. Znajdź na *Pulpicie* ikonę  przeglądarki *Internet Explorer*.

2. W *polu Adresu* przeglądarki napisz: www.google.pl i naciśnij klawisz *Enter*.



3. W *polu wyszukiwania* napisz hasło, na temat którego chcesz zdobyć informacje. Rozpocznij szukanie, wybierając pole z napisem *Szukaj w Google*.



3. Powiedz, pod jakimi hasłami można znaleźć poszukiwane informacje. Np. pod hasłem *imiona* szukamy informacji o *imieniu Ania*. Połącz odpowiednimi strzałkami hasła z poszukiwanymi informacjami. Pokoloruj pola, na których znajdują się informacje.





Czy wiesz, że 23 kwietnia obchodzimy Światowy Dzień Książki Dziecięcej?

1. Podkreśl wyrazy, które kojarzą ci się z twoją ulubioną książką.

przygoda

nuda

autor

ilustracje

szkoła



sen

tytuł

ciekawość

wiedza

zabawa

tajemnica

2. Narysuj znaczek na temat: *Książka moim przyjacielem.*




3. Napisz, gdzie można wypożyczyć książki.

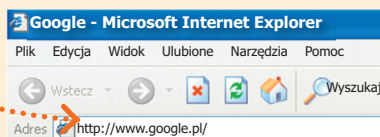
4. Napisz, gdzie można kupić książki.

5. Poszukaj w internecie informacji na temat twoich ulubionych baśni.

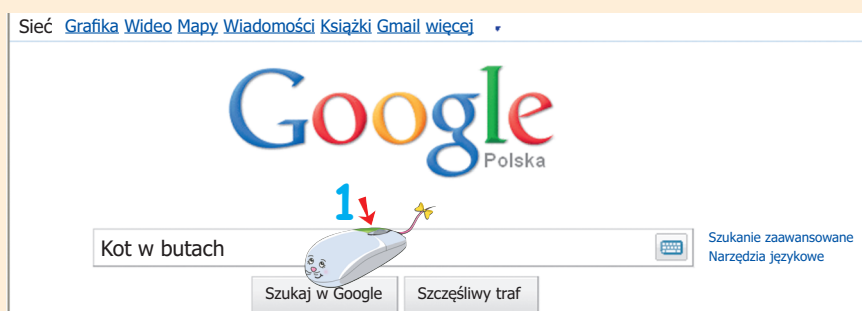


Zobacz, jak znaleźć w internecie potrzebne informacje i obrazki.

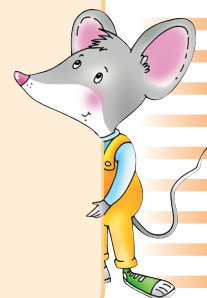
1. Uruchom przeglądarkę *Internet Explorer* , a następnie wyszukiwarkę *Google*.



2. W polu wyszukiwania *Google* napisz tytuł książki i rozpocznij szukanie.



Wyszukiwarka Google pomaga znaleźć wiadomości, obrazki, zdjęcia lub filmy o ulubionych książkach.

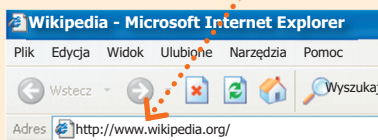




1. Powiedz, co wiesz o myszach polnych. Czy znasz piosenkę lub zabawę o myszce?

Zobacz, jak odnaleźć informacje w encyklopedii internetowej.

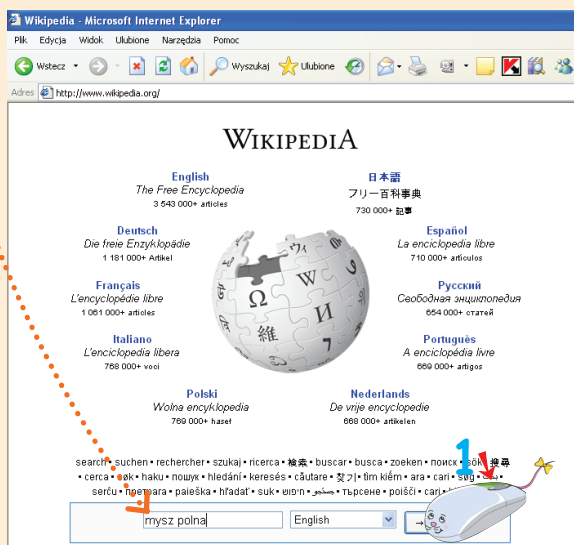
1. Uruchom przeglądarkę *Internet Explorer*.
2. W polu *Adresu* przeglądarki napisz: www.wikipedia.org i naciśnij klawisz *Enter*.



