

Anna Stankiewicz-Chatys, Ewelina Włodarczyk

klasa
2

Elementarz

małego informatyka



Co oznaczają te symbole?



Wciśnij prawy przycisk myszy.



Wciśnij lewy przycisk myszy.



Trzymaj wciśnięty lewy przycisk.

Zajęcia 1. Jestem bezpieczny przy komputerze

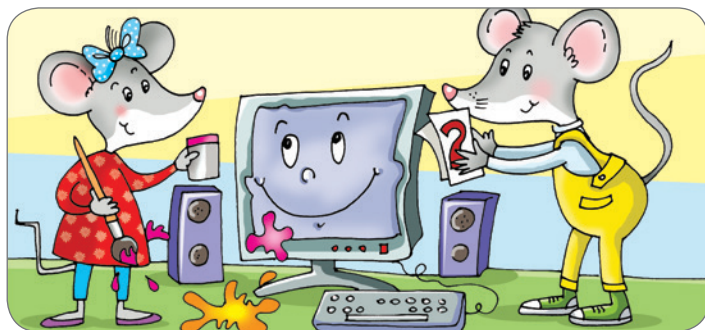
1. Zapoznaj się z historyjką obrazkową. Powiedz, o czym rozmawiali Misiu i Gryzusi.



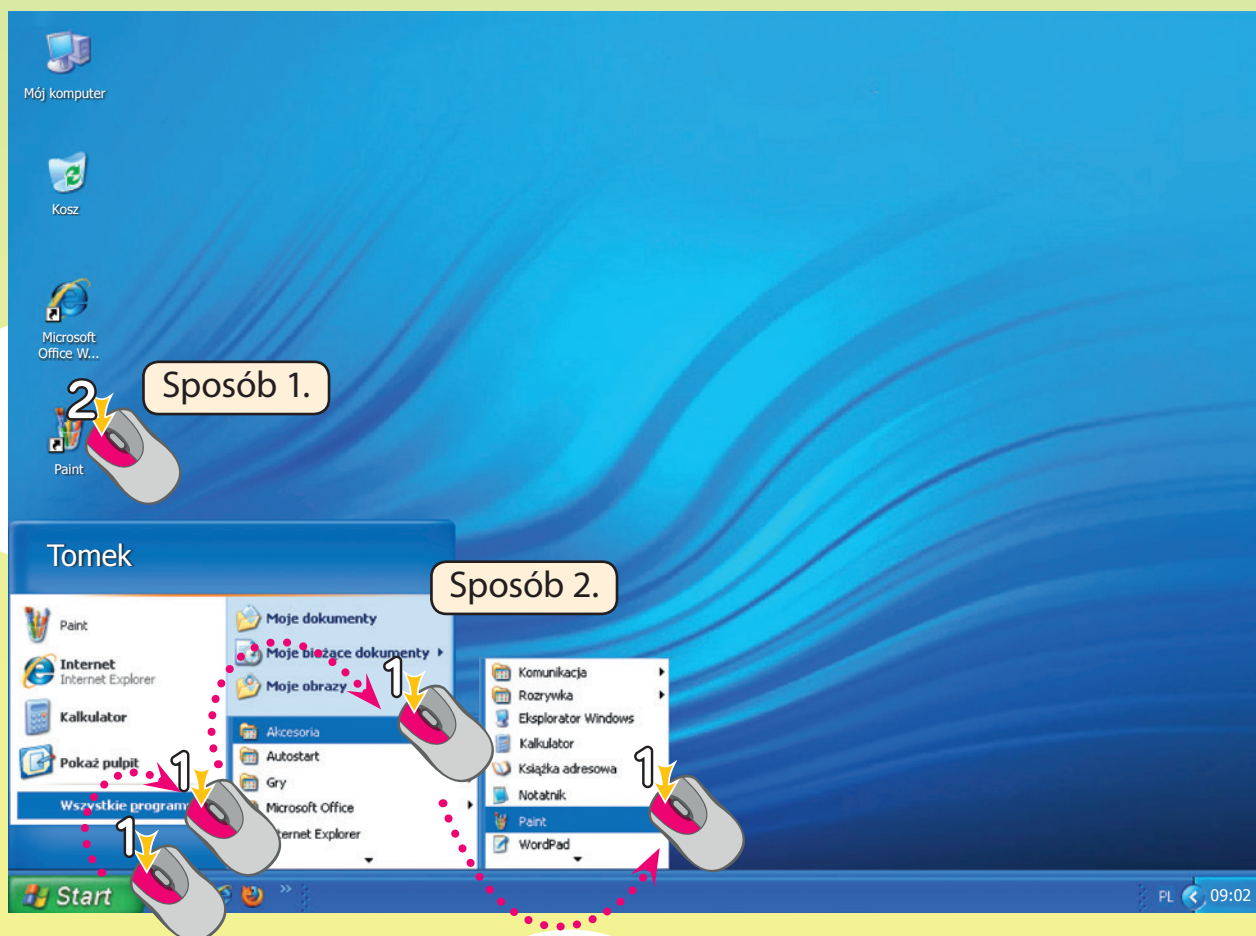
Rady myszki Misi.

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.





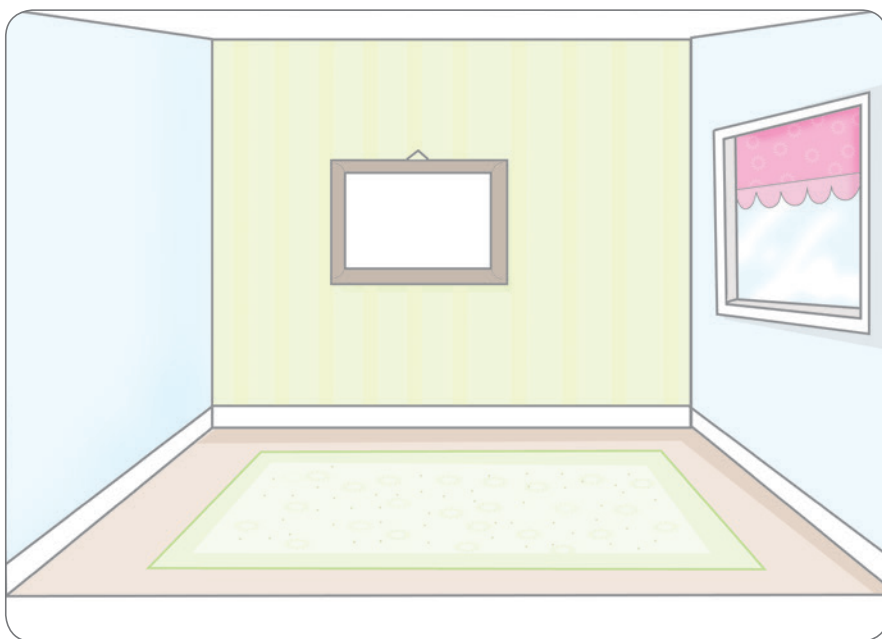
Uruchamianie programu Paint



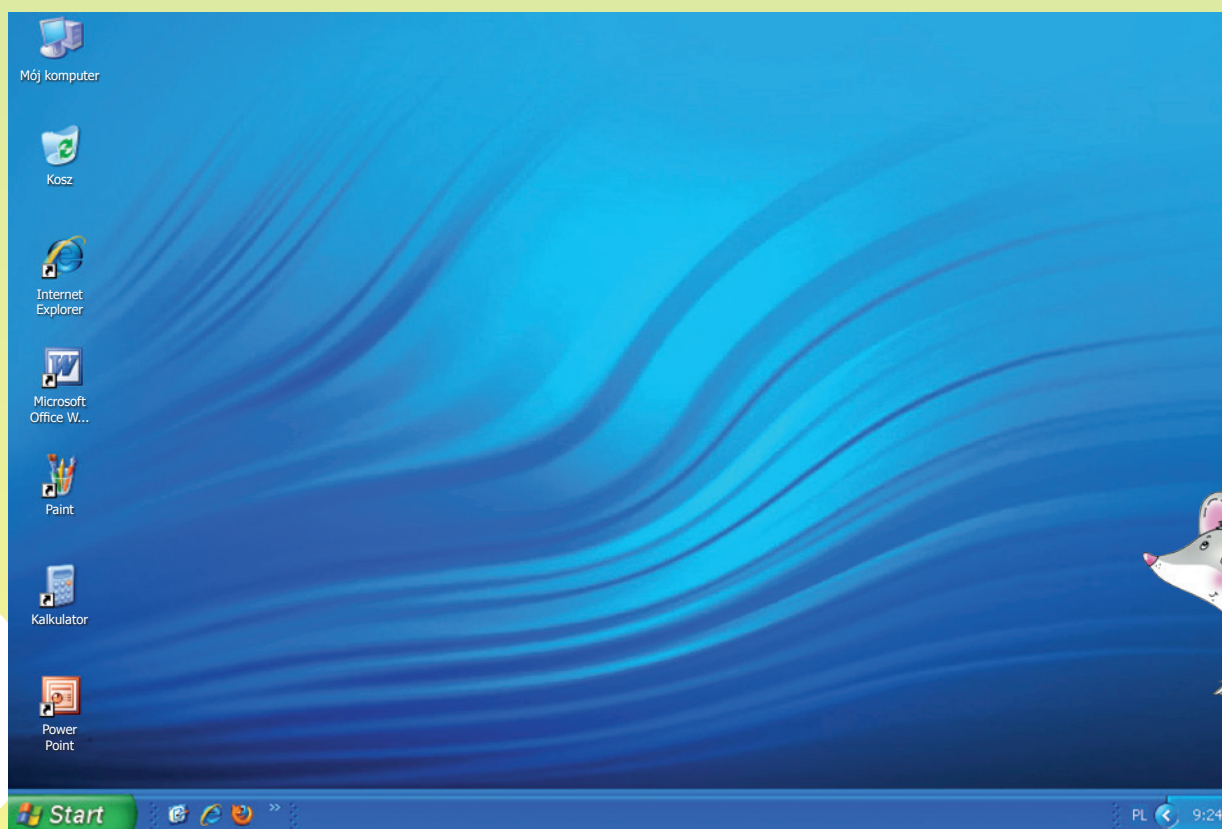
Uruchom edytor grafiki *Paint* dowolnym sposobem i narysuj myszkę Misiu.

Zajęcia 2. Moje miejsce pracy przy komputerze

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



Pulpit to obszar na ekranie monitora przeznaczony do pracy przy komputerze. Znajdują się na nim ikony, czyli małe obrazki, które symbolizują pliki, foldery lub programy.



Uruchom komputer i odszukaj na *Pulpicie* ikony znanych programów: *Paint*, *Word*.



- 2 Powiedz, jak powinno wyglądać miejsce pracy przy komputerze.

- 3 Pokaż, jak należy prawidłowo siedzieć przy komputerze.



- 1 Powiedz, jakie czynności należy wykonać, aby prawidłowo wyłączyć komputer. Naklej w pustych polach odpowiednie naklejki.



- 1 Odszukaj wśród naklejek ikony podanych programów. Naklej je we wskazanych miejscach.





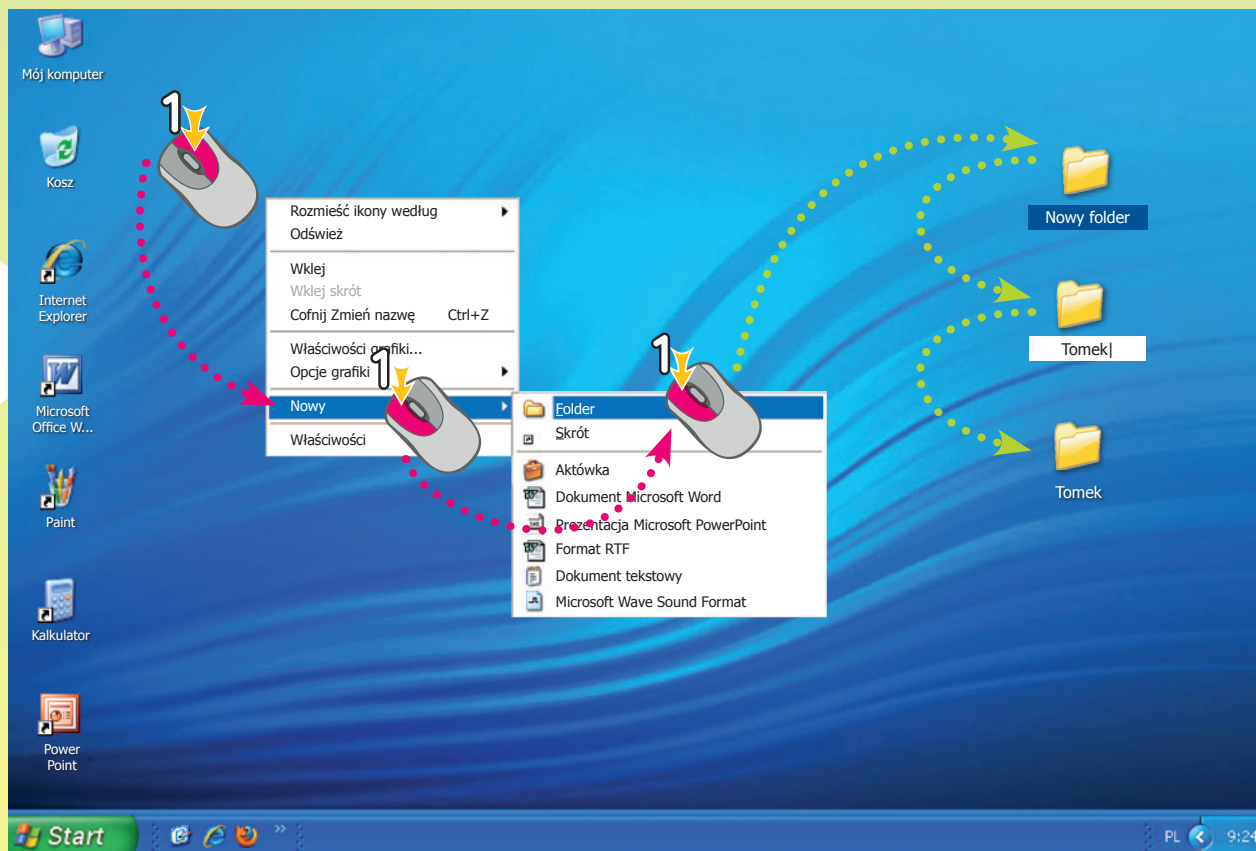
Drzewo genealogiczne to wykres graficzny zawierający imiona i nazwiska przodków i potomków danej osoby.

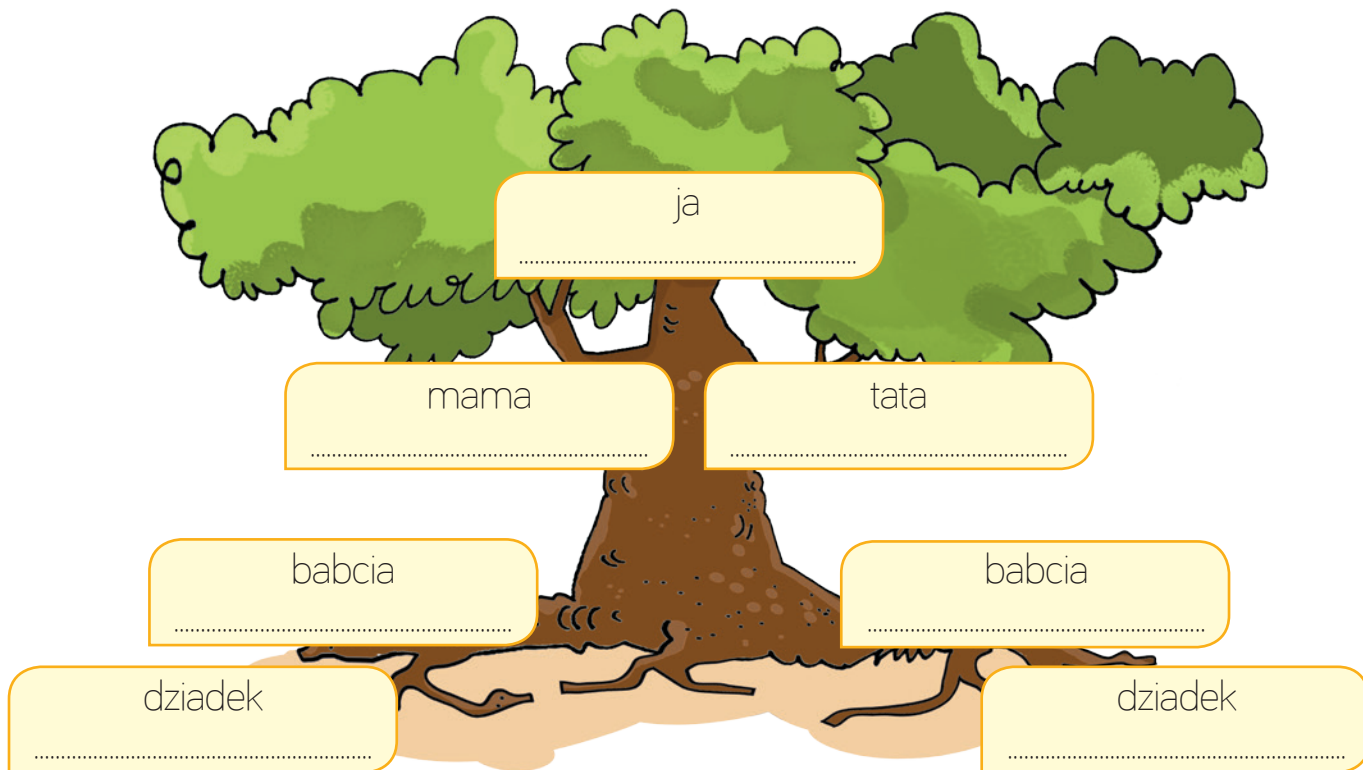
1. Napisz imiona członków twojej rodziny w odpowiednich polach drzewa genealogicznego.
2. Jeśli masz rodzeństwo, napisz imiona swoich braci i sióstr.




Nazwy **folderów** powinny określać, co się w nich znajduje. To pomaga utrzymać porządek w komputerze.

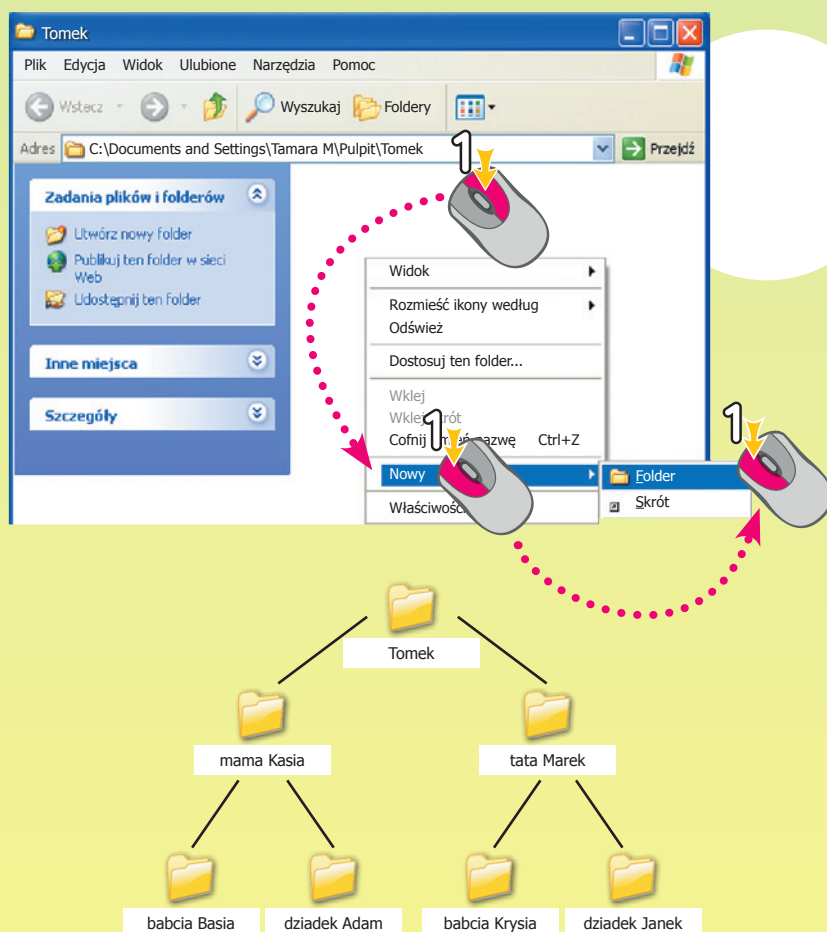
1. Utwórz na *Pulpicie* swój folder. Nazwij go swoim imieniem.