3. W oknie Wikipedii (encyklopedii internetowej), w polu wyszukiwania napisz hasło: *mysz polna* i kliknij



na polu ze strzałką.



4. Odczytaj informacje na temat myszy polnej.

Mysz polna

Mysz polna (*Apodemus agrarius*) – gatunek niewielkiego gryzonia z rodziny *myszowatych*, przedstawiciel rodzaju *Apodemus*, do którego zaliczają się także inne pospolite europejskie gryzonie, jak *mysz zaroślowa* i *mysz leśna*. Mysz polna zamieszkuje lasy i stepy Europy Wschodniej i dużą część palearktycznej Azji^[2].

Długość ciała bez ogona

7,0-12,5 cm

Długość ogona

6,4-8,9 cm

Masa

15-39 g

Ubarwienie

Na grzbietowej części ciała sierść brązowa, z czarną pręgą wzdłuż kręgosłupa; strona brzuszna i łapy – białe.

Cecha charakterystyczna

Bardzo małe uszy, które odróżniają mysz polną od np. *myszy leśnej*.

Mysz polna



Systematyka

Domena	eukarionty
Królestwo	zwierzęta
Typ	strunowce
Podtyp	kręgowce
Gromada	ssaki
Podgromada	ssaki żyworodne
Szczep	łożyskowce



2. Uzupełnij zdania, korzystając z encyklopedii internetowej.

Mysz jest _____.

Należy do rodziny _____.

Na grzbiecie ma sierść w kolorze _____

z czarną _____.

Brzuszek i łapki są _____.

Ma bardzo _____ uszy.



W internecie można znaleźć dużo ciekawych informacji.


3. Narysuj mysz polną.

4. Zastanów się, jakich wiadomości chciałbyś poszukać w encyklopedii internetowej.



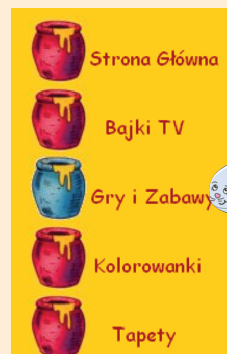
Czy wiesz, że Kubuś Puchatek ma własną stronę internetową? Znajdziesz na niej filmy rysunkowe, gry, kolorowanki. Zresztą, zobacz sam...

Zobacz, jak zagrać w grę komputerową, znajdującą się na stronie Kubusia Puchatka.

1. Uruchom przeglądarkę *Internet Explorer* . W polu *Adresu* napisz: www.kubusiowo.com.



2. Ze znajdującego się po lewej stronie *Menu* wybierz opcję *Gry i zabawy*.



3. Wybierz dowolną grę.

Wybierz grę, w którą chcesz zagrać:



Prosiaczek łapie miodek

Zagraj na bębnach z Kubusiem Puchatkiem

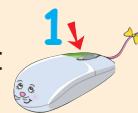
Połącz literki z Kubusiem Puchatkiem

Kubuś łapie literki

Złap marchewki z Królikiem

Kubusiowe puzzle

4. Przeczytaj instrukcję gry. Potem rozpocznij grę, klikając



na napisie START GAME.

Złap z prosiaczkiem miodek dla Kubusia Puchatka.
Uciekaj przed pszczołami.
Sterowanie za pomocą strzałek, prawo, lewo, góra, dół.

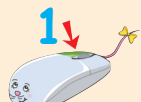




Strona Kubusia Puchatka może poszczycić się certyfikatem. Dzięki niemu możemy być pewni, że korzystamy z właściwej i bezpiecznej dla nas strony.



Czy pamiętasz, że **Kalkulator** jest programem komputerowym, dzięki któremu możesz wykonywać obliczenia matematyczne? Działa tak samo jak zwykły kalkulator.

Zobacz, jak uruchomić program *Kalkulator*.

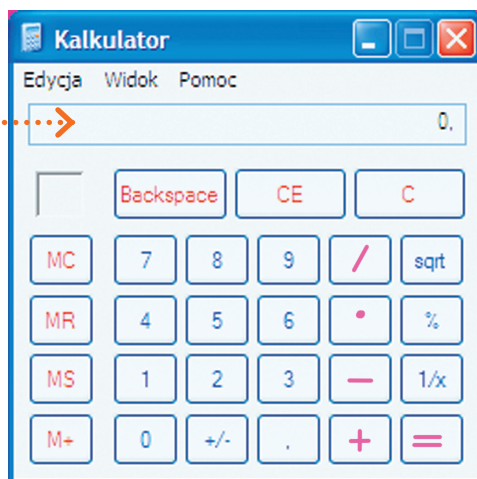
1. Kliknij  na przycisku *Start* znajdującym się na dolnym *Pasku zadań*, na *Pulpicie*. W *Menu Start* wskaż pole z napisem *Wszystkie programy*, a potem opcję *Akcesoria*.

2. Następnie kliknij  na ikonie  programu *Kalkulator*.








okno programu *Kalkulator*

wyświetlacz



Do wykonywania obliczeń za pomocą programu *Kalkulator* można wykorzystać klawiaturę numeryczną, która znajduje się po prawej stronie klawiatury.



-  – klawisz mnożenia
-  – klawisz dzielenia
-  – klawisz odejmowania
-  – klawisz dodawania
-  – klawisz *Enter*, czyli *równa się*




- 1.** Wykonaj obliczenia z wykorzystaniem programu *Kalkulator*. Użyj klawiatury numerycznej. Napisz wyniki w okienkach.



$$12 + 5 = \square \quad 34 + 7 = \square \quad 9 + 26 = \square$$

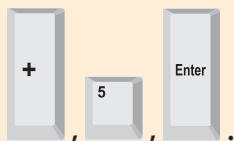
Zobacz, jak korzystać z klawiatury numerycznej.

1. Uruchom program *Kalkulator*.



2. Włącz klawiaturę numeryczną, wciskając klawisz  *Num Lock*. Zapalone światelko informuje o aktywności klawiszy numerycznych.