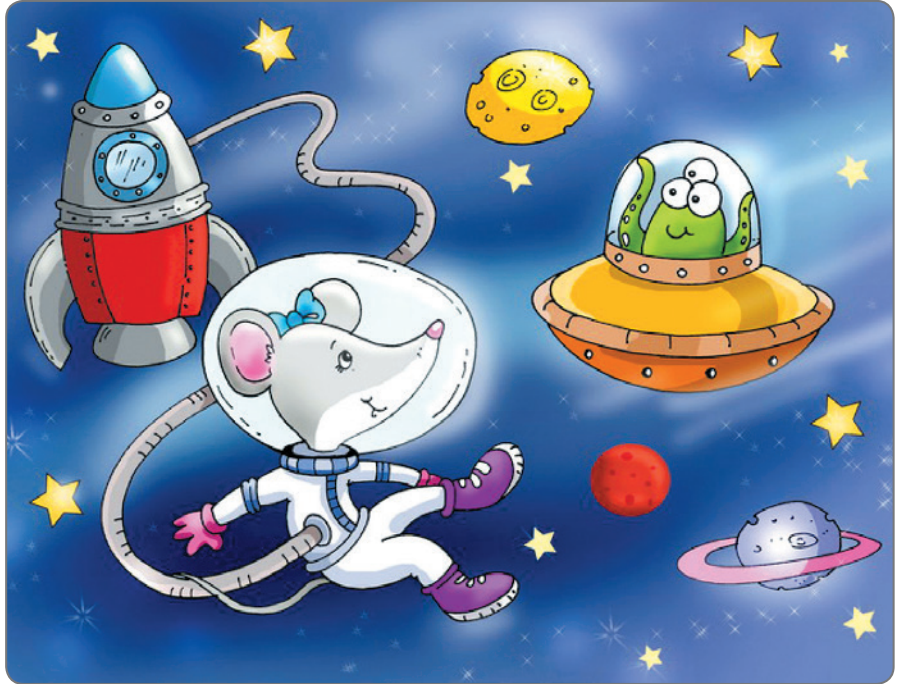
- Utwórz drzewo genealogiczne swojej rodziny. Załóż w tym celu kilka folderów i podfolderów. Nazwij je imionami członków twojej rodziny.

- Kliknij  w swój folder, aby go otworzyć.
 - W oknie folderu utwórz dwa podfoldery i nazwij je imionami mamy i taty.
 - W folderze swojej mamy utwórz dwa podfoldery i nazwij je imionami babci i dziadka – rodziców mamy. Podobnie zrób w folderze swojego taty.
- Co ci przypomina taki układ folderów?



Zajęcia 4. Kosmiczna przygoda. Poznaję rodzaje pamięci komputerowej

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



1. **Pamięć komputerowa** to specjalne urządzenie w komputerze (dysk twardy), które służy do przechowywania informacji i programów. Informacje można przechowywać także na zewnętrznych nośnikach pamięci – na płycie CD lub DVD, pendrivie.



dysk wewnętrzny



1. Informacje zapisane w pamięci komputera można w razie potrzeby odzyskać i odczytać.

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



- 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.



płyty – CD i DVD



dysk zewnętrzny



pendrivy [czytaj pendrajwy]

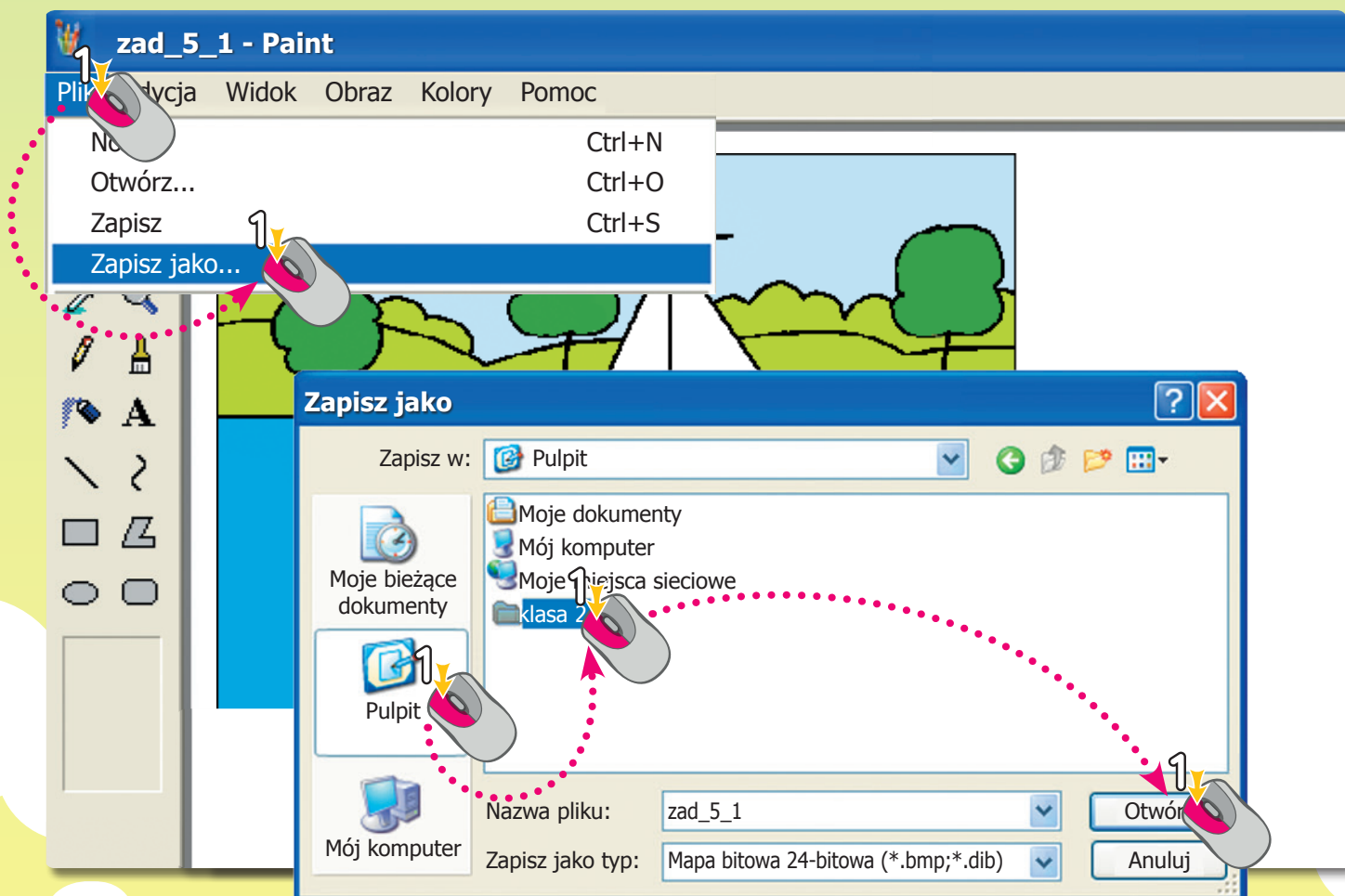
Zajęcia 5. Zapisuję w komputerze swoje wspomnienia z wakacji

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

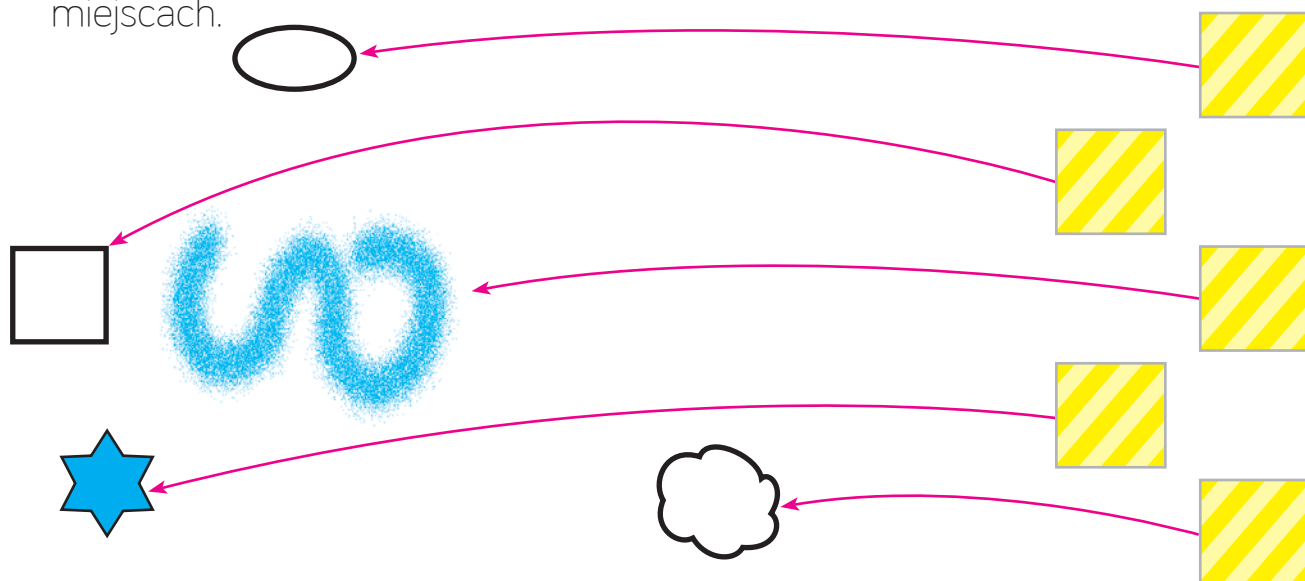


- Naucz się zapisywać narysowaną w programie *Paint* pracę:

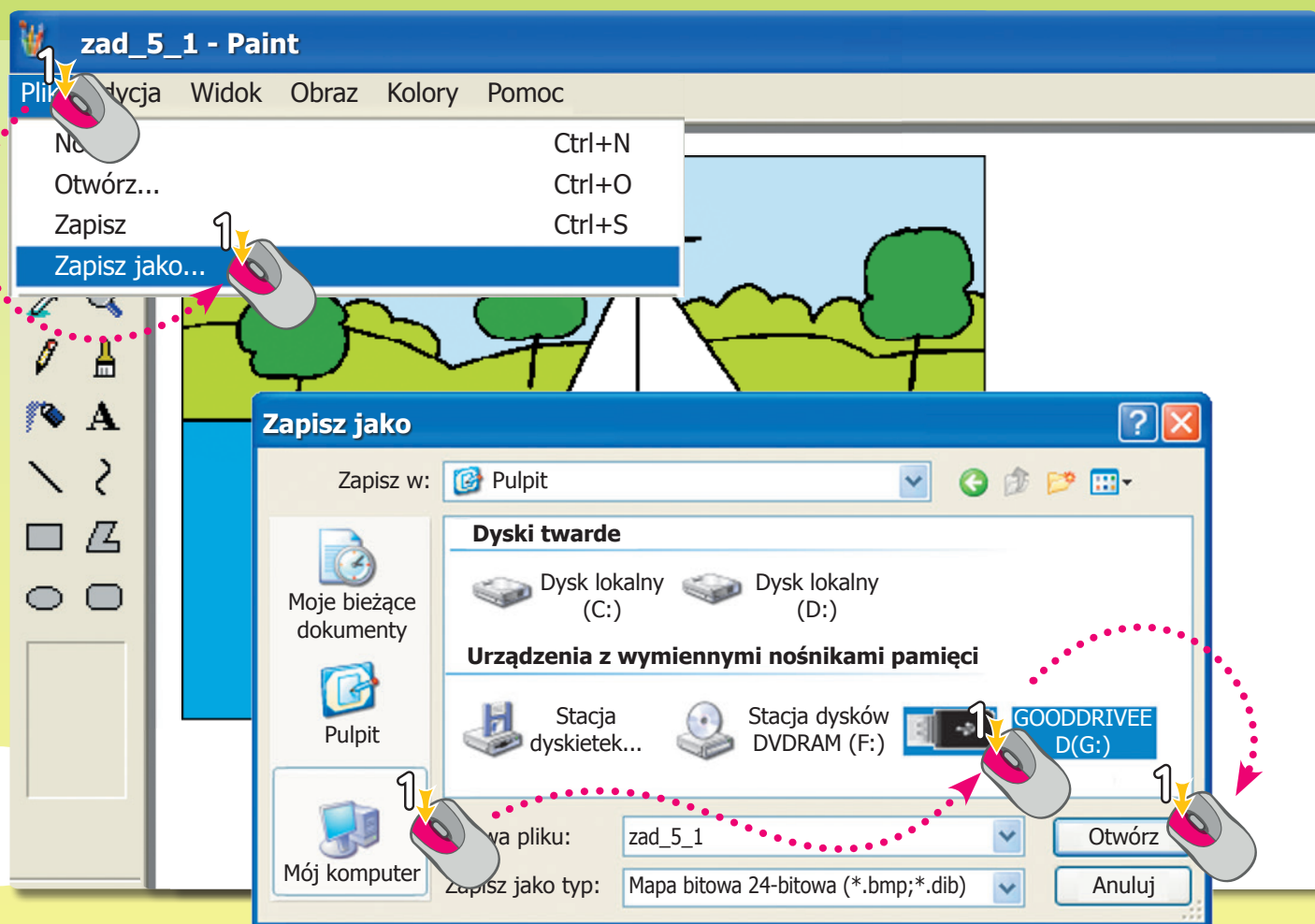
– w folderze znajdującym się na *Pulpicie*,



2. Odgadnij, za pomocą jakich narzędzi programu *Paint* zostały wykonane rysunki. Znajdź wśród naklejek ikony tych narzędzi i naklej je w odpowiednich miejscach.



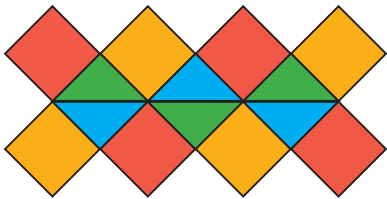
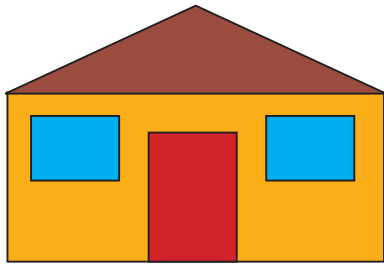
– na pendrivie.




Powiedz, czym jest pendrive.





Zajęcia 6. Rysuję figury geometryczne w programie *Paint*

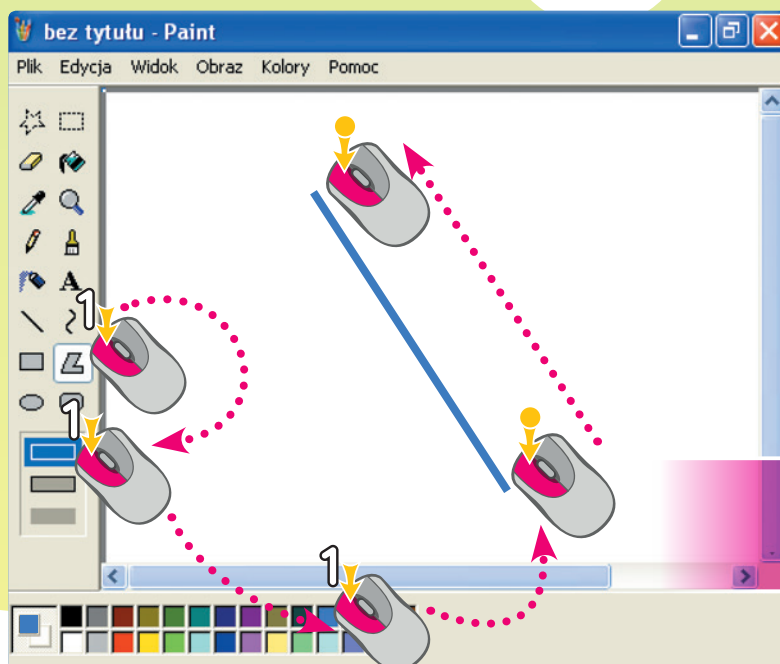
1. Przyjrzyj się obrazkom. Narysuj figury geometryczne, z których zostały wykonane. Jak myślisz, dlaczego takie figury nazywamy wielokątami?

Obrazki	Figury
	
	

Przybornik programu *Paint*

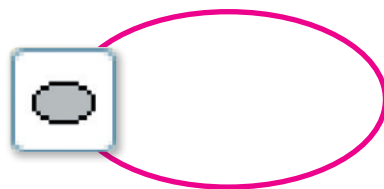
- Poznaj narzędzie  **Wielokąt**, które służy do rysowania figur geometrycznych – wielokątów.

1. Kliknij w ikonę .
2. Wybierz opcję rysowania.  rysowania.
3. Kliknij w wybrany kolor na .
4. Rysuj pierwszy bok wielokąta, trzymając wciśnięty .

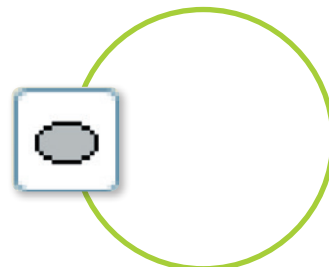
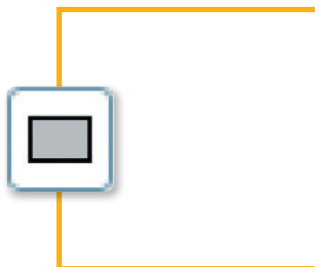
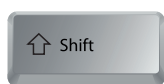


2. Czy pamiętasz, jak narysować znane figury geometryczne w programie *Paint*? Które z nich są wielokątami?

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



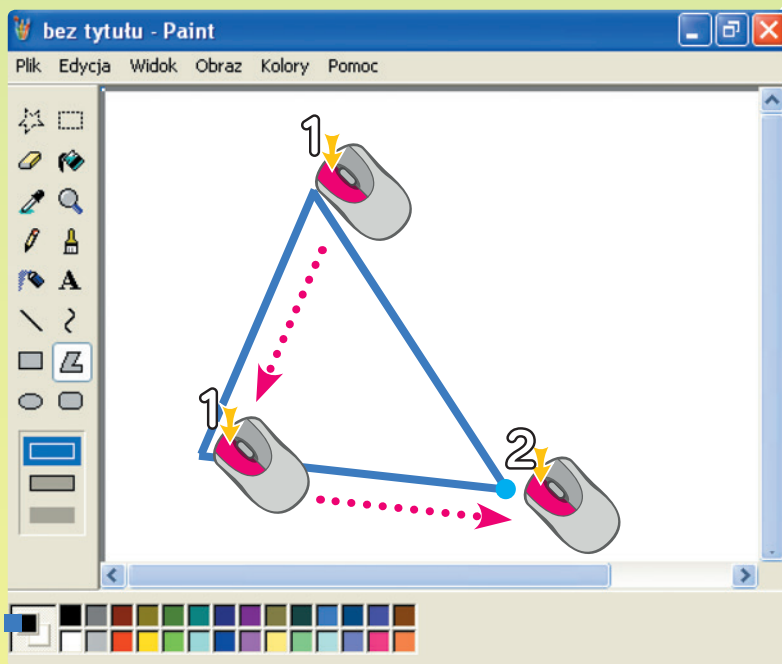
Rysujemy **kwadrat** i **koło**, trzymając jednocześnie wciśnięte



5. Rysuj kolejne boki, klikając 1 w miejscach kolejnych kątów wielokąta.



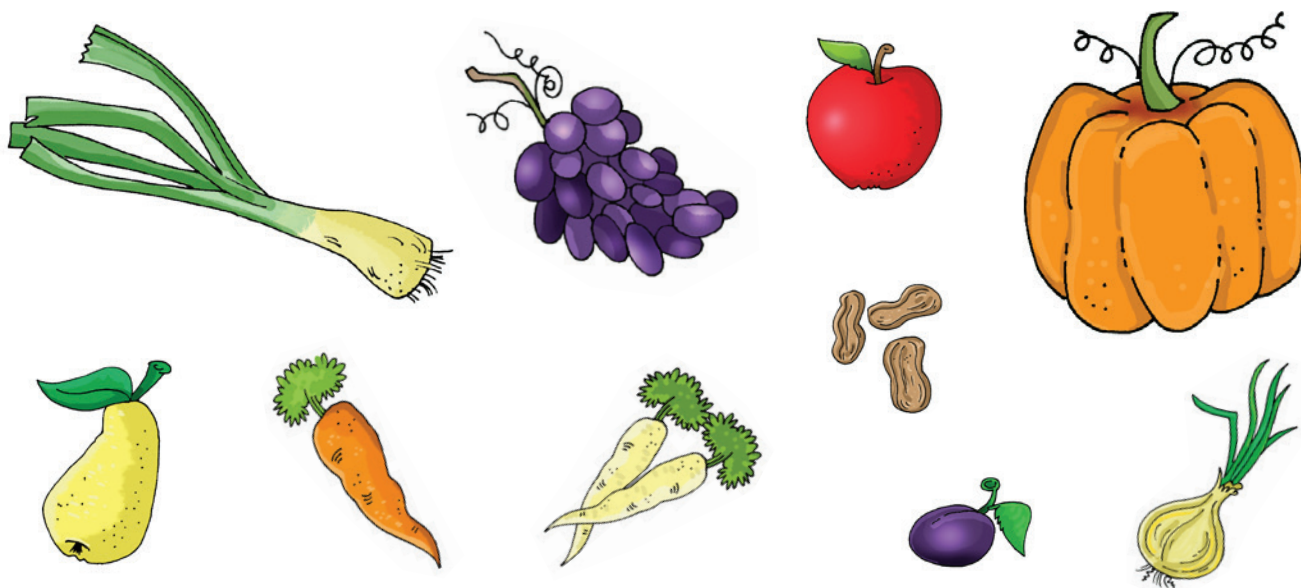
6. Po narysowaniu całej figury kliknij na zakończenie 2






Narysuj w programie *Paint* latawiec z ogonem składającym się wyłącznie z trójkątów. Zapisz wykonaną pracę w swoim folderze lub na pendrivie.