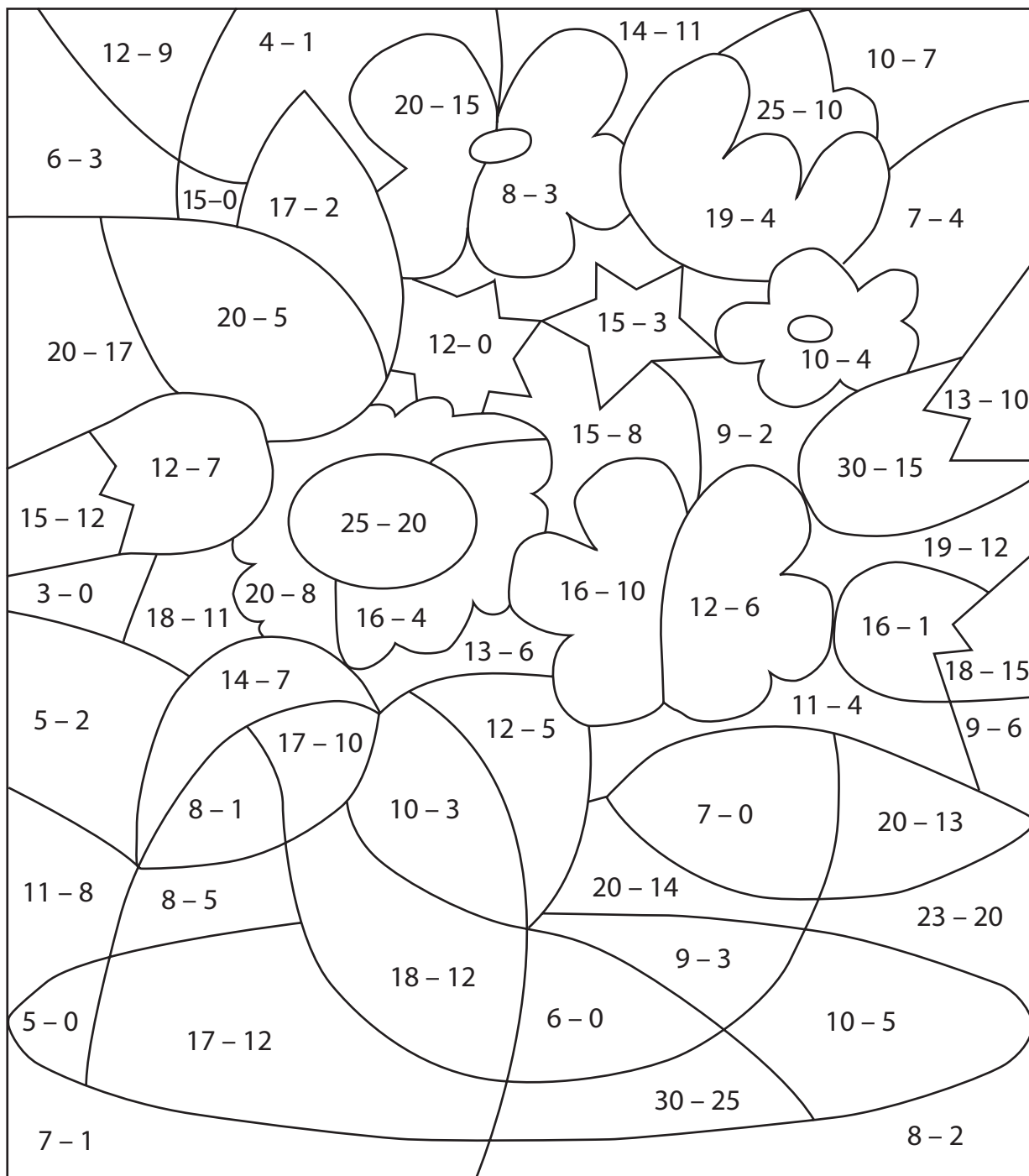
3. Aby wykonać dodawanie: $12 + 5 =$, naciśnij kolejno klawisze:  ,  ,



4. W polu wyświetlacza, w oknie programu *Kalkulator* pojawią się liczby: 12, 5, a na końcu wynik – 17.



1. Wykonaj działania. Sprawdź wyniki za pomocą programu *Kalkulator*. Pokoloruj rysunek według wzoru. Pola bez działań pokoloruj na zielono.

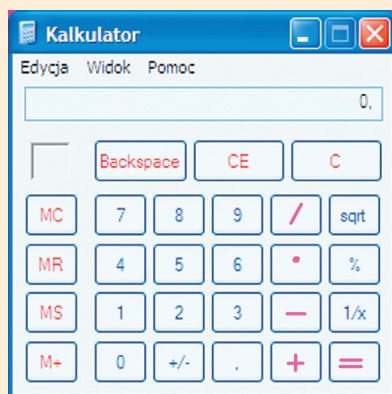


wyniki	7	5	6	3	15	12
kolory						








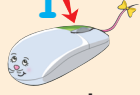

Zobacz, jak wykonywać obliczenia za pomocą programu *Kalkulator*.

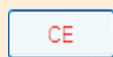
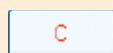
1. Uruchom program *Kalkulator*.




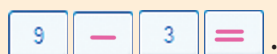
2. Zapoznaj się z polami znajdującymi się w oknie *Kalkulatora*.


-  – dodawanie  – odejmowanie  – pole *równa się*
-  – mnożenie  – dzielenie

3. Jeśli się pomylisz, usuń błędnie napisaną liczbę, klikając  na polu z napisem **CE**. Aby usunąć całe obliczenie, kliknij  na polu z napisem **C**.

-  – pole kasowania wyświetlonej liczby
-  – pole kasowania obliczeń

4. Aby wykonać działanie, np.: $9 - 3 =$, kliknij  kolejno na polach



W polu wyświetlacza pojawi się wynik odejmowania .



Kalkulator nie zastąpi umiejętności obliczania działań matematycznych.



Jeśli chcesz się dowiedzieć, gdzie można zobaczyć przedstawione na zdjęciach dinozaury i koziółki oraz skosztować świeżutkich pierników, wykonaj obliczenia matematyczne.

1. Wykonaj obliczenia, wykorzystując program *Kalkulator*. Wyniki napisz w pustych okienkach. Zauważ, że obok każdego wyniku znajduje się litera.

$$2 \cdot 4 = \boxed{\quad} \boxed{\text{O}}$$

$$6 \cdot 4 = \boxed{\quad} \boxed{\text{Z}}$$

$$25 : 5 = \boxed{\quad} \boxed{\text{N}}$$

$$24 : 8 = \boxed{\quad} \boxed{\text{T}}$$

$$7 \cdot 2 = \boxed{\quad} \boxed{\text{Ń}}$$

$$20 : 5 = \boxed{\quad} \boxed{\text{U}}$$

$$3 \cdot 4 = \boxed{\quad} \boxed{\text{R}}$$

$$21 : 3 = \boxed{\quad} \boxed{\text{Ł}}$$

$$18 : 2 = \boxed{\quad} \boxed{\text{W}}$$

$$9 \cdot 2 = \boxed{\quad} \boxed{\text{A}}$$

$$4 \cdot 4 = \boxed{\quad} \boxed{\text{Ó}}$$

$$1 \cdot 2 = \boxed{\quad} \boxed{\text{B}}$$

$$3 \cdot 2 = \boxed{\quad} \boxed{\text{P}}$$

*Gdy tabliczkę mnożenia dobrze znasz,
wszystkie obliczenia w jednym palcu masz!*

2. Napisz w okienkach litery odpowiadające wynikom działań z ćwiczenia 1. Połącz utworzone w ten sposób nazwy miejscowości z właściwymi zdjęciami.

6	8	24	5	18	14
P					



3	8	12	4	14



2	18	7	3	16	9



3. Wykonaj obliczenia z wykorzystaniem programu *Kalkulator* i napisz wyniki w okienkach. Połącz strzałkami pola z działaniami, zaczynając od tego, którego wynik jest najmniejszy, do tego, którego wynik jest największy.

$25 : 5 = \square$

$6 \cdot 6 = \square$

$9 \cdot 5 = \square$

$7 \cdot 2 = \square$

$24 : 8 = \square$

$8 \cdot 3 = \square$

$28 : 4 = \square$

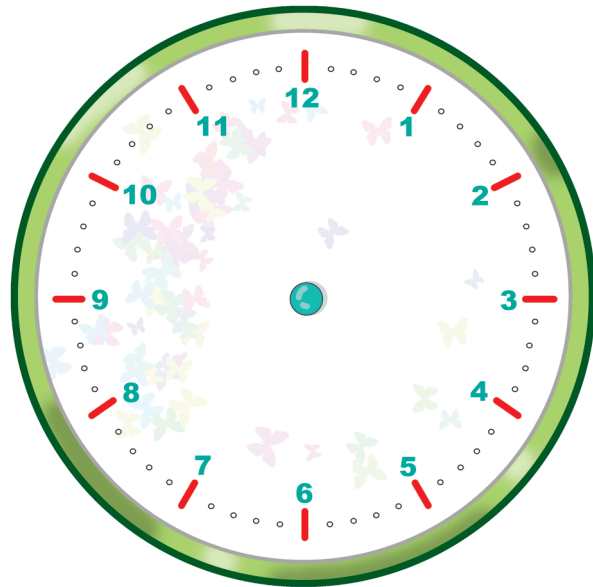
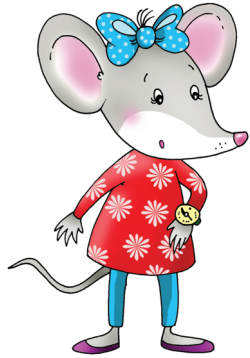
$4 \cdot 4 = \square$

$20 : 2 = \square$

$5 \cdot 4 = \square$

$42 : 7 = \square$

1. Czy wiesz, która jest teraz godzina?
Narysuj wskazówki na zegarze.



Są różne zegary i zegarki, ale wszystkie służą do odmierzania czasu.