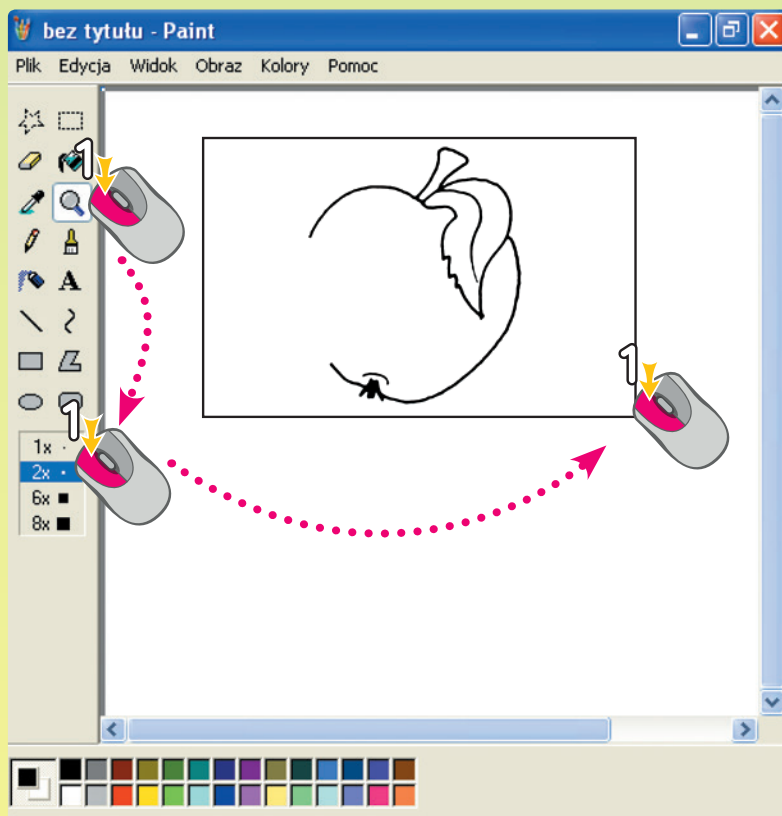
Zajęcia 7. Dary jesieni pod *Lupą*

1. Odpowiedz na pytanie: *Jakie dary jesieni zbieramy w sadach i ogrodach?*
Otocz czerwonymi pętlami obrazki owoców, a zielonymi – obrazki warzyw.



Przypomnij sobie, jak zastosować narzędzie  **Lupa**.


1. Kliknij w ikonę  i wybierz wielkość powiększenia
2. Kliknij w element rysunku, który chcesz powiększyć.
3. Aby przywrócić rysunek do poprzednich rozmiarów, trzeba ponownie kliknąć w ikonę .




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

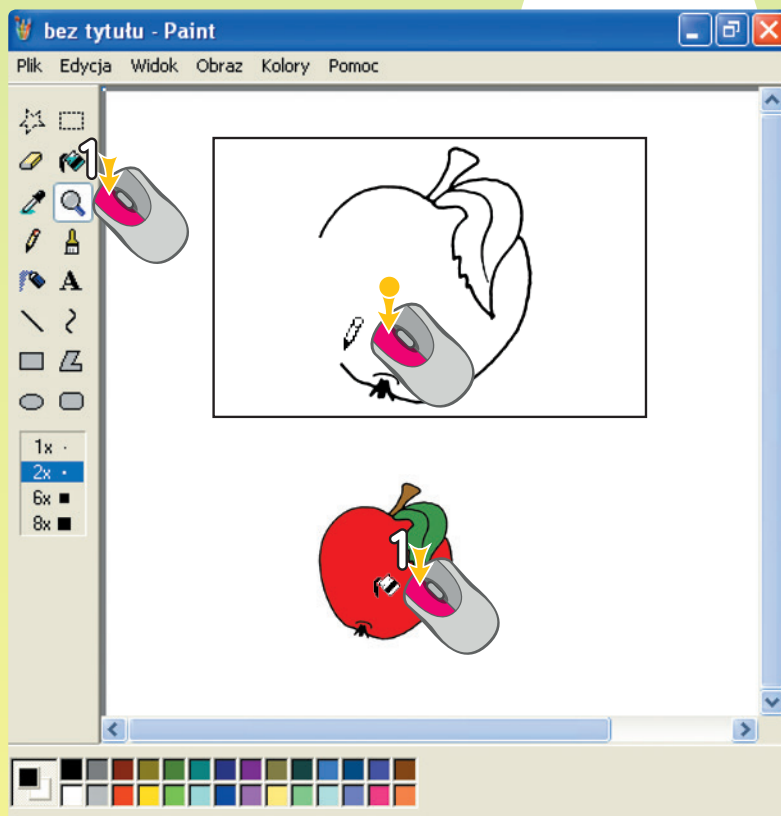


1. Zobacz, jak dorysować w programie *Paint* szczegóły rysunku, aby móc go pokolorować.

1. Powiększ rysunek za pomocą narzędzia  *Lupa*.

2. Dorysuj brakujące linie . Połącz je bardzo dokładnie, aby nie pozostawić żadnej luki.

3. Potem przywróć rysunkowi rzeczywiste wymiary i go pokoloruj.



1. Odszukaj wśród naklejek nazwy symboli narodowych Polski. Naklej je w odpowiednich miejscach.


Mazurek Dąbrowskiego



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



Przybornik programu *Paint*


- Poznaj narzędzie  **Krzywa**, które służy do rysowania linii falistych.

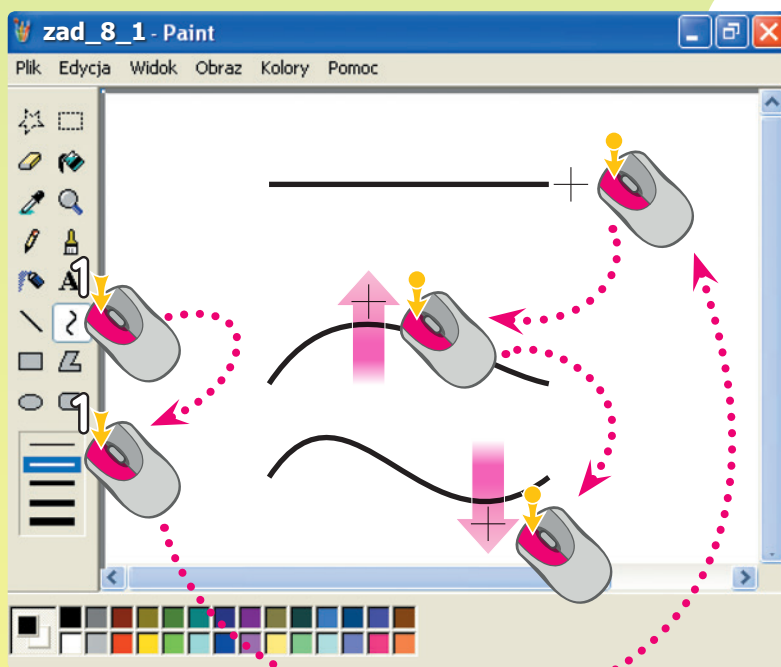
1. Kliknij w ikonę .

2. Wybierz grubość linii i kolor na



3. Narysuj linię, trzymając wciśnięty .

4. Modeluj linię falistą, przesuwając wciśnięty  w górę i w dół.





Narysuj flagę Polski w edytorze grafiki *Paint* według instrukcji.

1. Narysuj linię falistą i ją zaznacz.

2. Skopiuj ją za pomocą klawiszy:

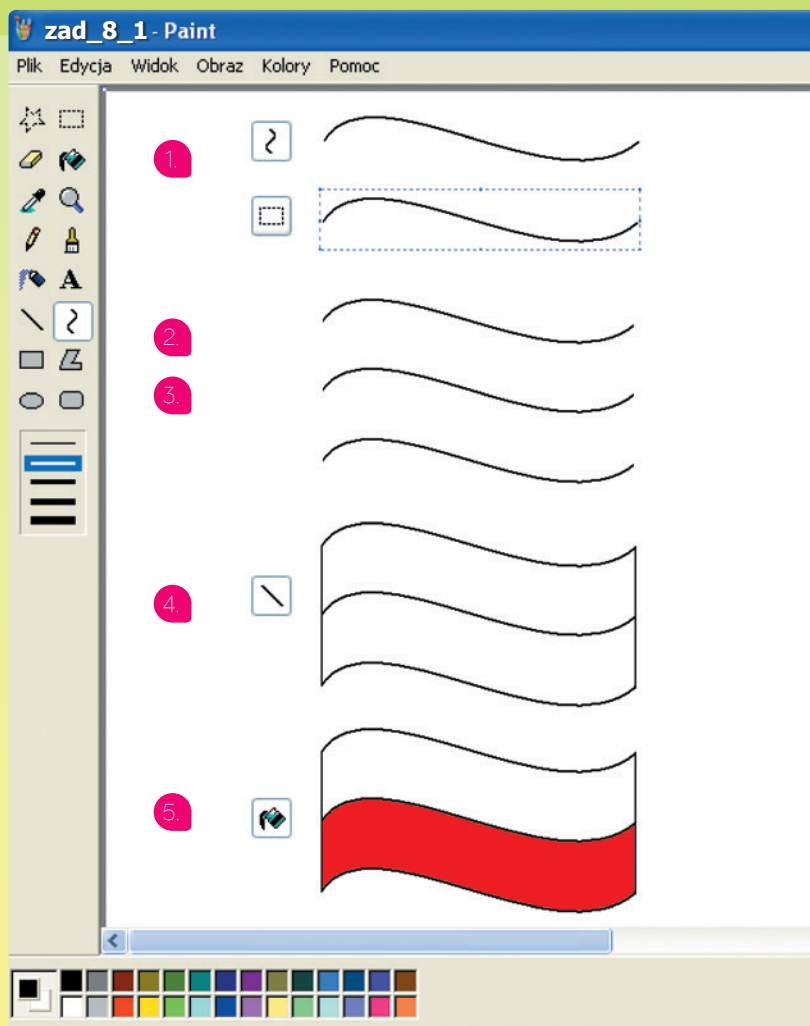


3. Wklej skopiowaną linię 2 razy, jedną pod drugą, wykorzystując

klawisze: 

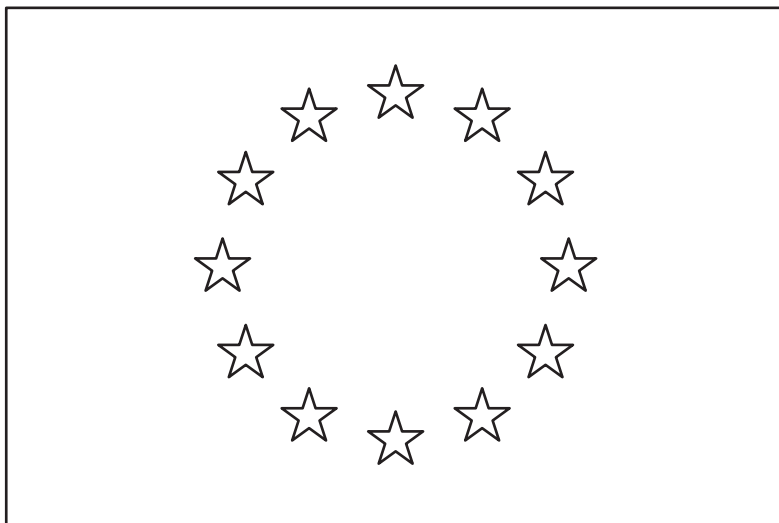
4. Połącz liniami oba brzegi flagi.

5. Pokoloruj flagę.



Zajęcia 9. Symbole Unii Europejskiej. Wykonuję flagę w programie *Paint*

1. Pokoloruj flagę Unii Europejskiej według wzoru.

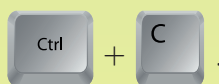


Unia Europejska, czyli wspólnota państw Europy, posiada własne symbole – flagę i hymn. Polska wstąpiła do Unii Europejskiej 1 maja 2004 roku.

- Wykonaj flagę Unii Europejskiej w edytorze grafiki *Paint* zgodnie z instrukcją.

1. Zaznacz wzorcową gwiazdkę wraz z tłem.

2. Skopiuj ją za pomocą klawiszy:

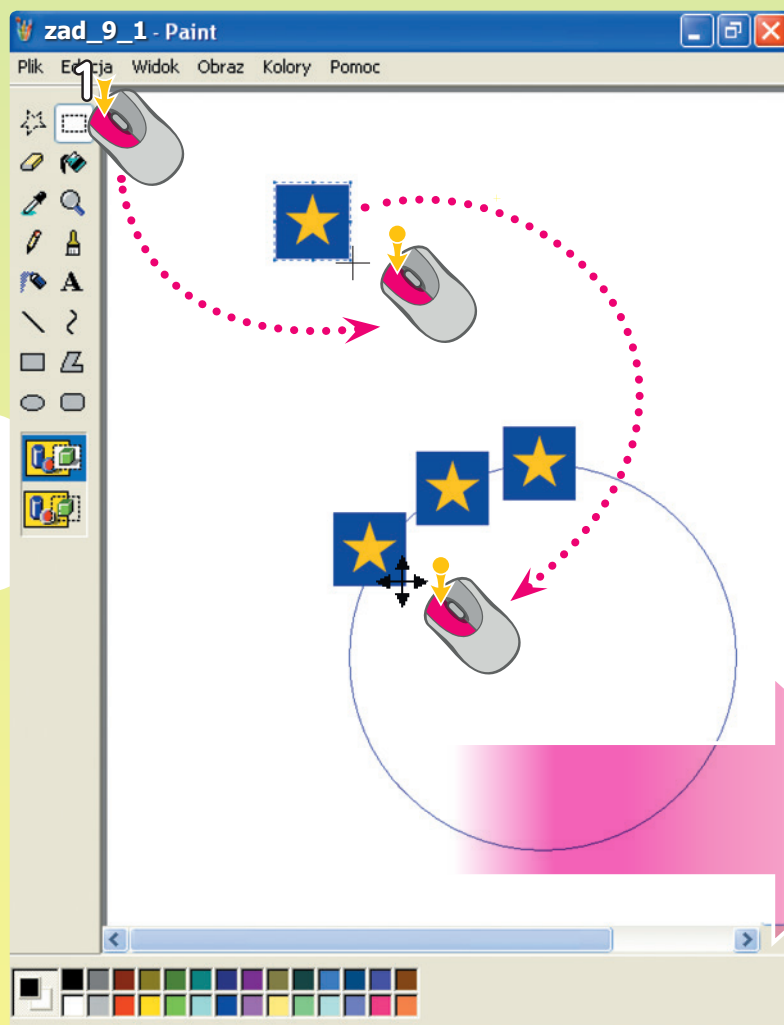


3. Wklej skopiowany obrazek, wykorzystując klawisze:



4. Umieść wklejoną gwiazdkę na brzegu koła metodą *złap, przesun i upuść*.

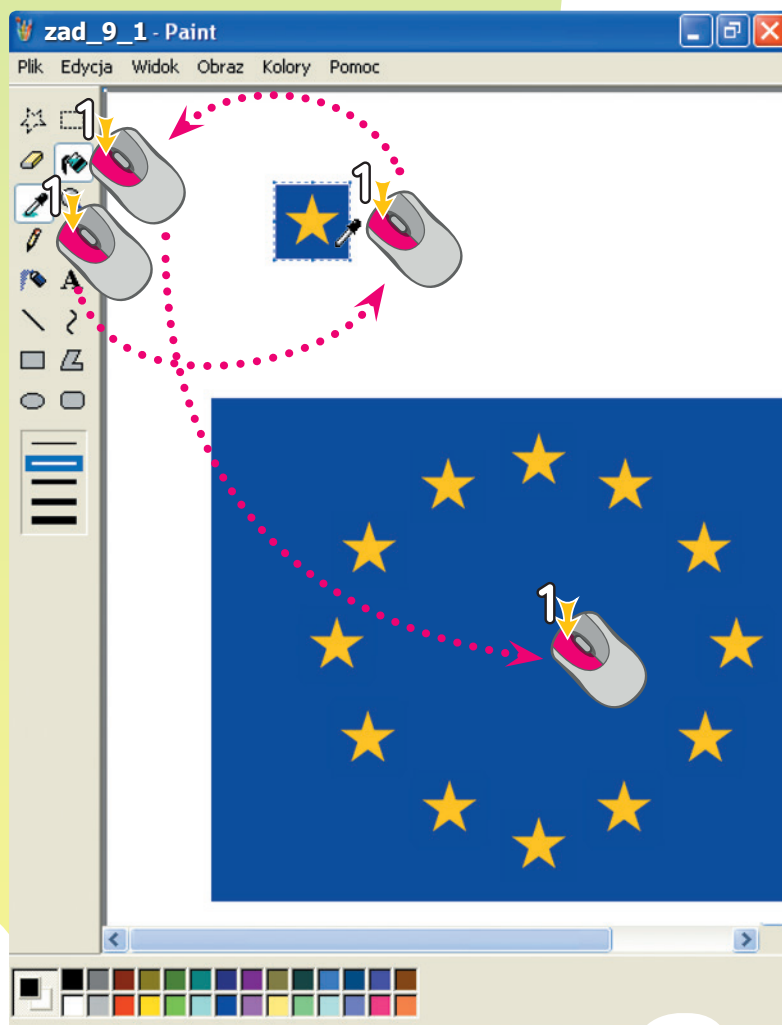
5. W ten sam sposób umieść dwanaście gwiazdek.



2. Poznaj flagi państw sąsiadujących z Polską.
Połącz nazwę państwa z jego flagą.



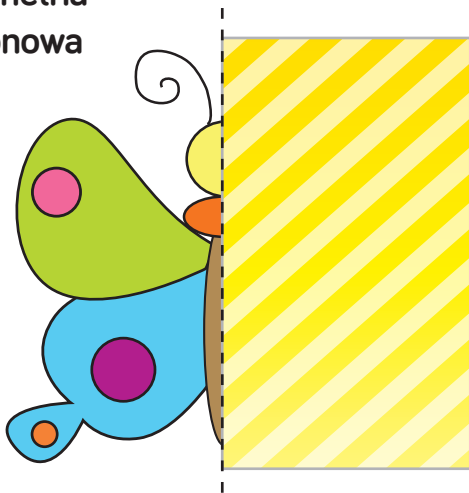
6. Wskaż tło, na którym znajduje się wzorcowa gwiazdka, za pomocą narzędzia *Wybierz kolor*.
7. Potem pokoloruj tło, na którym znajduje się dwanaście gwiazdek, za pomocą narzędzia *Wypełnianie kolorem*.



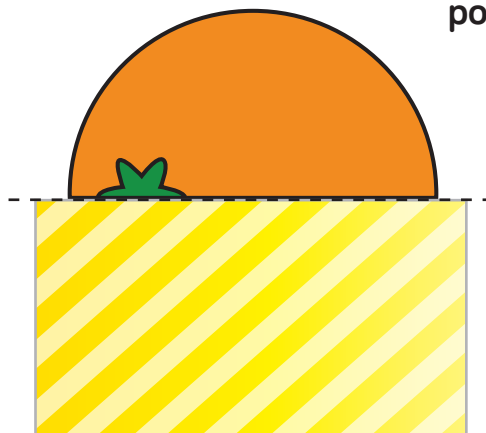
Zajęcia 10. Odbicia lustrzane w programie *Paint*

1. Znajdź wśród naklejek brakujące połowy motyla i pomarańczy. Naklej je w odpowiednich miejscach.

Symetria pionowa





Symetria pozioma



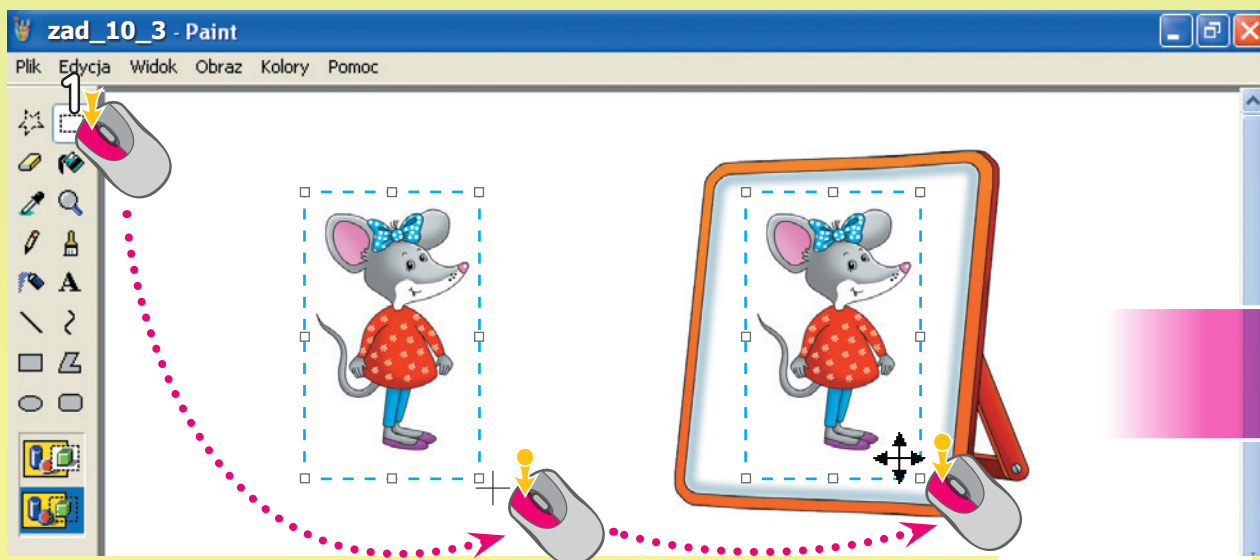
- Wykonaj w programie *Paint* odbicie lustrzane myszki Misi zgodnie z instrukcją.

1. Zaznacz obrazek, wybierając opcję  *Przezroczyste tło*.

2. Skopiuj go za pomocą klawiszy:  + .

3. Wklej skopiowany obrazek, wykorzystując klawisze:  + .

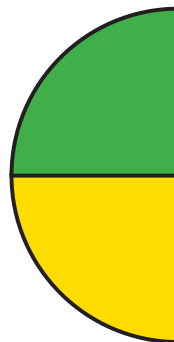
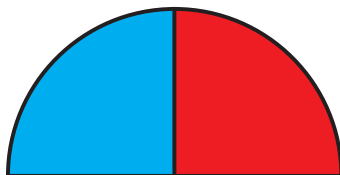
4. Umieść go w lustrze metodą *złap, przesuń i upuść*.



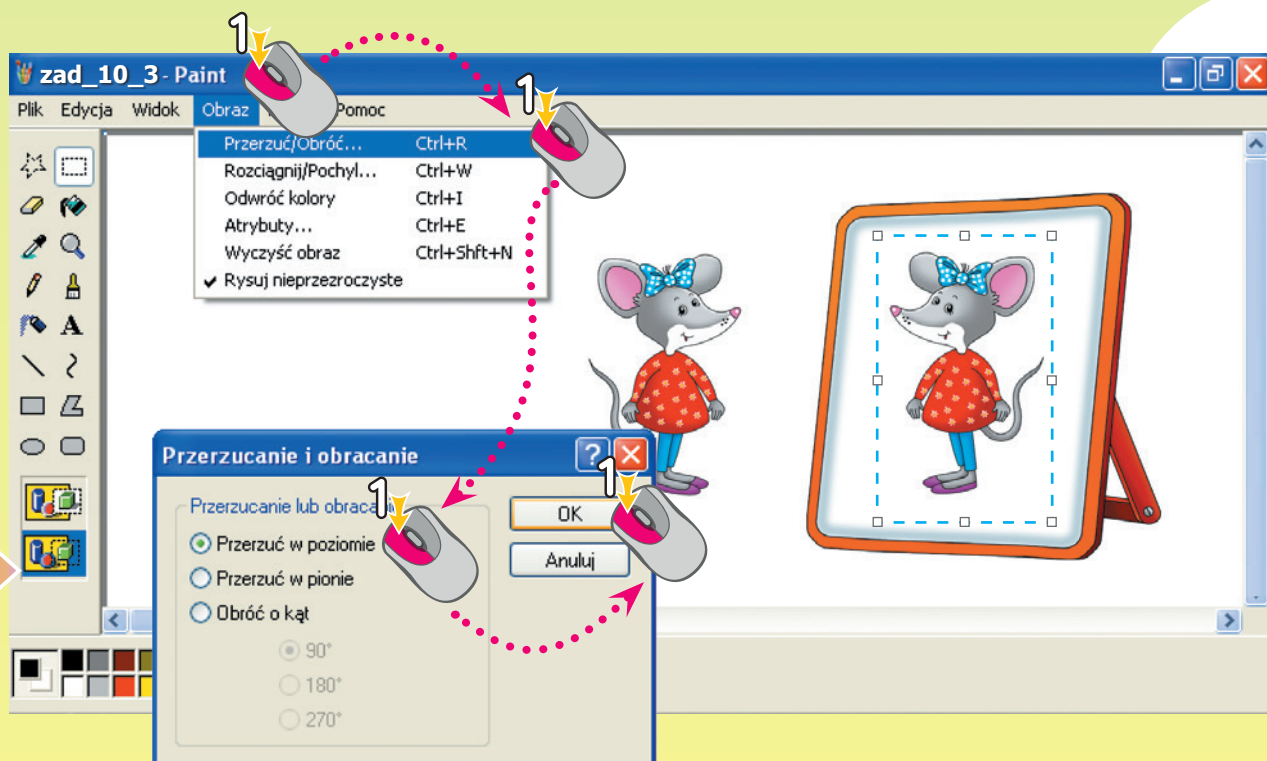


Symetria to inaczej odbicie lustrzane rysunku, obrazka lub przedmiotu. Obrazek może być symetryczny wzdłuż osi poziomej lub osi pionowej.

2. Dorysuj brakujące połowy. Odszukaj wśród naklejek odpowiednie podpisy i naklej je pod obrazkami.



5. Wybierz opcję *Obraz* oraz polecenie *Przerzuć/Obróć*, pamiętając o tym, aby obrazek był zaznaczony.
6. W oknie *Przerzucanie i obracanie* wybierz polecenie *Przerzuć w poziomie* i kliknij w .



Zajęcia 11. Mój przyjaciel. Poznaję narzędzie *Tekst*


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



Prawdziwych przyjaciół poznajemy w biedzie.

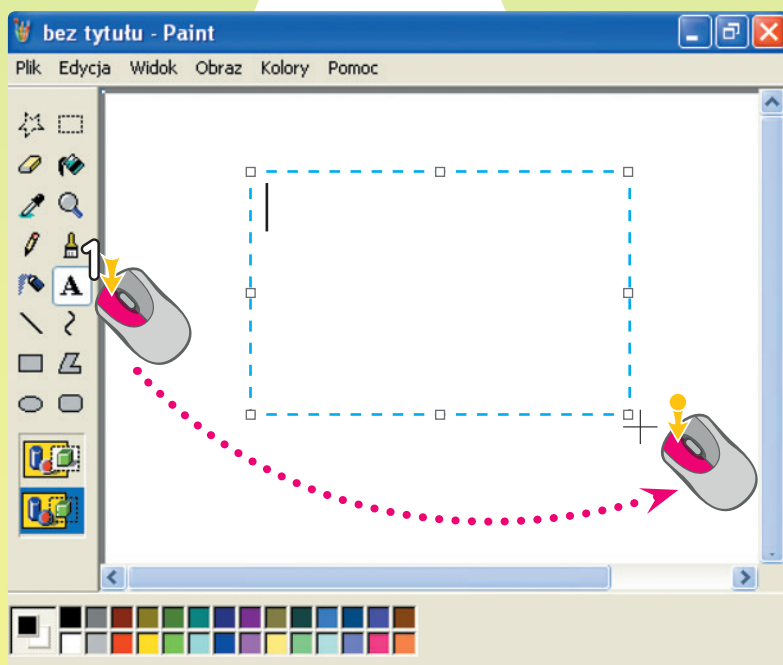
Nigdy nowa przyjaźń nie dorówna starej.

Kto znalazł przyjaciela – skarb znalazł.

Przybornik programu  *Paint*

1. Poznaj narzędzie  **Tekst**, które służy do pisania w edytorze grafiki *Paint*.

1. Kliknij w ikonę .
2. Wstaw pole do pisania tekstów, trzymając wciśnięty .



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*.

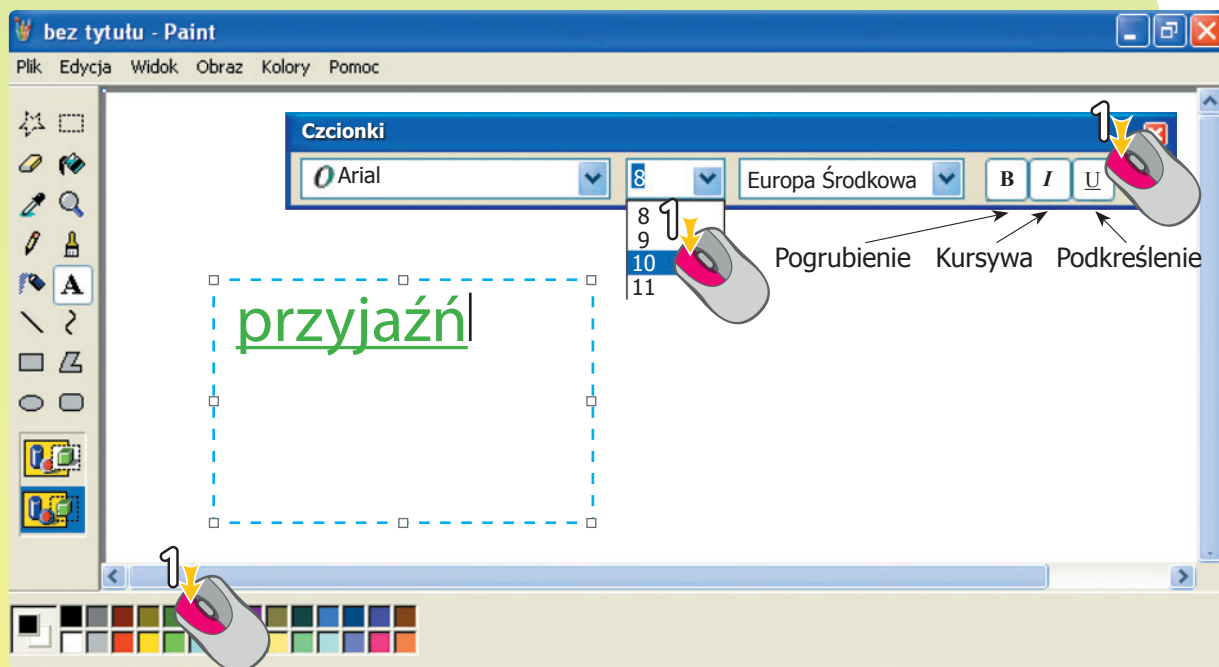
przyjaciele

przyjaźń

przyjaciółka

przyjaciel

3. W oknie *Czcionki* wybierz wielkość, kształt i kolor liter.
4. Pisz w polu przeznaczonym do pisania tekstów.



1. Narysuj portret swojego przyjaciela w programie *Paint*. Podpisz swój rysunek za pomocą narzędzia *Tekst*. Zapisz pracę w swoim folderze.




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



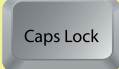
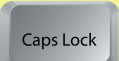
Naucz się pisać wielkie litery.

Sposób 1.

1. Wciskaj klawisze wybranych liter, trzymając jednocześnie wciśnięty klawisz .



Sposób 2.

1. Wciśnij klawisz  i wciskaj klawisze wybranych liter.
2. Aby powrócić do pisania małymi literami, wciśnij ponownie klawisz .

1. Uzupetnij zdania naklejkami z odpowiednimi wyrazami.
Zwróć uwagę na sposób, w jaki są zapisane poszczególne zdania.

Misia ma ciekawe .

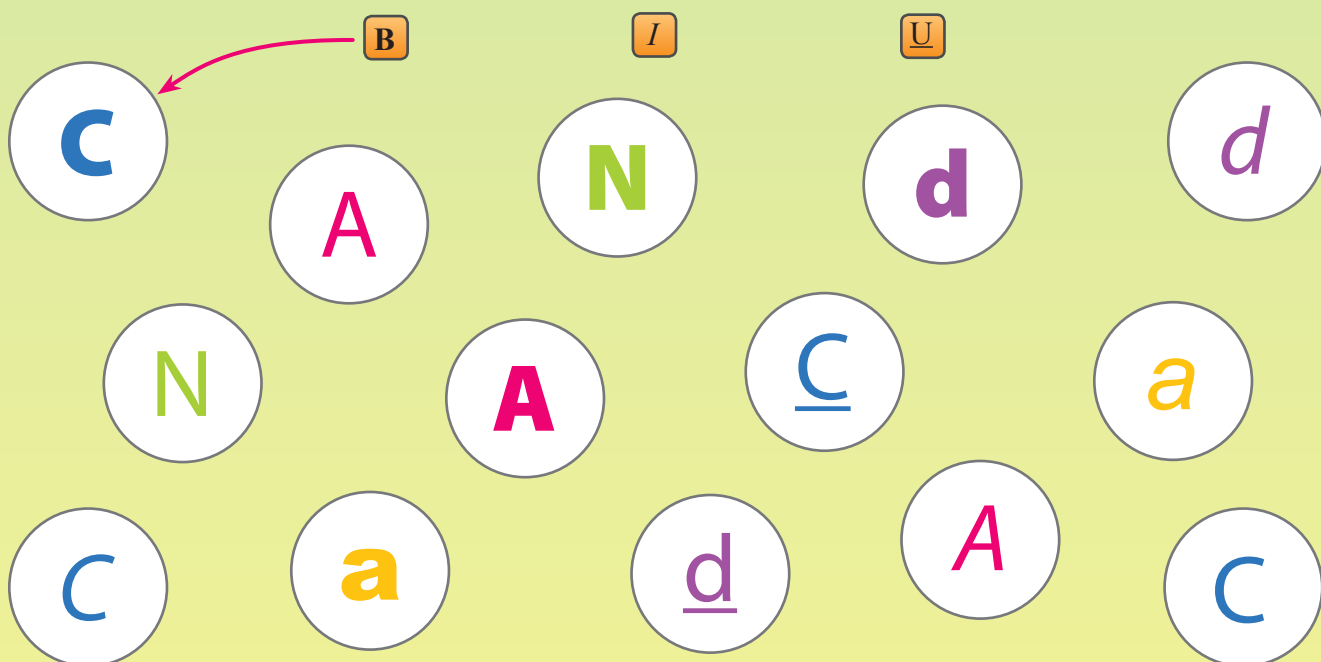
Kolekcjonuje porcelanowe .

Tata Misi zbiera stare .

Gryzuś umieścił swoją kolekcję  w trzech klaserach.

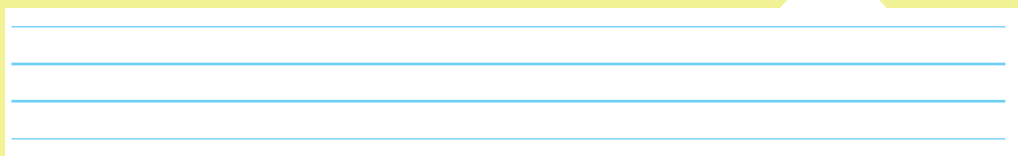
Mama Gryzusia zbiera  z podróży.

- Sprawdź, czy potrafisz rozpoznać różnice między kolorowymi literami.
Połącz litery z odpowiednimi ikonami według wzoru.



- Uzupetnij zdanie. Narysuj w programie *Paint* najciekawszy przedmiot ze swojej kolekcji. Zapisz swoją pracę.

Lubię zbierać



Zajęcia 13. Piszę list do Świętego Mikołaja w programie *Word*

1. Połącz opis działania klawisza z klawiatury z jego zdjęciem.

Przenosi kursor myszy do nowego wiersza.

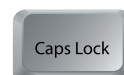
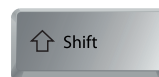


Wstawia odstępy między wyrazami.

Pozwala pisać wielkimi literami.



Prawy służy do pisania liter: ą, ę, ć, ł, ń, ó, ś, ź, ż.



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

1. Edytor tekstu  **Word** służy głównie do pisania, czyli tworzenia tekstów.

1. Uruchom program *Word*.








2. Uzupełnij list do Świętego Mikołaja.

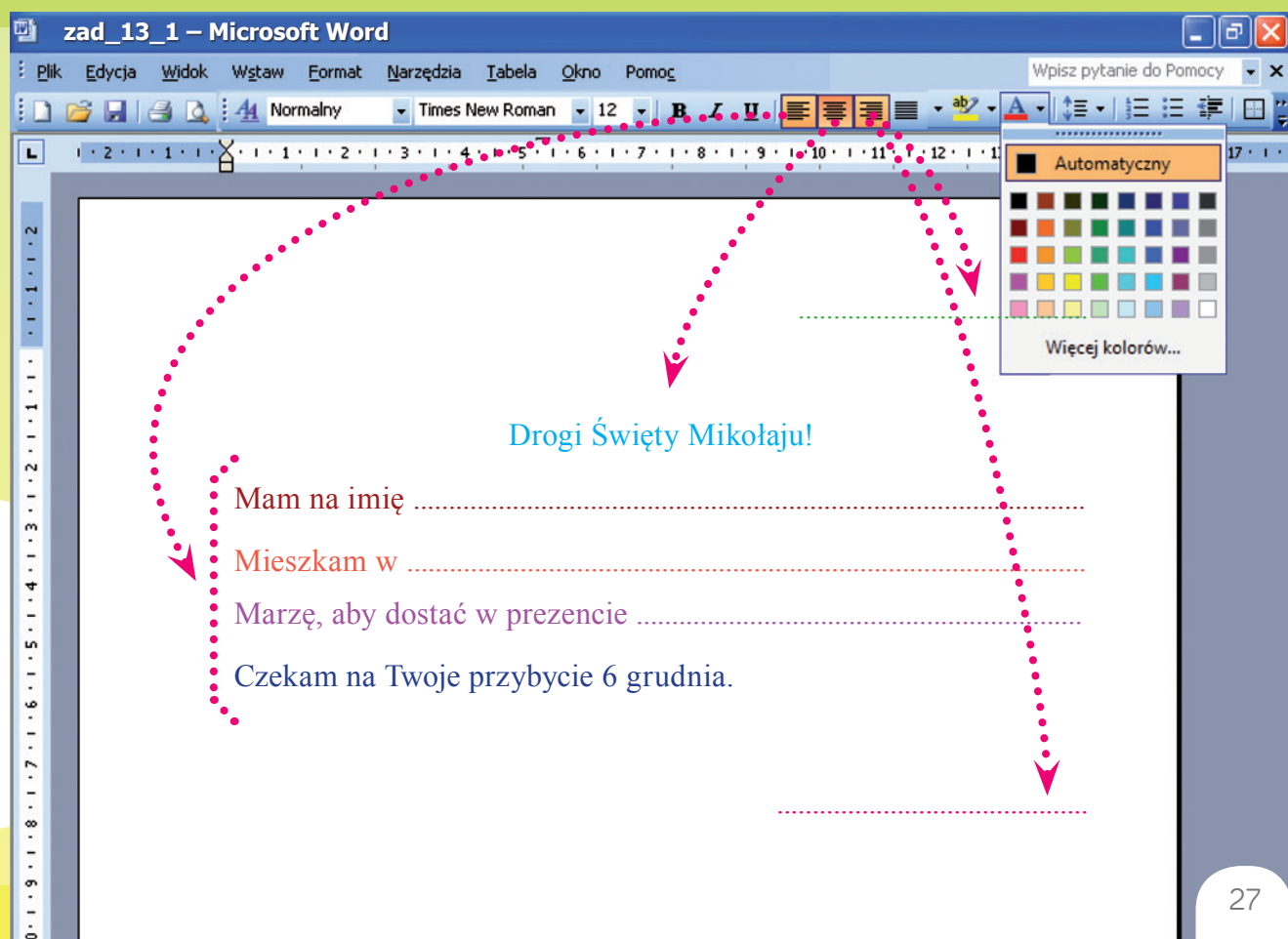
Drogi Święty Mikołaju!

Mam na imię Mieszkam w

Marzę, aby dostać w prezencie

Czekam na Twoje przybycie 6 grudnia.

- Przepisz list do Świętego Mikołaja w programie *Word*. 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  .

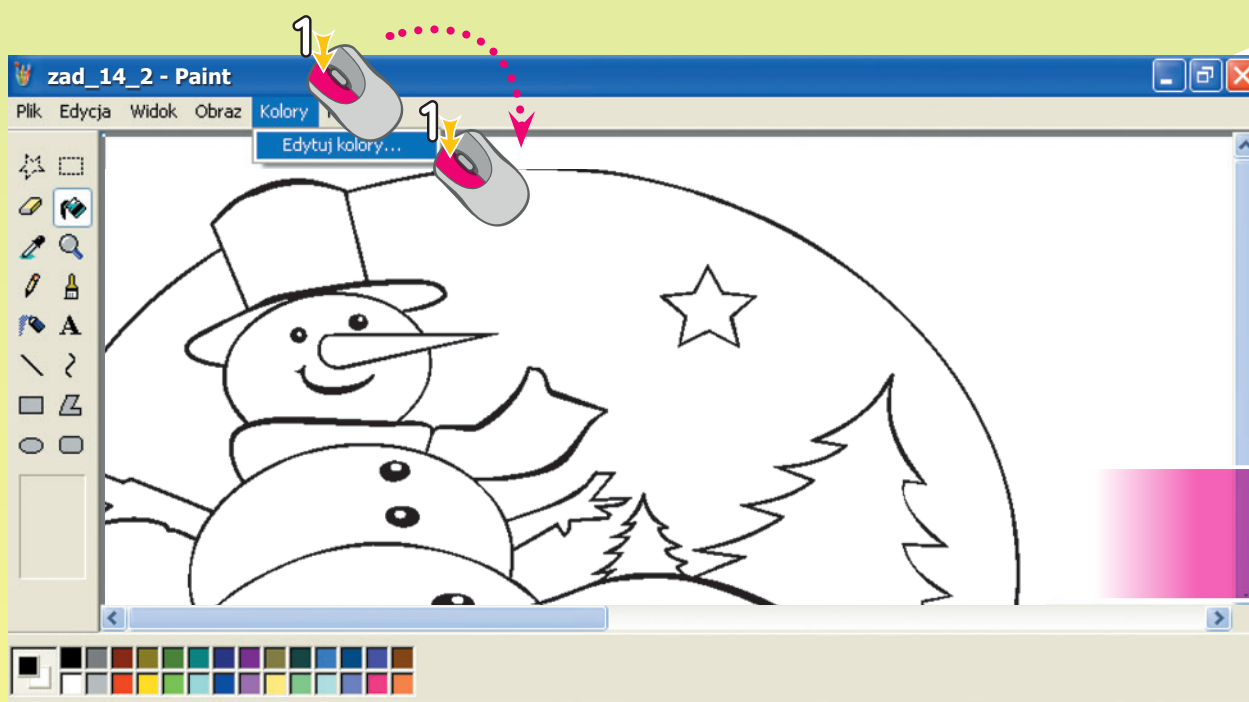




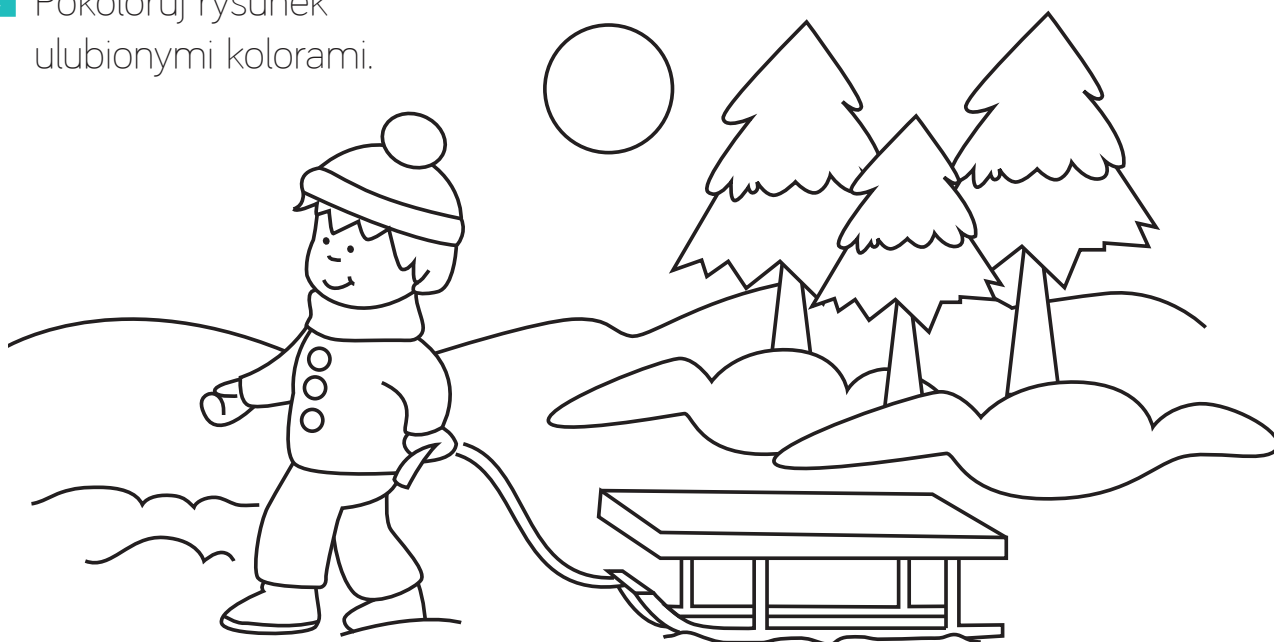
Do kolorowania rysunków w programie *Paint* można użyć nie tylko *Kolorów podstawowych* z *Palety kolorów*, ale również **Kolorów niestandardowych**.