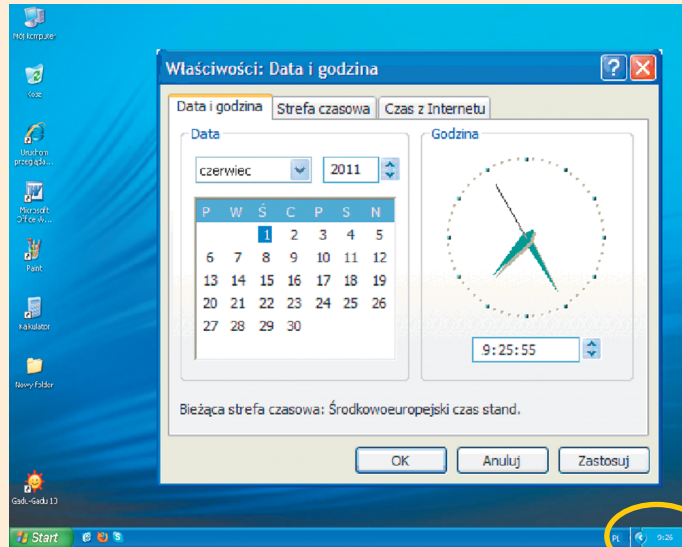
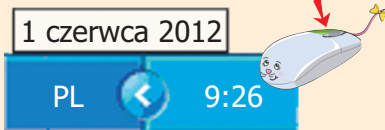
Każdy komputer ma zegar, który wskazuje godzinę i datę. Komputerowy zegar znajduje się po prawej stronie dolnego *Paska zadań*.


2. Sprawdź w komputerze, jaka jest dziś data i która jest godzina.



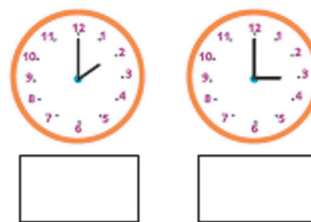
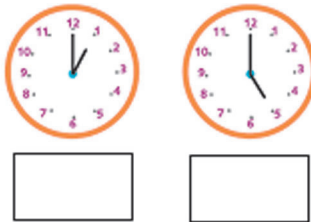
1. Sprawdź, która godzina jest na zegarze w komputerze.

2. Ustaw kursor myszy na zegarze i poczekaj na ukazanie się pola z napisaną datą.



3. Jeśli klikniesz na zegarze , pojawi się okno *Data i godzina*, w którym można ustawić czas i datę.

3. Odszukaj w wyklejance kartoniki z godzinami. Naklej je w pustych polach pod zegarami. Policz, ile czasu spędził przy komputerze każdy z chłopców.