Nauucz się korzystać z *Kolorów niestandardowych* w edytorze grafiki *Paint*.

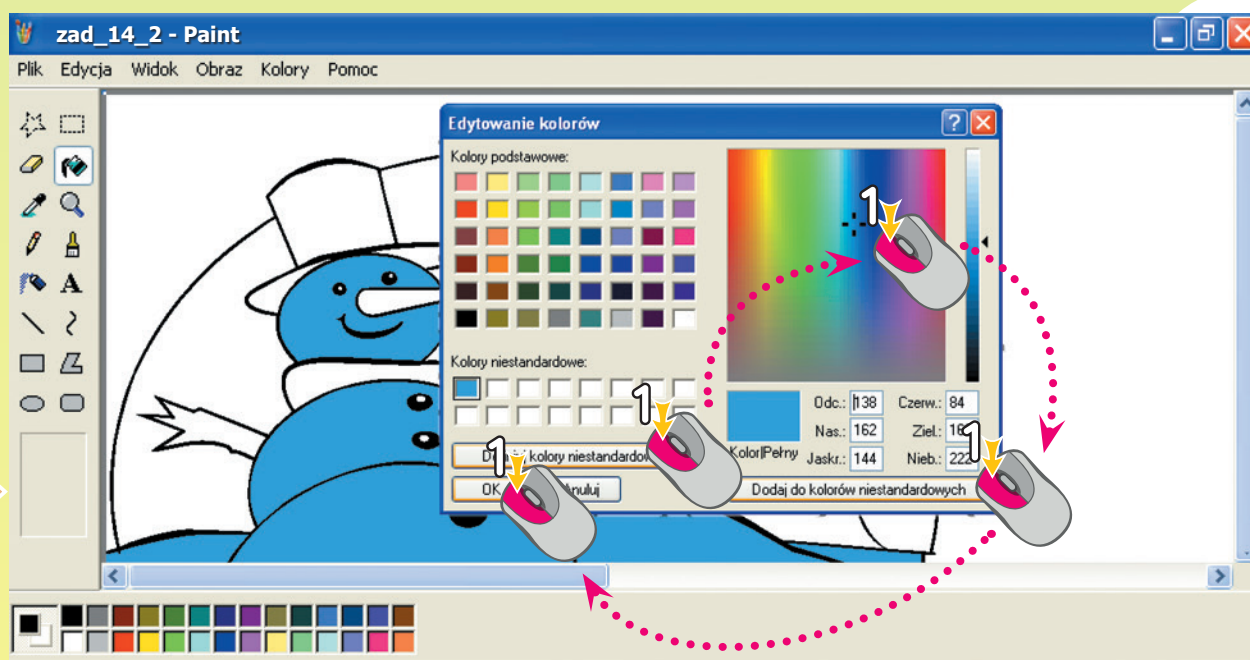
1. Kliknij kolejno w opcje: *Kolory*, *Edytuj kolory*.



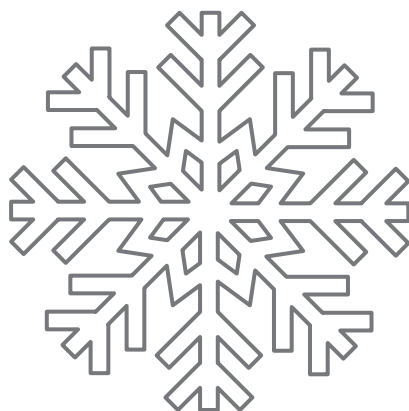
1. Pokoloruj rysunek ulubionymi kolorami.



2. W oknie *Edytowanie kolorów* wybierz polecenie *Definiuj kolory niestandardowe*.
3. Wybierz dowolny kolor w kolorowym polu lub na suwaku.
4. Kliknij w polecenie *Dodaj do kolorów niestandardowych*, a potem w 





2. Napisz, jakie kolory może mieć zima. Pokoloruj odpowiednio gwiazdki śniegowe.

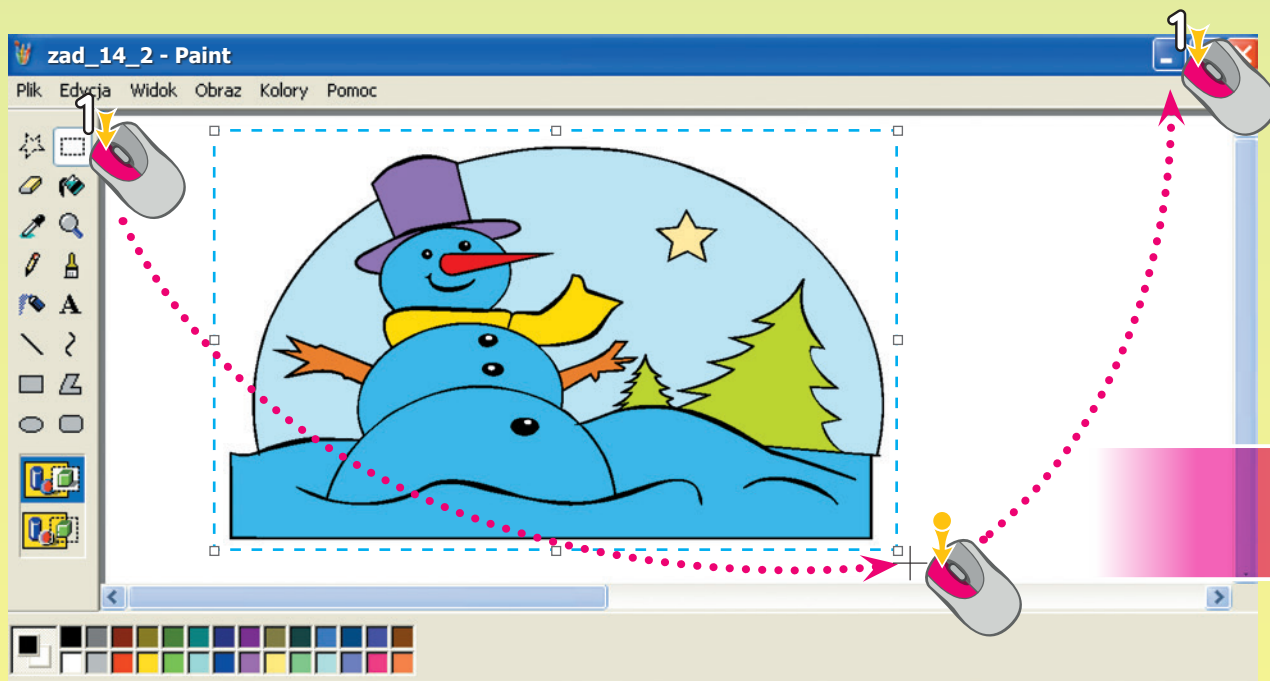


- Wstaw obrazek z pliku *Paint* do pliku *Word* według instrukcji. Potem go podpisz.

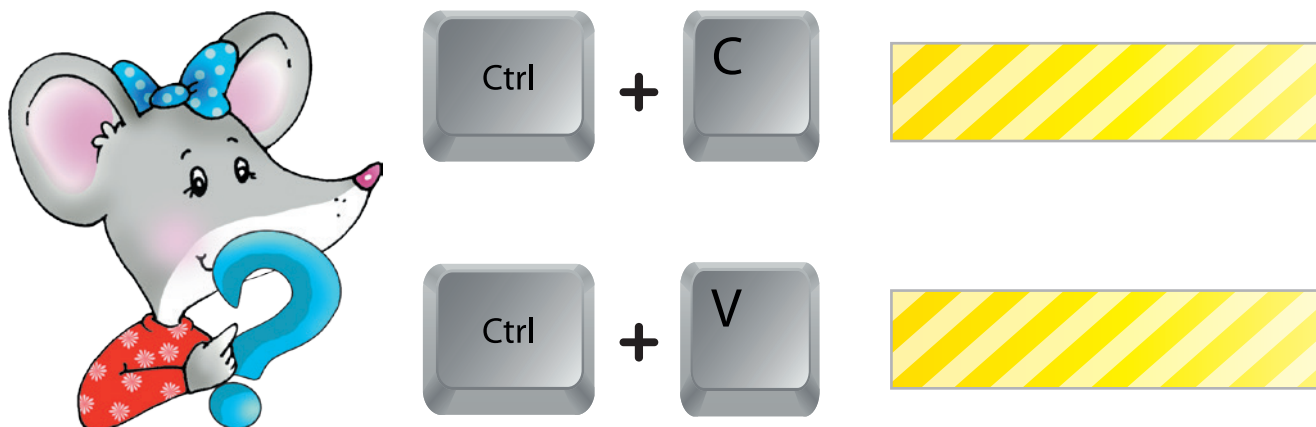
1. Zaznacz obrazek.

2. Skopiuj go za pomocą klawiszy:  + .

3. Kliknij w , aby zminimalizować okno programu *Paint*.




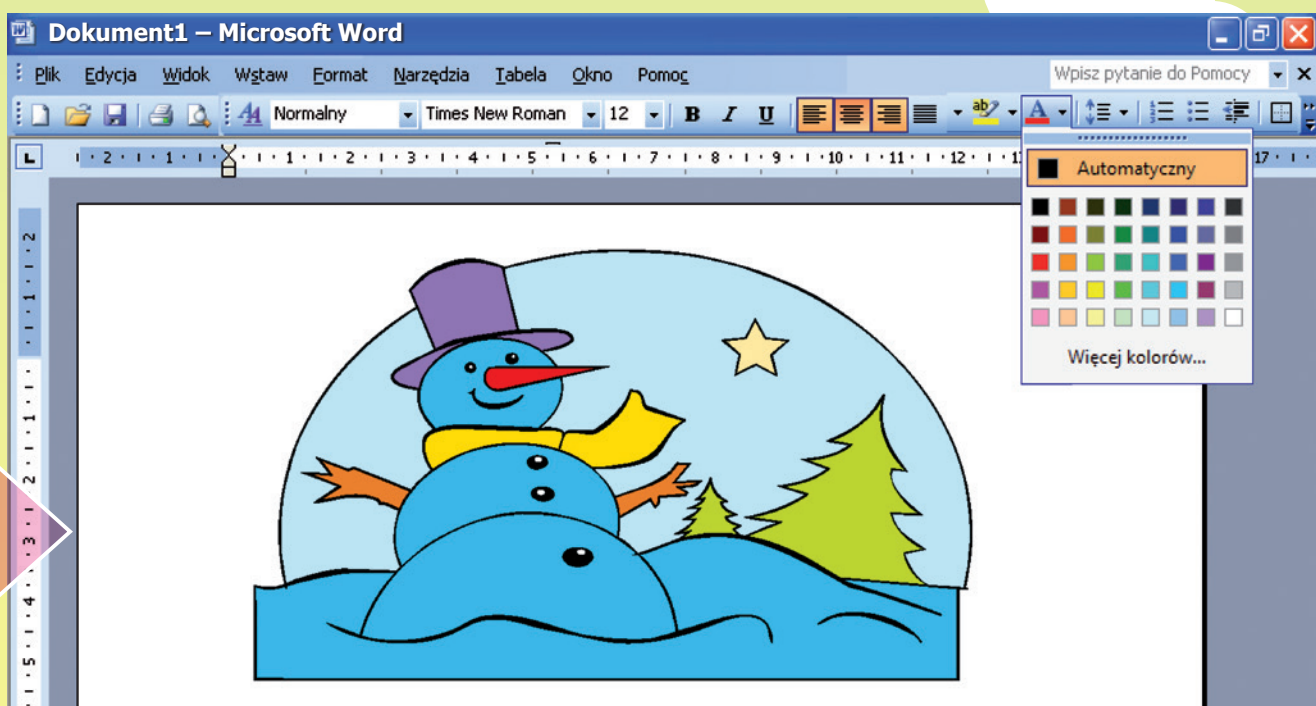
3. Znajdź wśród naklejek nazwy czynności, które można wykonać, wciskając jednocześnie przedstawione dwa klawisze. Naklej je w odpowiednich miejscach.



4. Uruchom program  Word.
5. Wklej skopiowany obrazek w oknie programu Word, wykorzystując klawisze:




6. Wciśnij klawisz  i podpisz swój obrazek.




Zajęcia 15. Mój komputer. Wstawiam *cliparty*

1. Znajdź wśród naklejek rozwiązania rymowanych zagadek. Naklej je we właściwych miejscach.

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

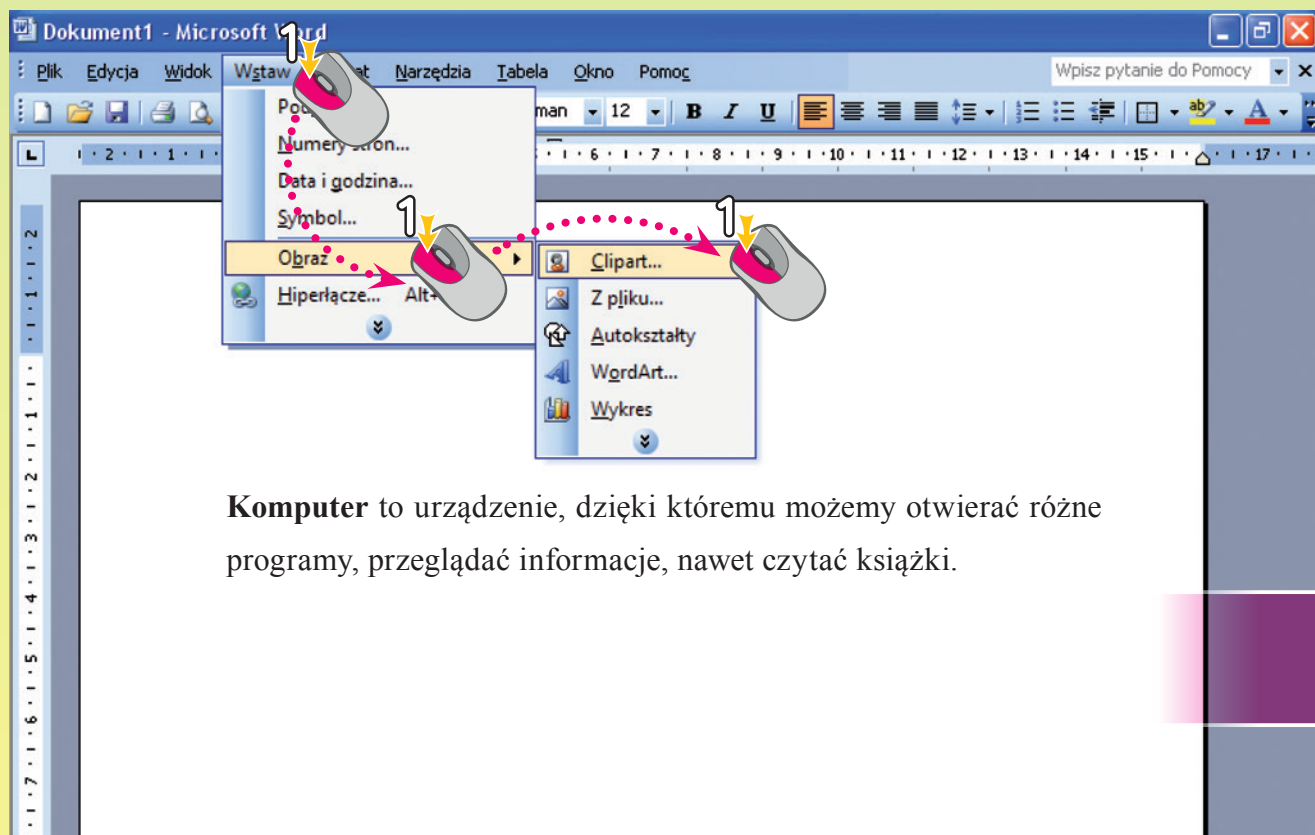


Nosi nazwę zwierzęcia małego,
ale nie je sera żółtego,
nie zawołasz na nią: – A kysz!
Bo to komputerowa .



1. Naucz się wstawiać obrazek **Clipart** [czytaj klipart] do tekstu w programie *Word*.

1. Z górnego paska *Menu* wybierz kolejno polecenia: *Wstaw, Obraz, Clipart*.



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




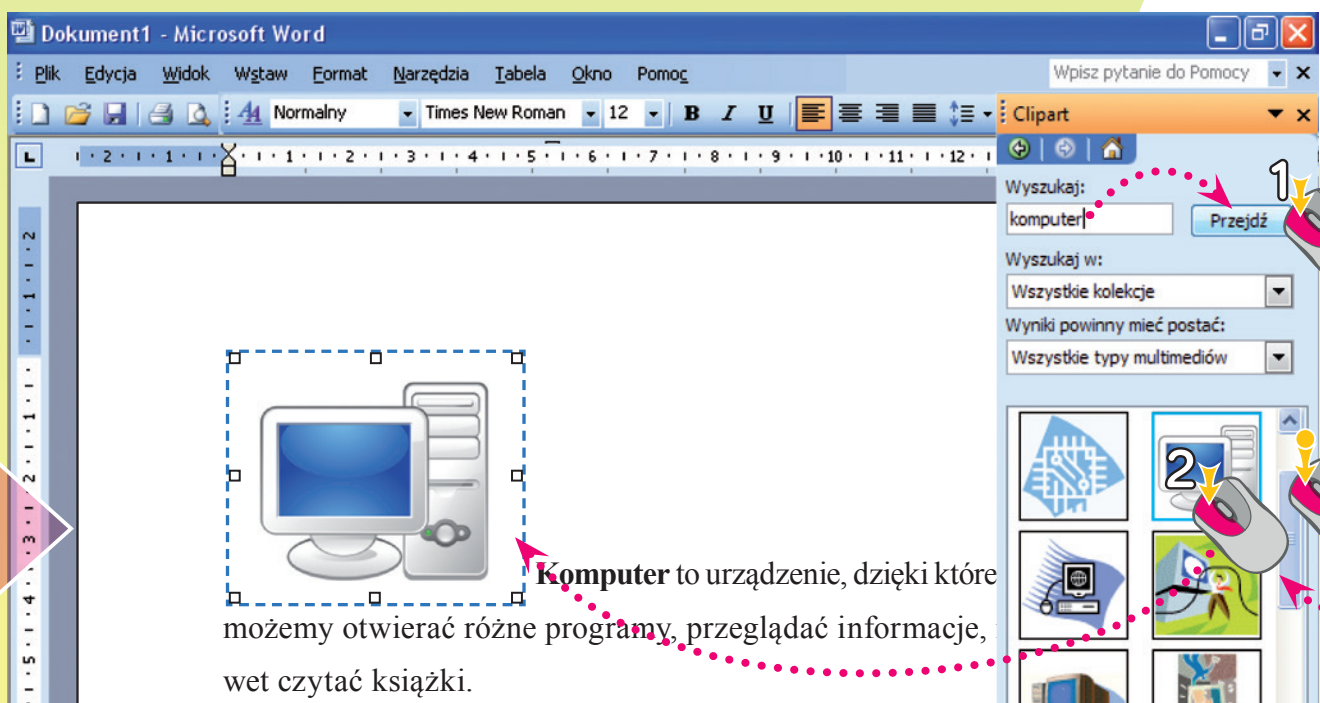
Klawiszy na niej co niemiara:
Enter, spacja, *Shift*-ów para.
 Służy do pisania i grania.
 To cała jej natura, bo to



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



2. W oknie *Clipart* napisz hasło tematycznie związane z poszukiwanym obrazkiem, potem kliknij w Przejdź.
3. Szukaj obrazka, przesuwarem suwakiem. Kliknij  w wybrany obrazek.