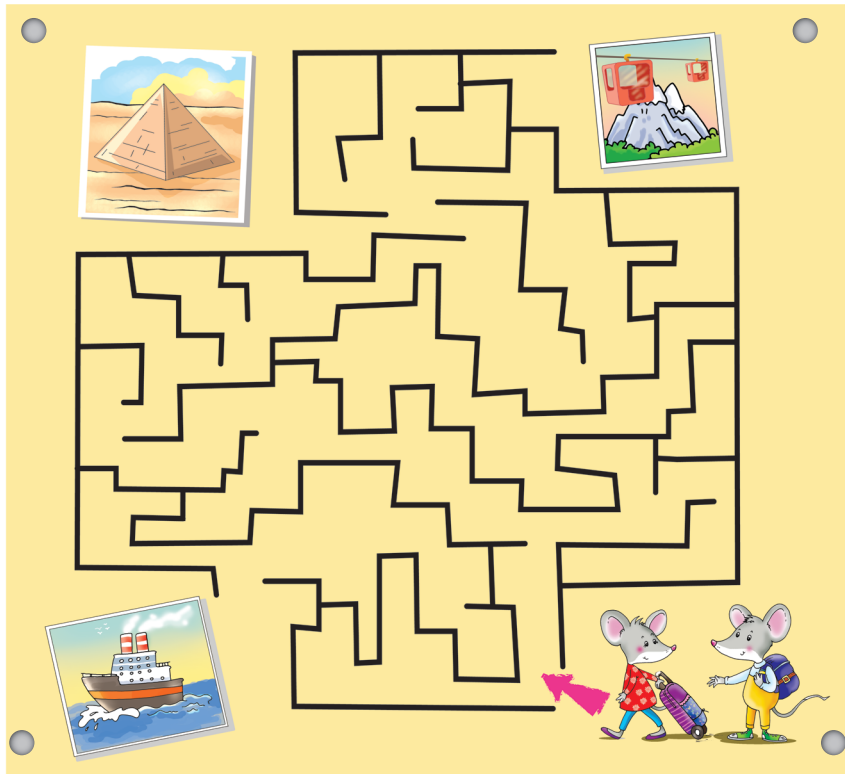


Uzupełnij zdania. Otocz pętlą obrazek przedstawiający chłopca, który spędził mniej czasu przy komputerze.

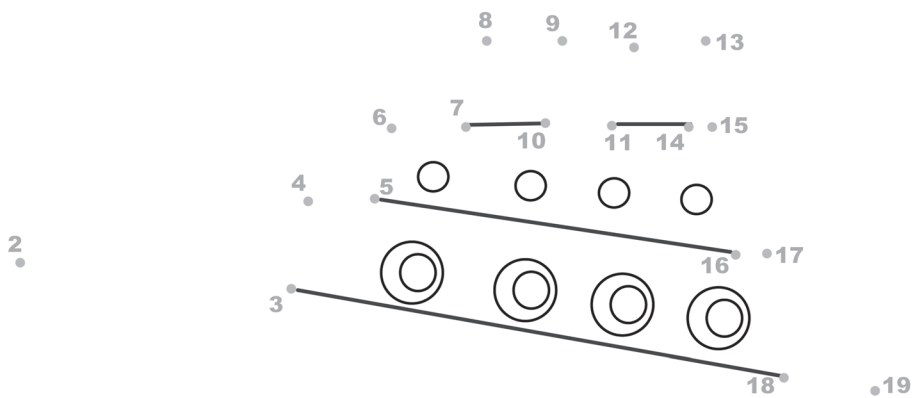
Janek spędził przy komputerze .

Darek spędził przy komputerze .

1. Narysuj trasę wakacyjnej podróży Misi i Gryzusia. Sprawdź, dokąd się wybierają.



2. Połącz liniami kropki z numerami od 1 do 20. Pokoloruj rysunek i podpisz go.







Czy pamiętasz, że w programie *Paint* można nie tylko rysować, ale również pisać? Do rysowania figur służy narzędzie *Wielokąt*, a do pisania – narzędzie *Tekst*.


Zobacz, jak narysować statek i podpisać rysunek w programie *Paint*.

1. Jeśli chcesz narysować statek:

a) wybierz narzędzie *Wielokąt*, klikając  na ikonie , oraz opcję

Kontur z wypełnieniem ,



b) zacznij od narysowania linii od kropki z numerem 1 do kropki z numerem 2, trzymając wciśnięty ,

c) klikaj  na kolejnych kropkach, aby wykonać rysunek,

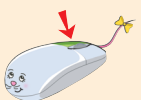
d) aby zakończyć pracę z wykorzystaniem narzędzia *Wielokąt*, kliknij

 obok rysunku.



2. Jeśli chcesz podpisać rysunek w programie *Paint*:

a) wybierz narzędzie *Tekst*, klikając  na ikonie ,

b) w wybranym miejscu narysuj pole tekstowe, trzymając wciśnięty

 – pojawi się *Pasek narzędzi tekstowych*,



c) w oknie *Czcionki* możesz wybrać na przykład  *Pogrubienie* albo  *Podkreślenie* czcionki,

d) podpisz rysunek w polu tekstowym w dowolny sposób.



1. Odszukaj w wyklejance ikony poznanych narzędzi edytora tekstu *Word* i edytora grafiki *Paint*. Naklej je w odpowiednich polach.



Krzywa



Kursywa



Podkreślenie



Wielokąt



Zaznacz dowolny kształt



Pogrubienie



Wyrównanie do prawej



Przezroczyste tło

2. Dokończ zdania.

Internet to _____

Program *Word* służy do _____

Clipartem nazywany jest _____

WordArt to ozdobny _____

Za pomocą programu *Paint* można _____

3. Odpowiedz na pytania, wybierając właściwą odpowiedź.

- 1) Co służy do przechowywania plików komputerowych prac?
 - a) Tornister.
 - b) Biurko.
 - c) Folder.
 - d) Teczka.

- 2) Gdzie możesz zapisać swoje komputerowe prace?
 - a) Na Pen Drive, płycie CD, płycie DVD, twardym dysku.
 - b) W szafie, w spiżarni, na płycie CD, na płycie DVD.
 - c) Na twardym dysku, Pen Drive, w segregatorze, na płycie CD.
 - d) Na płycie DVD, w szufladzie, skarpecie, na twardym dysku.

- 3) Jakie narzędzie programu *Paint* służy do powiększania elementów rysunku?
 - a) Mikroskop.
 - b) Lupa.
 - c) Lornetka.
 - d) Szkło kontaktowe.

- 4) Co to jest *netykieta*?
 - a) Zasady obowiązujące podczas korzystania z internetu.
 - b) Reguły gry komputerowej.
 - c) Instrukcja obsługi urządzeń elektrycznych.
 - d) Regulamin pracowni komputerowej.

- 5) Do czego służy komputerowy program *Kalkulator*?
 - a) Do uruchamiania komputera.
 - b) Do wykonywania obliczeń matematycznych.
 - c) Do pisania tekstu.
 - d) Do rysowania.

Spis treści

1.	Jestem bezpieczny w pracowni komputerowej	4
2.	Moje miejsce pracy przy komputerze	6
3.	Ja i moja rodzina. Tworzę foldery	8
4.	Kosmiczna przygoda. Poznaję rodzaje pamięci komputerowej	10
5.	Zapisuję w komputerze swoje wspomnienia z wakacji	12
6.	Rysuję figury geometryczne w programie <i>Paint</i>	14
7.	Dary jesieni pod <i>Lupą</i>	16
8.	Polska w Europie. Narzędzie <i>Krzywa</i>	18
9.	Symbole Unii Europejskiej. Wykonuję flagę w programie <i>Paint</i>	20
10.	Odbicia lustrzane w programie <i>Paint</i>	22
11.	Mój przyjaciel. Poznaję narzędzie <i>Tekst</i>	24
12.	Moje hobby. Piszę za pomocą klawiatury	26
13.	Piszę list do Świętego Mikołaja w programie <i>Word</i>	28
14.	Kolorowa zima w programie <i>Paint</i>	30
15.	Mój komputer. Wstawiam <i>cliparty</i>	32
16.	Życzenia dla babci i dziadka w <i>Obramowaniu</i>	35
17.	Zaproszenie na bal. Korzystam z ozdobnych napisów <i>WordArt</i>	37
18.	Poprawiam teksty w programie <i>Word</i>	40
19.	Internet – oknem na świat	42
20.	Szukam w internecie informacji o moich ulubionych książkach	44
21.	Korzystam z encyklopedii internetowej	46
22.	Gram w gry komputerowe na stronie Kubusia Puchatka	48
23.	Dodaję za pomocą <i>Kalkulatora</i>	50
24.	Wykonuję obliczenia i maluję wiosenne kwiaty	52
25.	Rozwiązuję matematyczne zagadki z <i>Kalkulatorem</i>	54
26.	Komputerowy zegar odmierza czas	56
27.	Jak spędzę wakacje? Umiem rysować i pisać w programie <i>Paint</i>	58
28.	Powtórzenie wiadomości	61