Komputer to urządzenie, dzięki które możemy otwierać różne programy, przeglądać informacje, wet czytać książki.

2. Dokończ zdania opisujące twój komputer. Potem przepisz je w programie *Word* i wstaw odpowiednie obrazki *Clipart*.

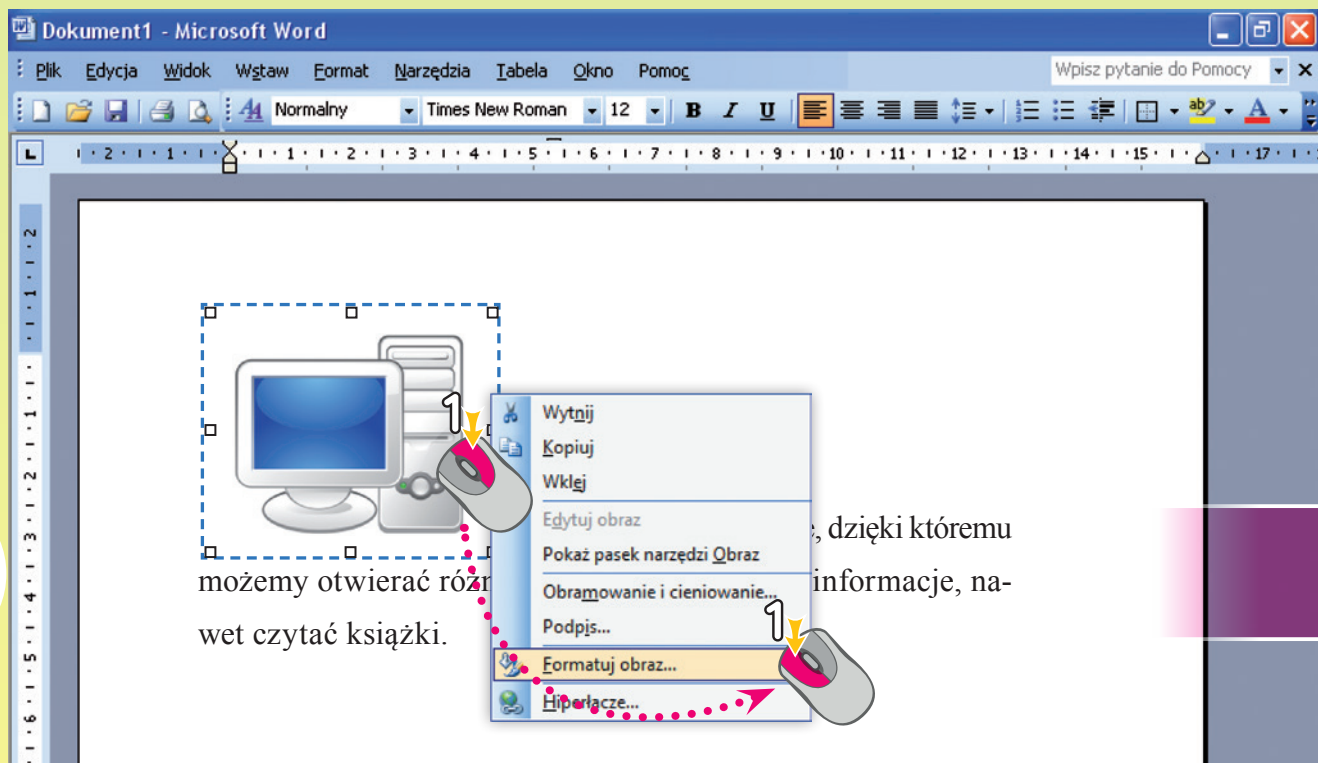
Mój komputer jest _____

Składa się z _____

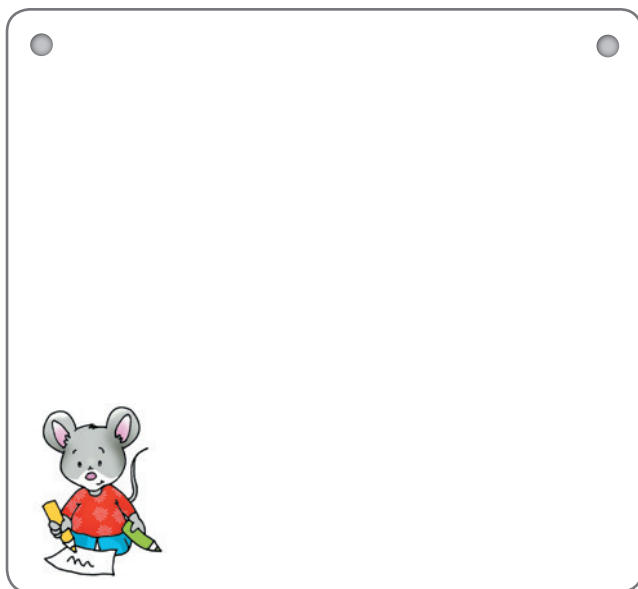
Lubię _____

- Naucz się przesuwania wstawionego obrazka w dowolne miejsce.

1. Kliknij w obrazek .
2. Z *Menu podręcznego* wybierz polecenie *Formatuj obraz*.



3. Zaprojektuj własny obrazek, który mógłby być *Clipartem*.

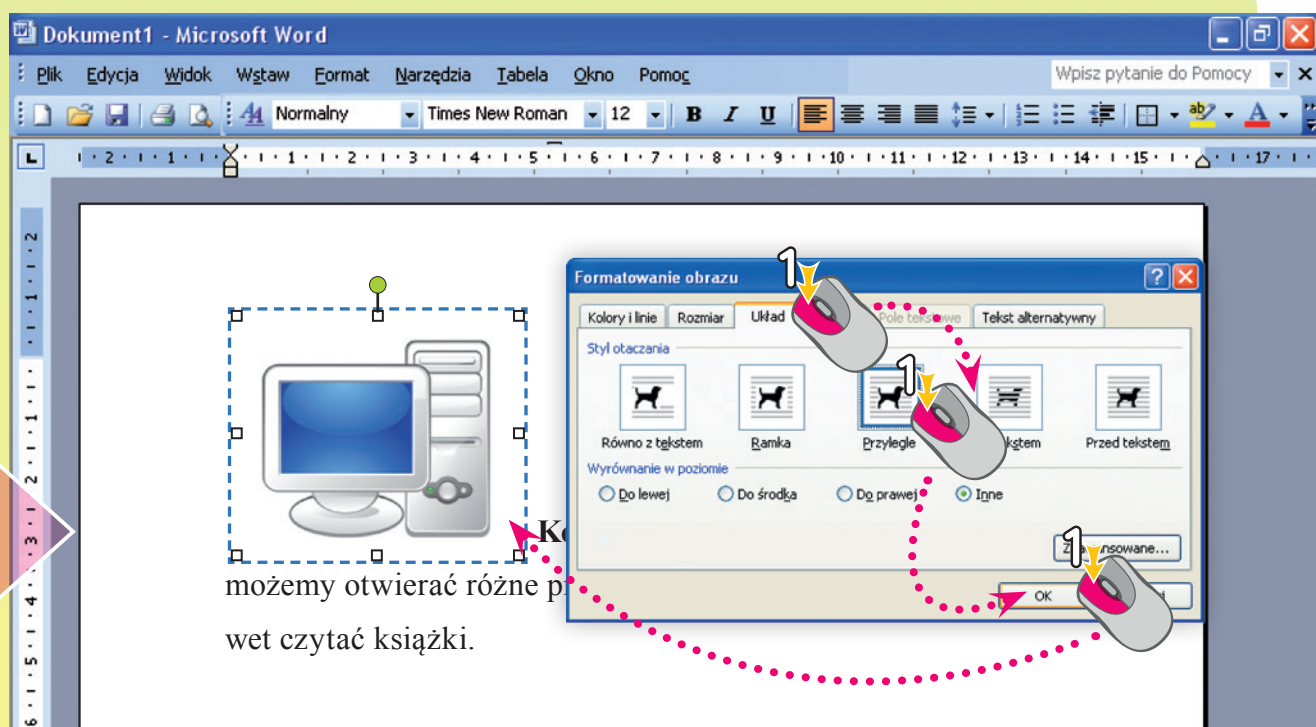


- 4 Napisz hasła, które wiążą się tematycznie z twoim *Clipartem*.

[illegible]

3. W oknie *Formatowanie obrazu* wskaż opcje: *Układ*, *Przyległe*, potem kliknij w .
4. Przesuń obrazek w wybrane miejsce metodą *złap, przesuń i upuść*.

4. Przesuń obrazek w wybrane miejsce metodą *złap, przesuń i upuść*.



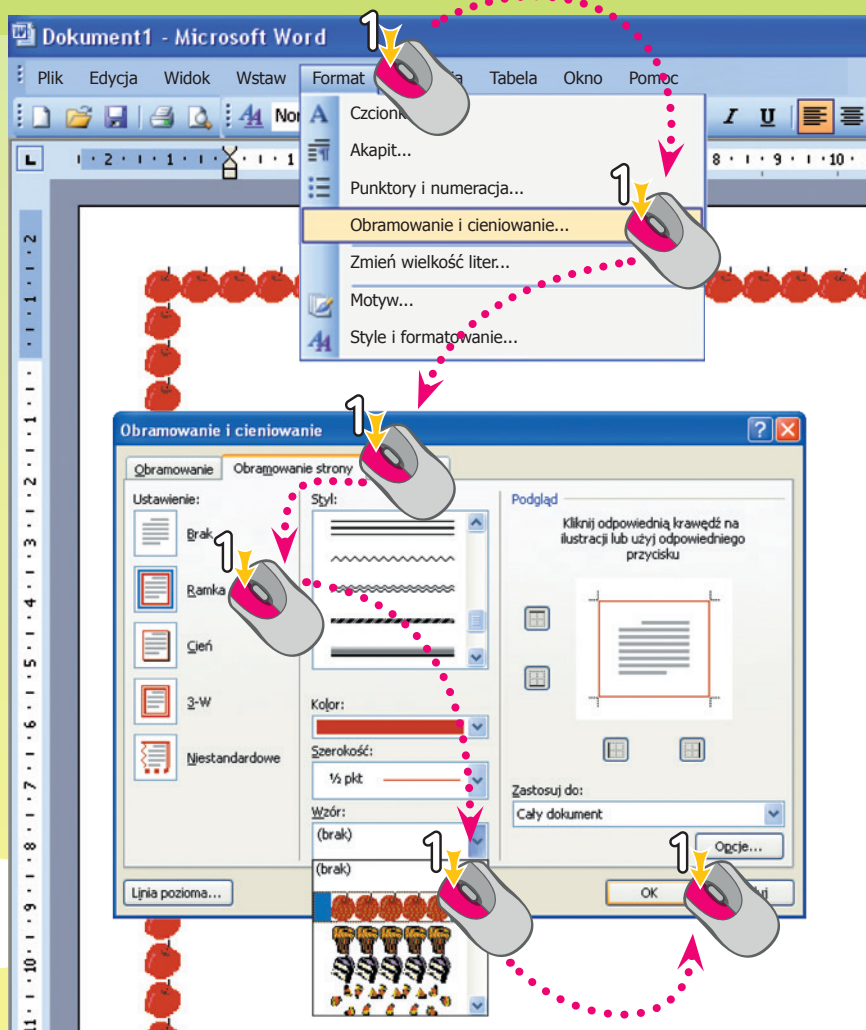
Zajęcia 16. Życzenia dla babci i dziadka w *Obramowaniu*

1. Znajdź wśród naklejek fragmenty obrazka. Naklej je we właściwych miejscach.



Zobacz, jak wstawić obramowanie w edytorze tekstu *Word*.

1. Z górnego Menu wybierz kolejno opcje: *Format*, *Obramowanie* i *cieniowanie*.
2. W oknie *Obramowanie i cieniowanie* kliknij w opcję *Obramowanie strony*. Wybierz ustawienie (*Ramka*), dowolny styl i kolor linii obramowania lub wzór.
3. Kliknij w .



2. Dokończ pisać życzenia dla babci i dla dziadka.



Z okazji Dnia Babci i Dnia Dziadka życzę Wam

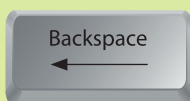


(podpis)

- Zobacz, jak usunąć litery lub inne znaki w edytorze tekstu *Word*.



Klawisz **Backspace**



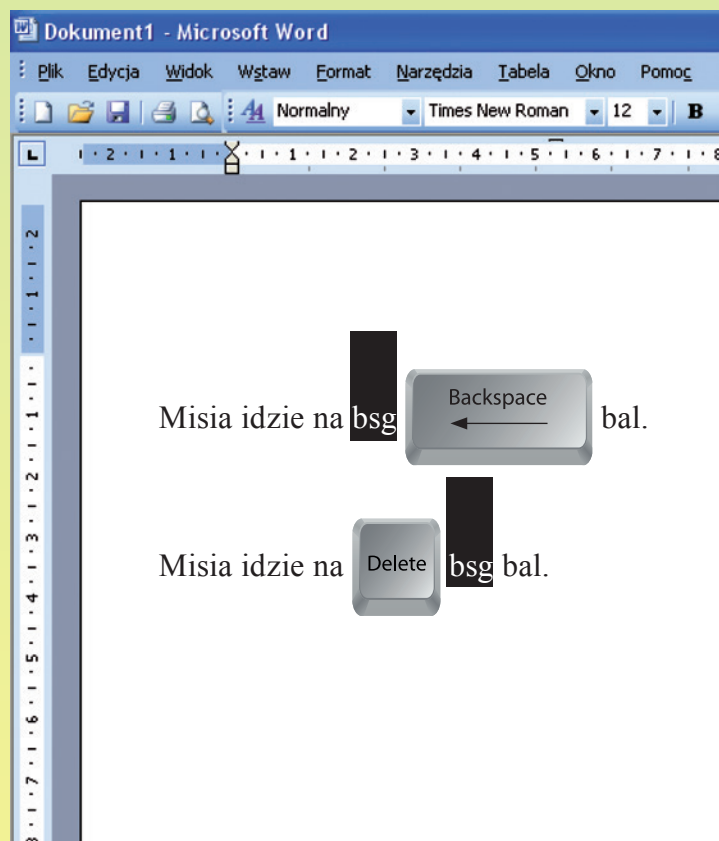
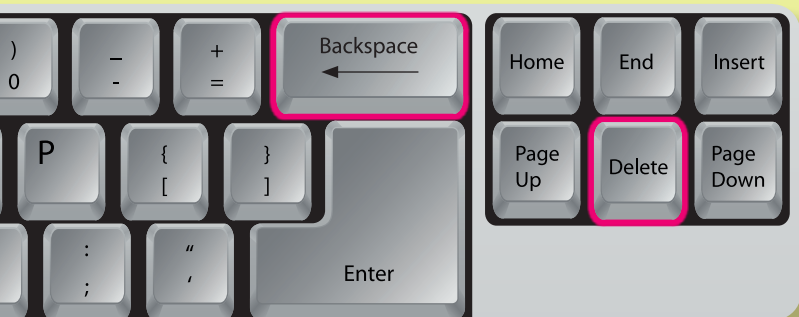
usuwa znaki znajdujące się po lewej stronie kursora myszy.



Klawisz **Del (Delete)**



usuwa znaki znajdujące się po prawej stronie kursora myszy.



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

1. Przeczytaj zaproszenie. Na co zapraszają uczniowie klasy 2a?

Zaproszenie

Zapraszamy uczniów klas drugich na bal karnawałowy,
który odbędzie się 24.01.2019 roku, o godz. 13⁰⁰,
w naszej szkole. Obowiązują wspaniały humor
i stroje karnawałowe. Cieszymy się na wspólną zabawę

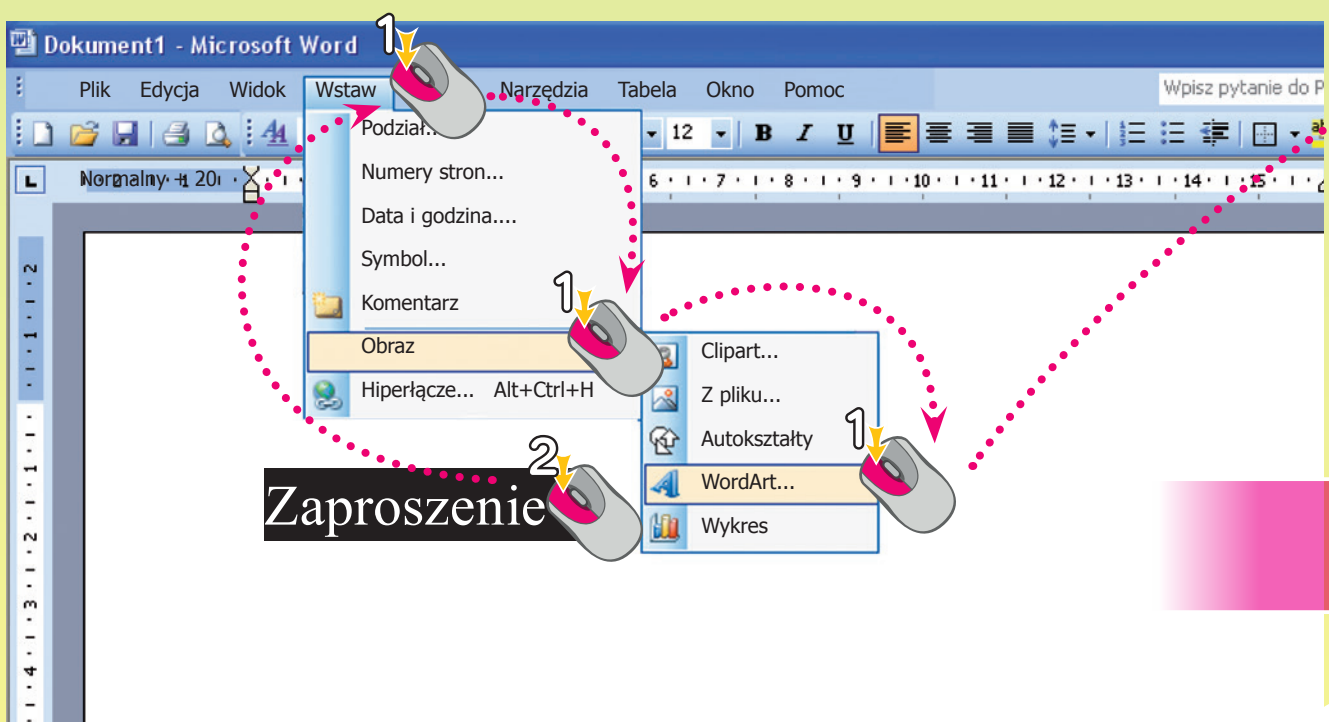
Uczniowie klasy 2a

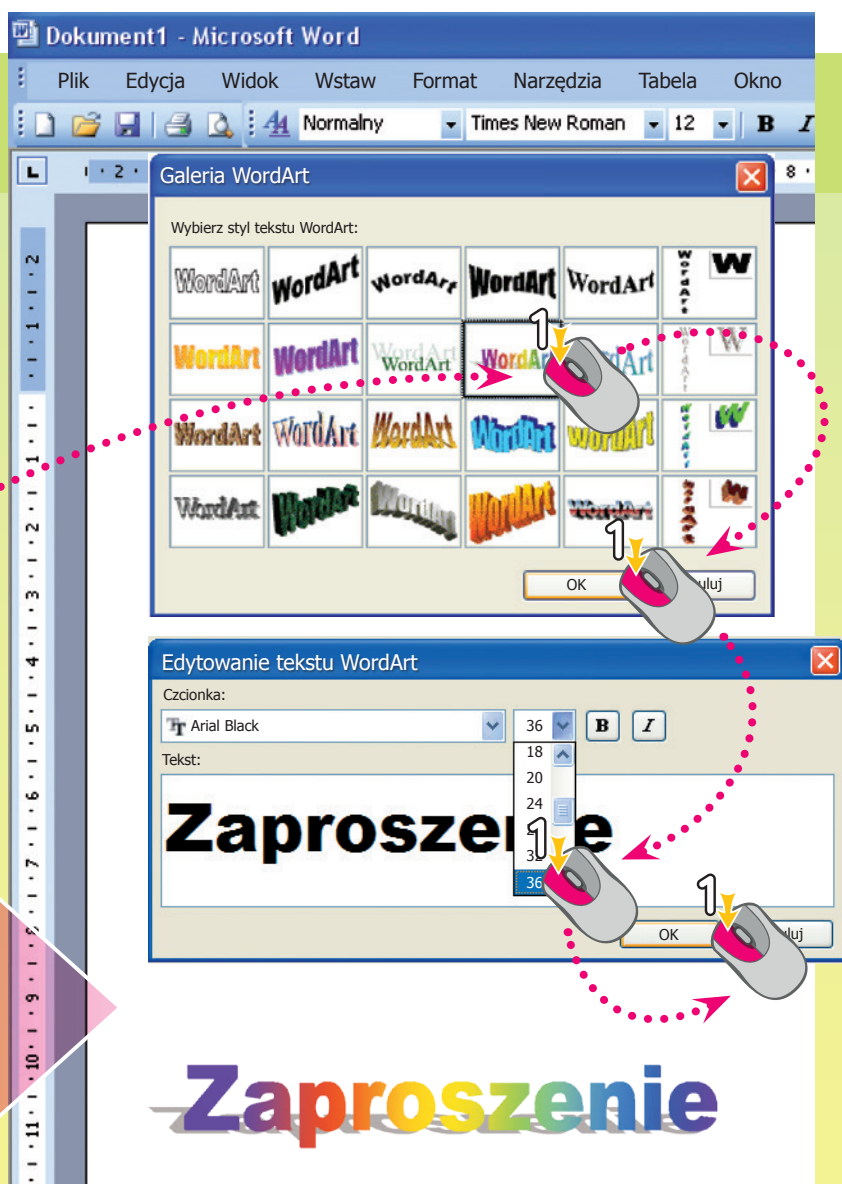
2. Powiedz, co powinno zawierać prawidłowo napisane zaproszenie.

- Naucz się korzystać z **Galerii WordArt**, dzięki której można wstawić ozdobny napis do tekstu w programie *Word*.

1. Kliknij w wyraz  , aby go zaznaczyć.

2. Z górnego *Menu* wybierz polecenie *Wstaw*, a potem opcje: *Obraz*, *WordArt*.





3. Z okna *Galeria WordArt* wybierz dowolny styl tekstu.

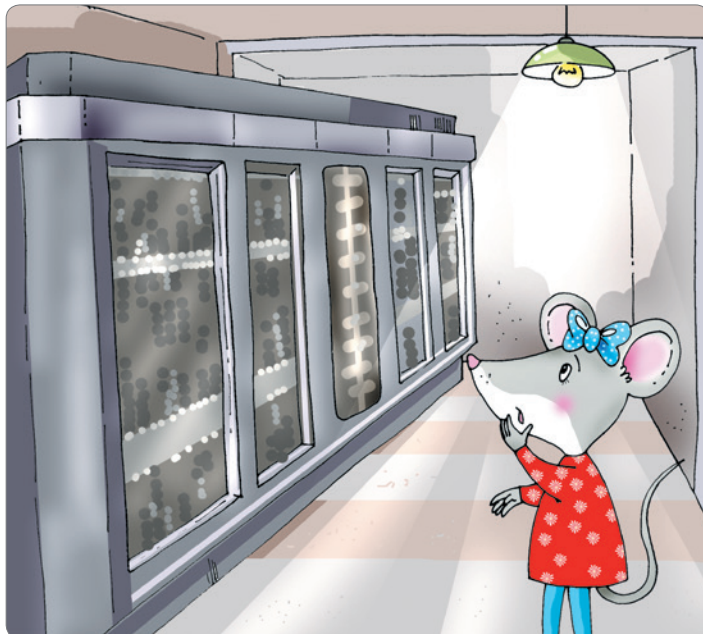
4. Kliknij w .

5. W oknie *Edytowanie tekstu WordArt* napisz tekst i wybierz rozmiar czcionki. Potem kliknij w .

Napisz w programie *Word* zaproszenie na bal karnawałowy, który odbędzie się w twojej szkole. Dla ozdoby wstaw ozdobne napisy i elementy graficzne.

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, na przykład w domu, w szkole, w sklepie, na poczcie.

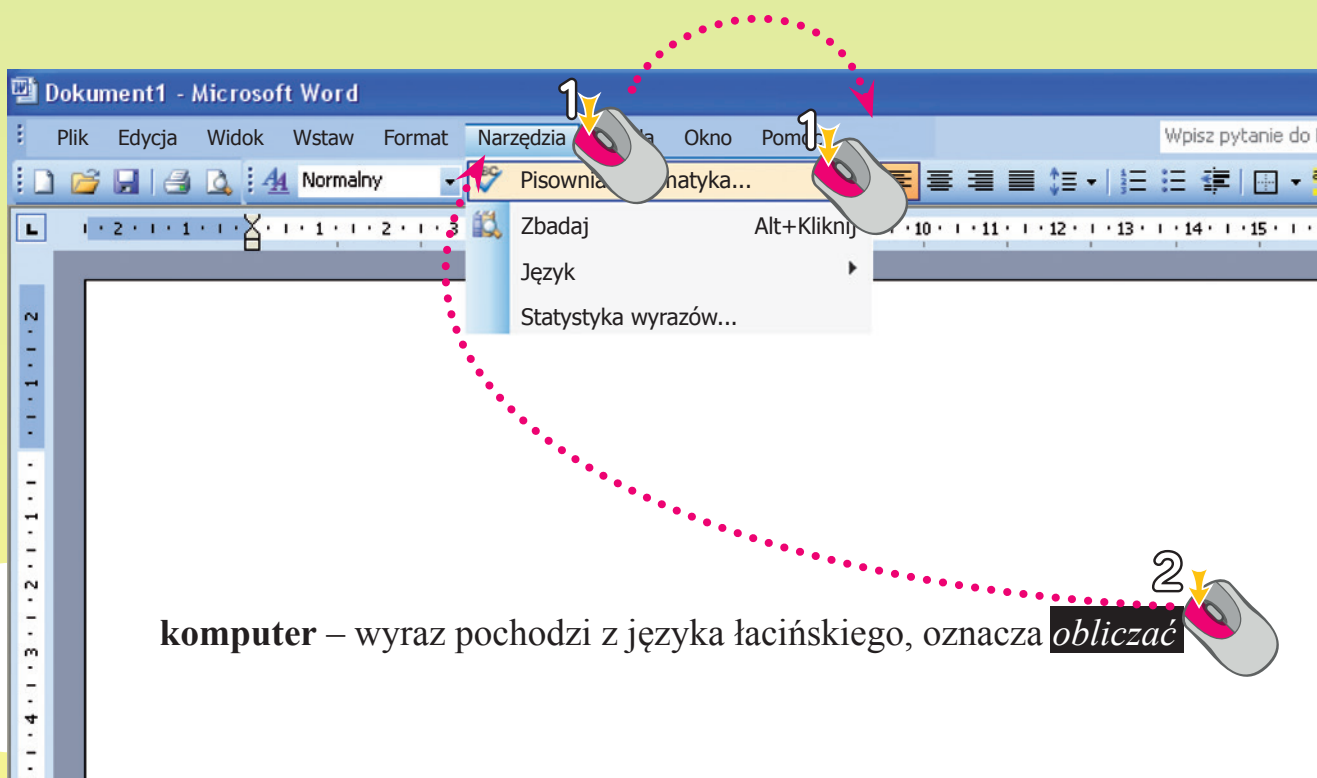


1. Sprawdź w dostępnych źródłach informacji, co oznacza słowo *komputer*.

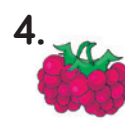
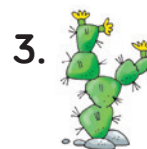
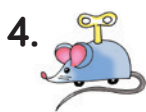
2. Zobacz, jak sprawdzić pisownię wyrazu w edytorze tekstu *Word*.

1. Kliknij w wyraz , aby go zaznaczyć.

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



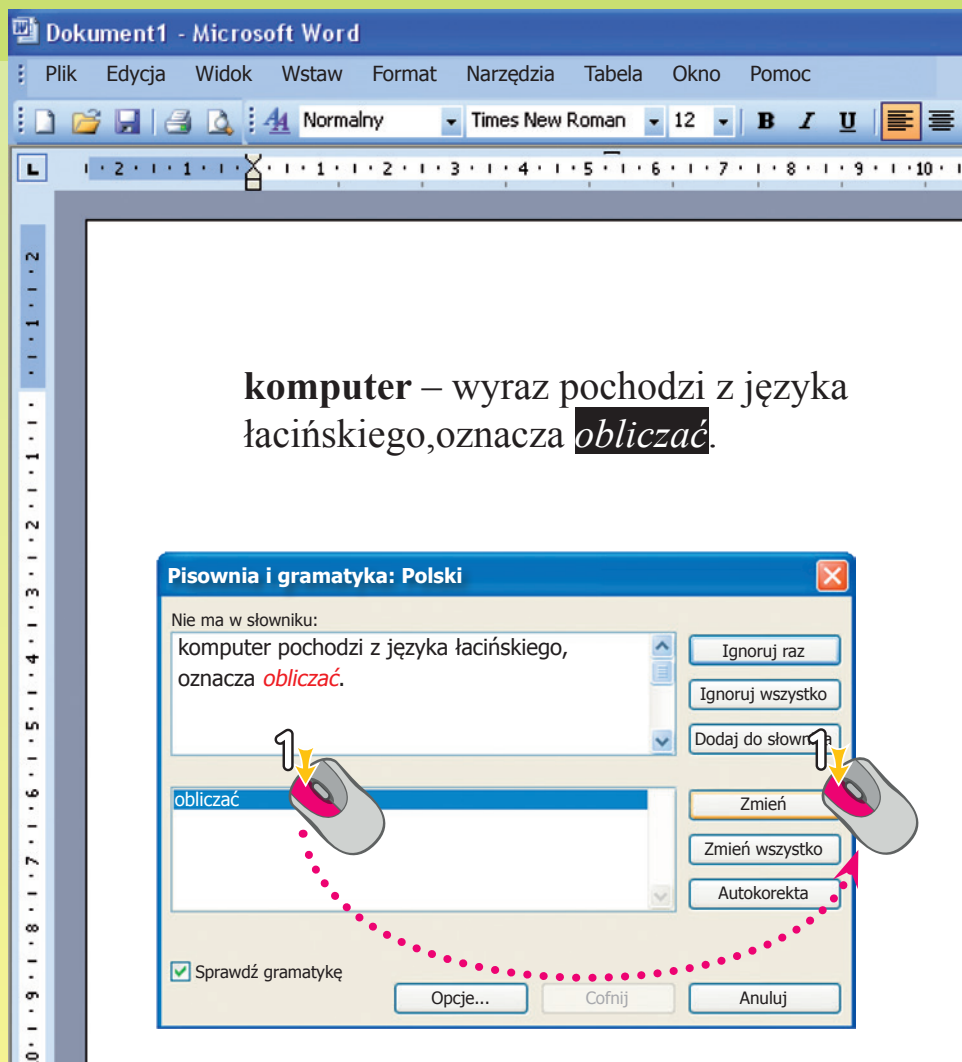
2. Wybierz z nazwy każdego obrazka literę wskazaną przez umieszczoną obok niego liczbę. Kolejne litery utworzą hasło. Napisz je w pustych polach.



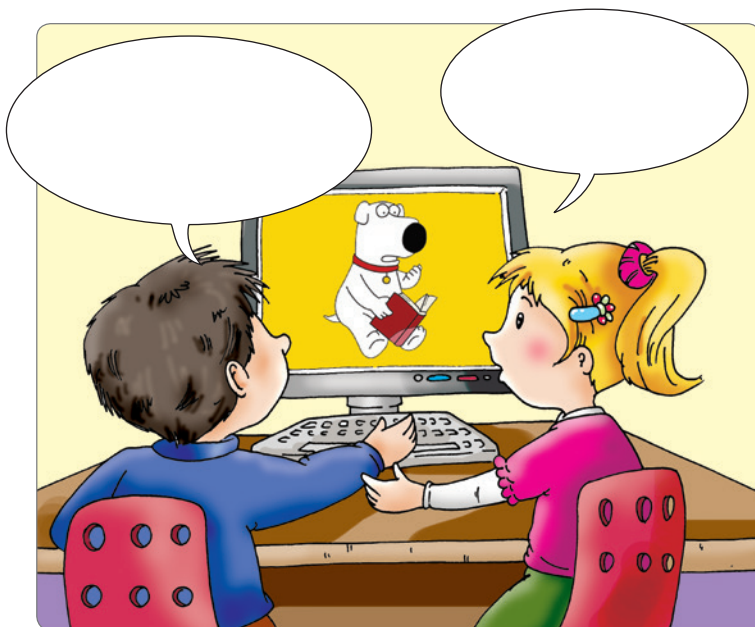
3. Jak nazywa się słownik, w którym można sprawdzić poprawność pisowni wyrazów?

3. Jeśli w wyrazie jest błąd, popraw go. W oknie *Pisownia i gramatyka* kliknij w poprawnie napisany wyraz (właściwą sugestię).

4. Kliknij w .



1. Znajdź wśród naklejek odpowiednie napisy. Naklej je w dymkach na obrazkach.



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



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



1. Uruchom przeglądarkę



Internet Explorer.





Netykieta to zasady właściwego zachowania się w internecie.

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.

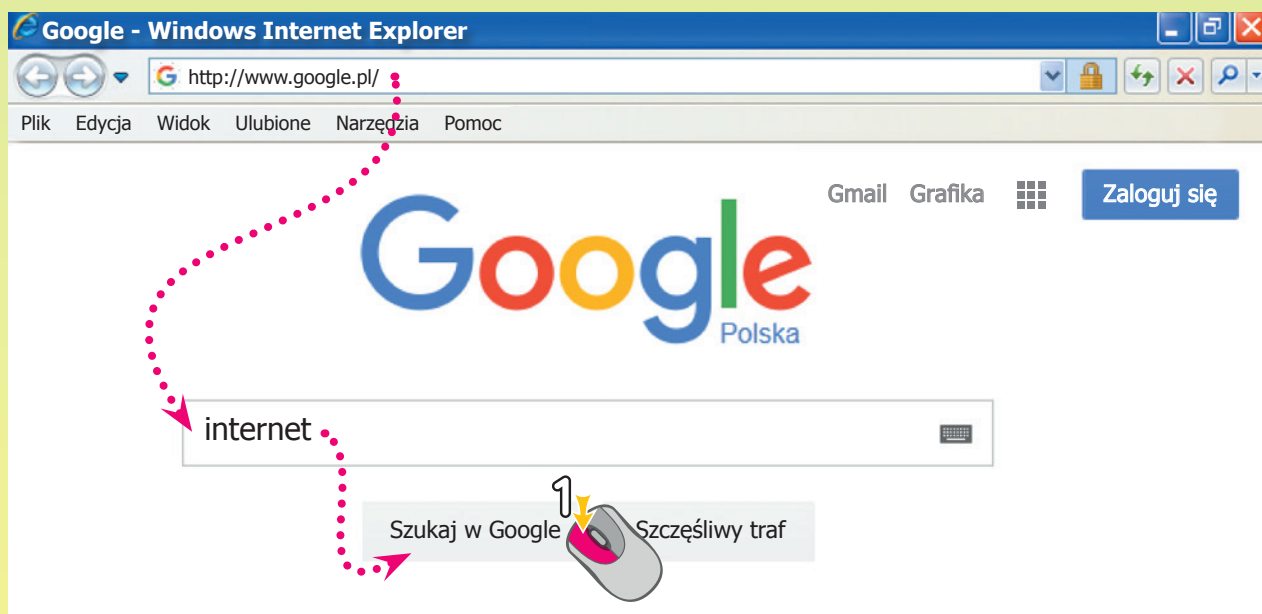


2. Dopisz w ramce własną zasadę korzystania z internetu.

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.

4. Rozpocznij szukanie, klikając w .



1. Znajdź informacje na temat internetu, korzystając z przeglądarki *Internet Explorer*.

Zajęcia 20. Szukam w internecie informacji o ulubionych książkach

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



nuda

szkoła

tytuł

zabawa

przygoda



wiedza

tajemnica

autor

ilustracje

sen

ciekawość



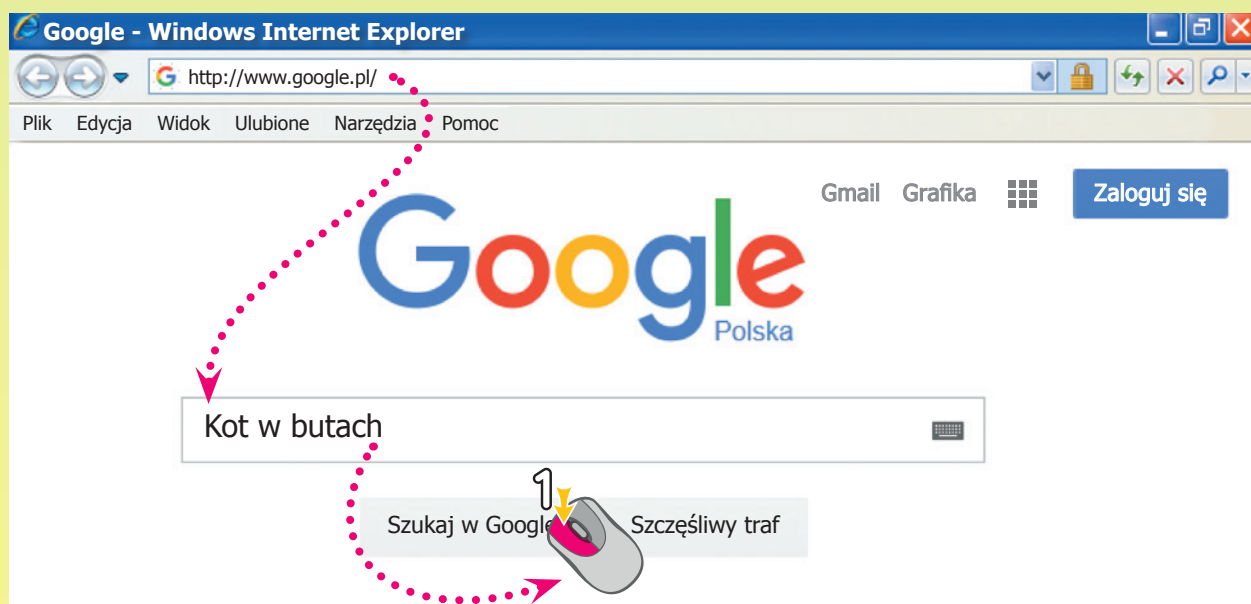
Przeglądarka internetowa to program komputerowy, dzięki któremu możemy oglądać strony internetowe.

1. Zobacz, jak znaleźć w internecie potrzebne informacje i obrazki.

1. Uruchom przeglądarkę  *Internet Explorer*.


2. Uruchom wyszukiwarkę  *Google*.

3. W polu wyszukiwania napisz hasło, na temat którego chcesz zdobyć informacje. Kliknij w .

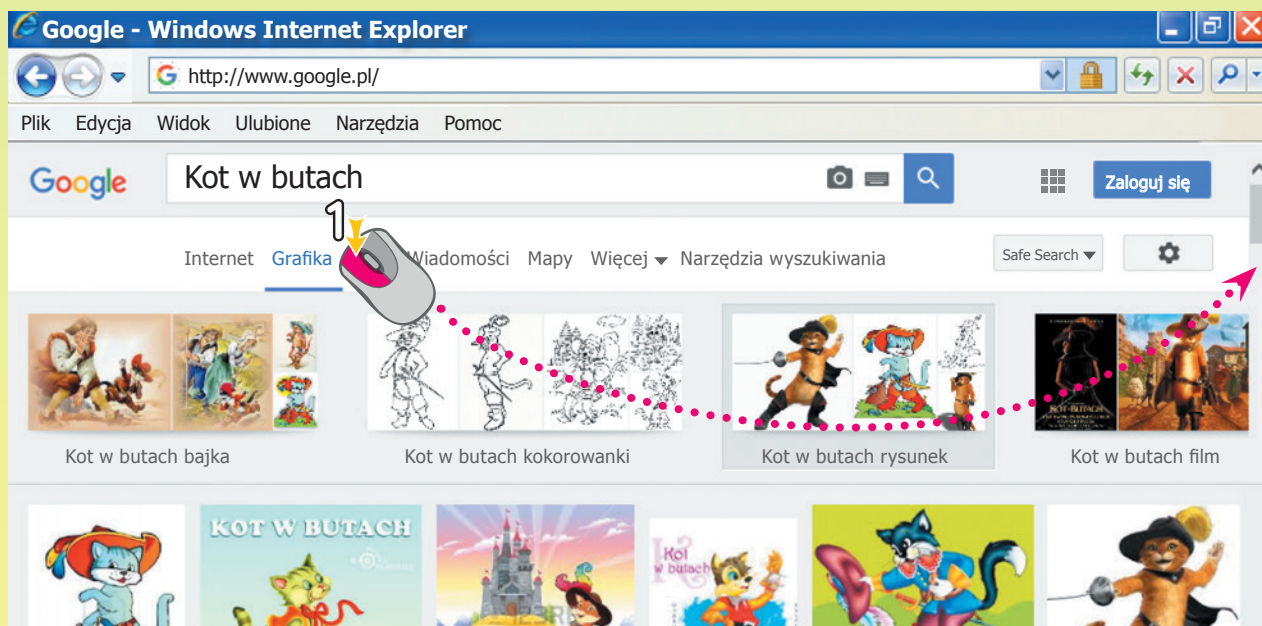



2. Narysuj obrazek na temat: *Książka moim przyjacielem*.



 **Wyszukiwarka internetowa** jest programem komputerowym, który pomaga znaleźć wiadomości, obrazki, zdjęcia lub filmy na określony temat.

4. Wybierz rodzaj wyszukiwanych informacji, na przykład *Grafika*.
5. Przesuwaj suwakiem, aby znaleźć odpowiedni element graficzny lub odpowiednią informację.



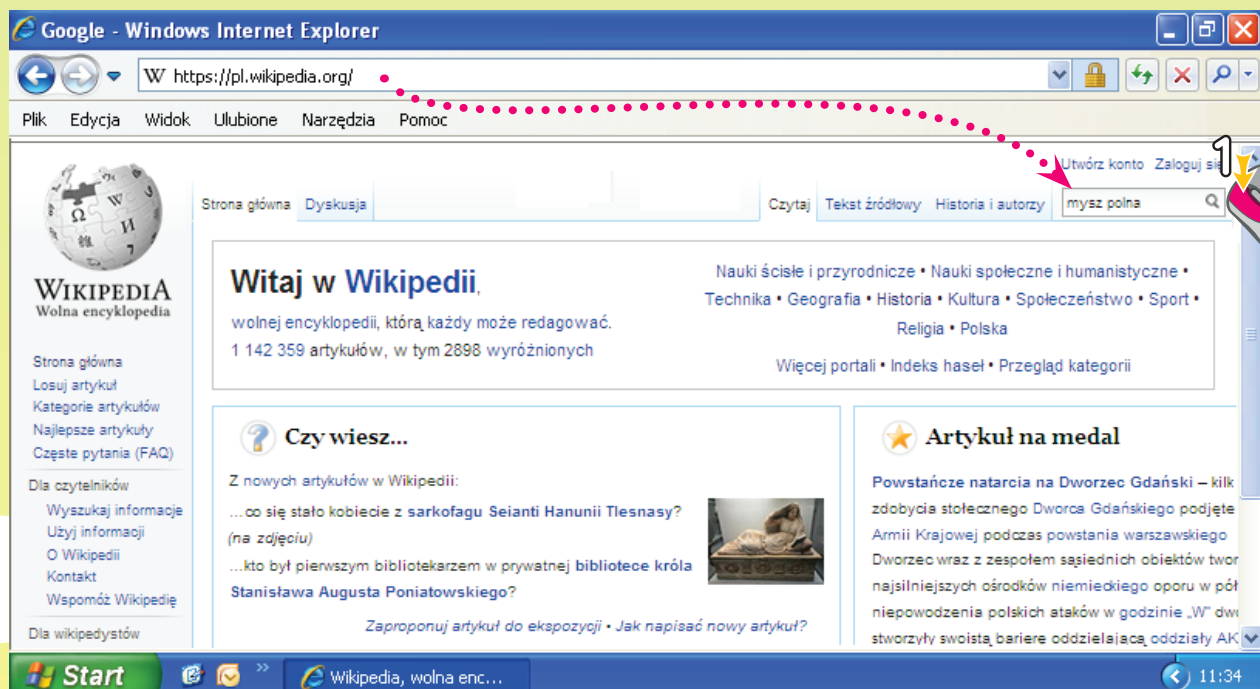
-  Poszukaj w internecie informacji na temat twoich ulubionych baśni.

1. Narysuj mysz polną i mysz komputerową.



1. Zobacz, jak odnaleźć potrzebne informacje w **Wikipedii** (encyklopedii internetowej).

1. Uruchom przeglądarkę  *Internet Explorer*.
2. W polu *Adresu* przeglądarki napisz: www.wikipedia.org i wciśnij klawisz *Enter*.
3. W polu wyszukiwania *Wikipedii* napisz hasło, np. mysz polna, i kliknij w rysunek lupy.



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.

4. Odczytaj informacje.



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^{[3][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

Skorzystaj z *Wikipedii*, aby zapoznać się z informacjami, które cię interesują.

1. Pokoloruj pola, na których znajdują się liczby parzyste. Zobacz, gdzie wybrała się Mysia na wiosenny spacer.



17	3	29	21	5	17
11	33	7	35		
7	19	25	9	27	39
1	31	27	36	44	38
Start	12	24	18	21	35



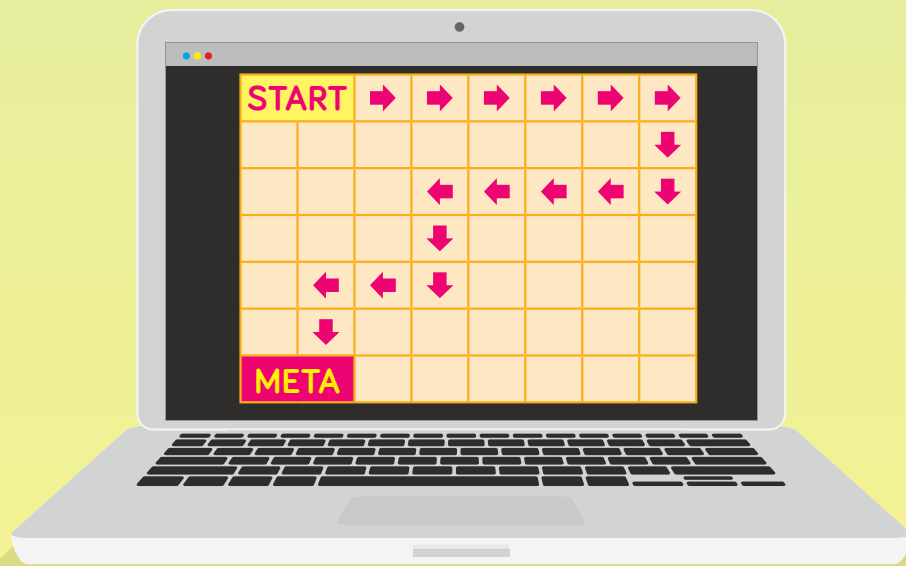
27	39	17	51	7	31	29
44	38	2	12	34	26	10
21	35	9	17	33	5	4

- Rozszyfruj hasło.

11	15	4	15	21	1	14	9	5
K								

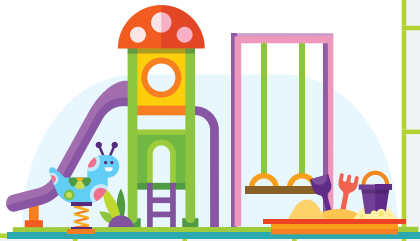
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	U	W	Y	Z

- Kodowanie informacji to zapisywanie jej za pomocą umownych znaków.



6 ➡
2 ↓
4 ←
2 ↓
2 ←
1 ↓

PLAC ZABAW



5	15	9	17	31	17	49	9	31
43	50	48	28	34	25	15	37	41
47	44	23	35	2	33	17	23	5

37	19	13	21	35	32	19	37	26	9
25	46	38	10	24	16	43	1	18	13
29	24	11	27	3	39	11	43	10	31
8	16	3	45	37	49	51	7	6	12

PARK



Kodowanie uczy logicznego myślenia, poszukiwania różnych rozwiązań, tworzenia instrukcji krok po kroku. Pomaga rozwijać umiejętności, które mogą się przydać podczas zajęć w szkole oraz w życiu codziennym.

4. Pokoloruj pola, które wskazują strzałki. Odczytaj utworzone w ten sposób hasło, a dowiesz się, co robi Gryzuś. Napisz odczytane hasło.




S	D	F	G	H	Ę	K	B	Z	O	C
V	B	N	M	Q	A	T	X	S	W	E
D	C	V	F	R	Z	G	B	N	H	Y
A	J	M	W	I	P	L	O	T	N	B
V	Ć	X	Z	A	Ś	D	F	G	H	J
K	L	P	O	I	R	Y	T	A	E	W
➡	F	U	K	E	P	N	Ż	I	R	⬅


5 ➡, 1 ⬆, 2 ⬅, 2 ⬆, 3 ⬅, 1 ⬆, 5 ➡, 2 ⬆

1 ⬅, 6 ⬆, 2 ⬅, 3 ⬆, 1 ➡, 2 ⬆

Zajęcia 23. Obliczam wyniki działań za pomocą *Kalkulatora*

1. Wykonaj obliczenia i napisz wyniki w okienkach. Sprawdź poprawność swoich obliczeń za pomocą programu *Kalkulator*.

$34 - 2 =$ 


$74 - 5 =$ 


$8 \cdot 7 =$ 

$49 + 1 =$ 

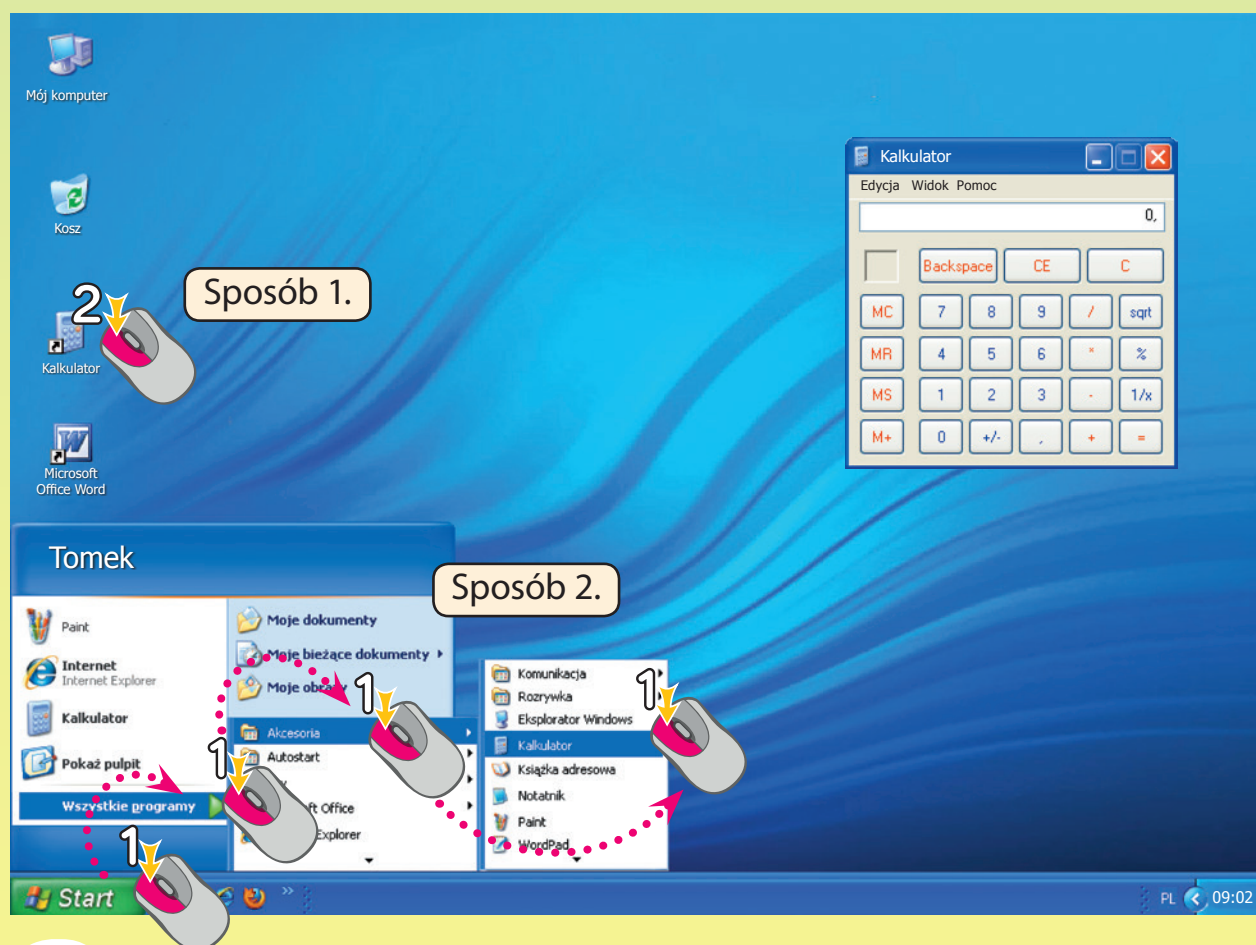
$6 \cdot 6 =$ 

$24 : 8 =$ 

$37 + 4 =$ 

$80 + 9 =$ 

1. Uruchamianie programu  *Kalkulator* i widok jego okna



$$27 - 4 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$28 + 7 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$90 - 6 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$43 - 6 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$76 + 3 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$65 + 3 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$45 : 5 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$20 : 2 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

2. Połącz strzałkami pola z działaniami. Zaczynij od tego, którego wynik jest najmniejszy, do tego, którego wynik jest największy.

☐ Klawiatura numeryczna

☐ odejmowanie

☐ mnożenie

☐ dzielenie

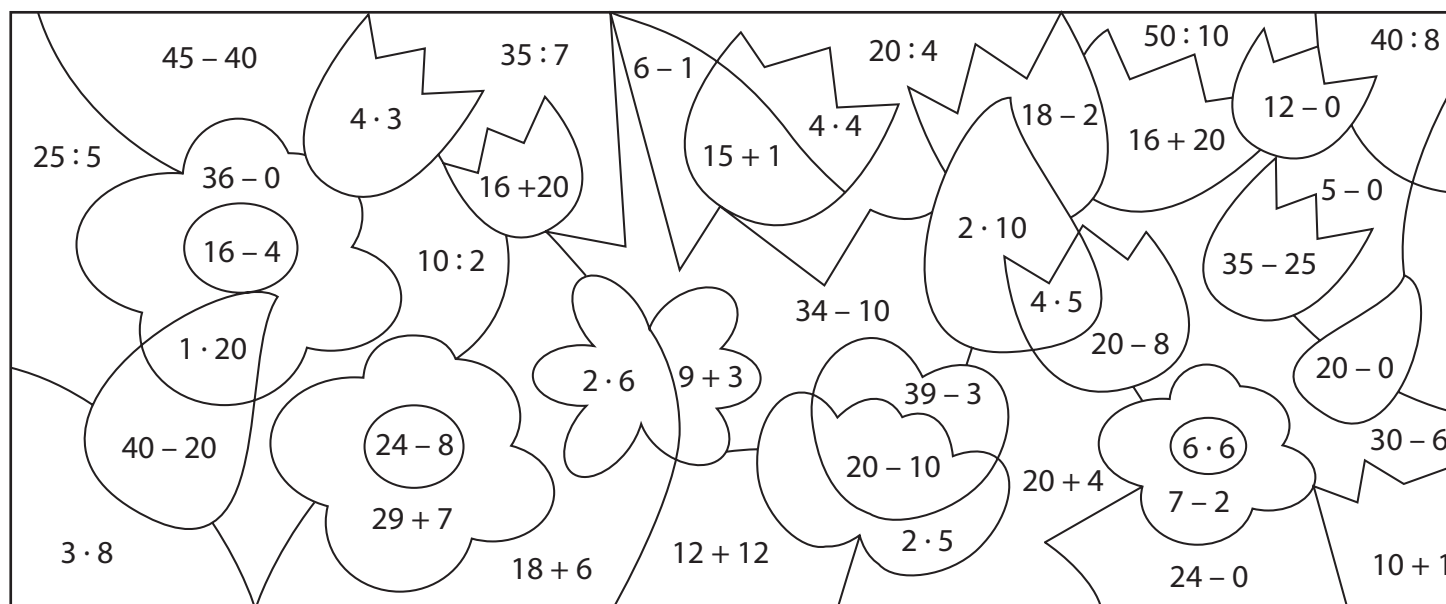
☐ dodawanie

☐ równa się

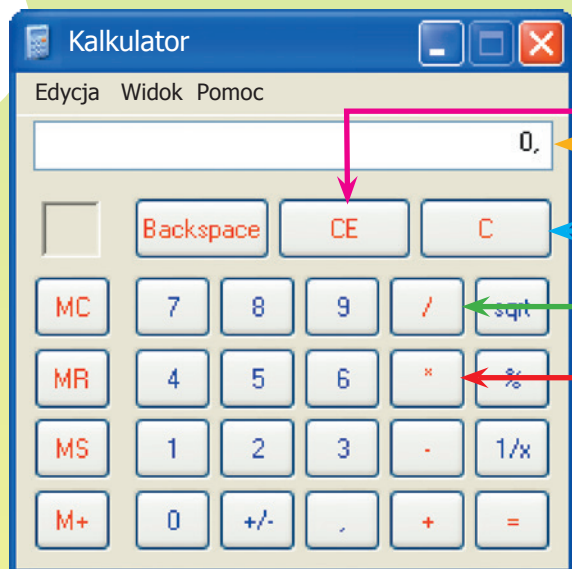



Zajęcia 24. Liczę oraz maluję wiosenne kwiaty


1. Wykonaj działania. Sprawdź wyniki za pomocą programu *Kalkulator*. Pokoloruj rysunek według wzoru.




1. Poznaj nowe funkcje okna programu *Kalkulator*.




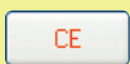

 pole kasowania wyświetlonej liczby

 wyświetlacz

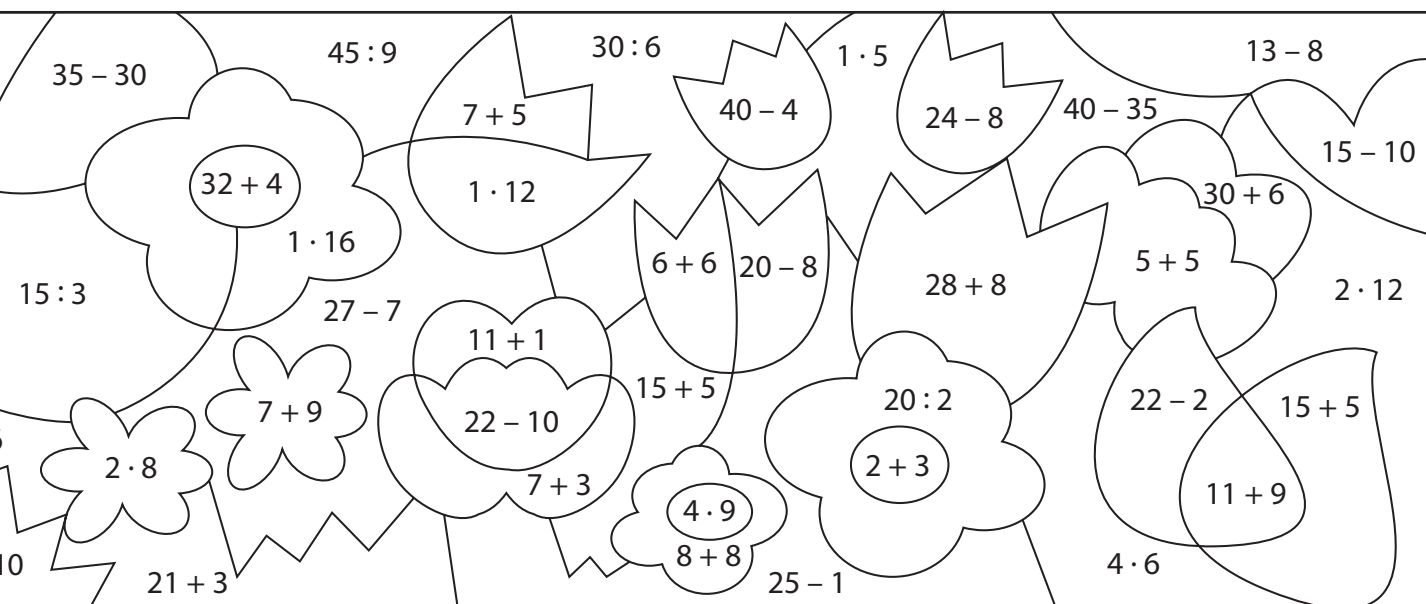
 pole kasowania obliczeń

 dzielenie

 mnożenie

1. Jeśli się pomylisz, usuń błędnie napisaną liczbę, klikając w .
2. Aby usunąć całe obliczenie, kliknij w .

wyniki	24	36	10	5	16	12	20
kolory							



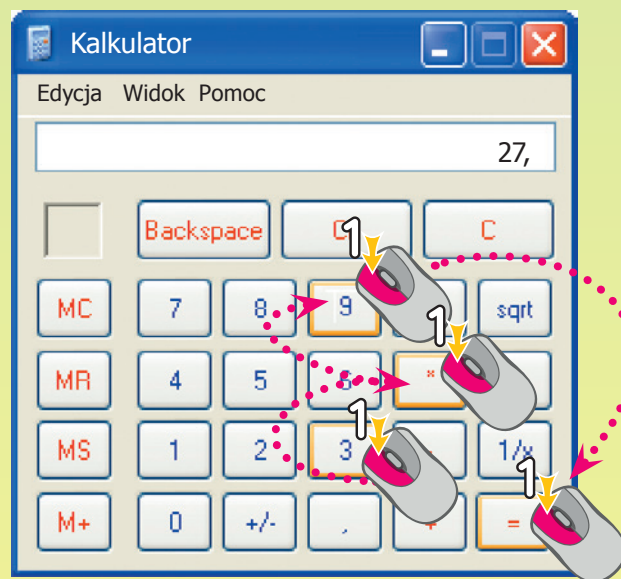
- Wykonaj obliczenia z wykorzystaniem okna programu *Kalkulator*. Napisz wyniki w okienkach.

$$3 \cdot 9 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$64 + 7 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$42 - 5 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$

$$56 : 8 = \begin{array}{|c|c|} \hline & \\ \hline & \\ \hline \end{array}$$



Kalkulator nie zastąpi umiejętności obliczania działań matematycznych. Obliczaj pamięciowo i sprawdzaj wyniki za pomocą programu *Kalkulator*.

Zajęcia 25. Rozwiązuję zagadki matematyczne z *Kalkulatorem*

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

$2 \cdot 4 =$

	O
--	---

$6 \cdot 4 =$

	Z
--	---

$24 : 8 =$

	T
--	---

$45 : 9 =$

	N
--	---

$7 \cdot 2 =$

	Ń
--	---

$32 : 8 =$

	U
--	---

$3 \cdot 4 =$

	R
--	---

$36 : 4 =$

	W
--	---

$21 : 3 =$

	Ł
--	---

$4 \cdot 4 =$

	Ó
--	---

$18 : 9 =$

	B
--	---

$9 \cdot 2 =$

	A
--	---

$48 : 8 =$

	P
--	---



Aby włączyć klawiaturę numeryczną, należy wcisnąć klawisz **Num Lock**. Zapalone światelko informuje o aktywności klawiszy numerycznych.



2. Napisz w okienkach litery odpowiadające wynikom działań. Odczytaj nazwy miejscowości. Połącz je z właściwymi zdjęciami.

6	8	24	5	18	14
P					

3	8	12	4	14

2	18	7	3	16	9



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

$6 \cdot 8 =$

$43 - 6 =$

$34 + 9 =$

$21 : 7 =$

$24 + 8 =$

$50 - 7 =$

$4 \cdot 8 =$

$42 : 6 =$

$5 \cdot 9 =$

$49 : 7 =$

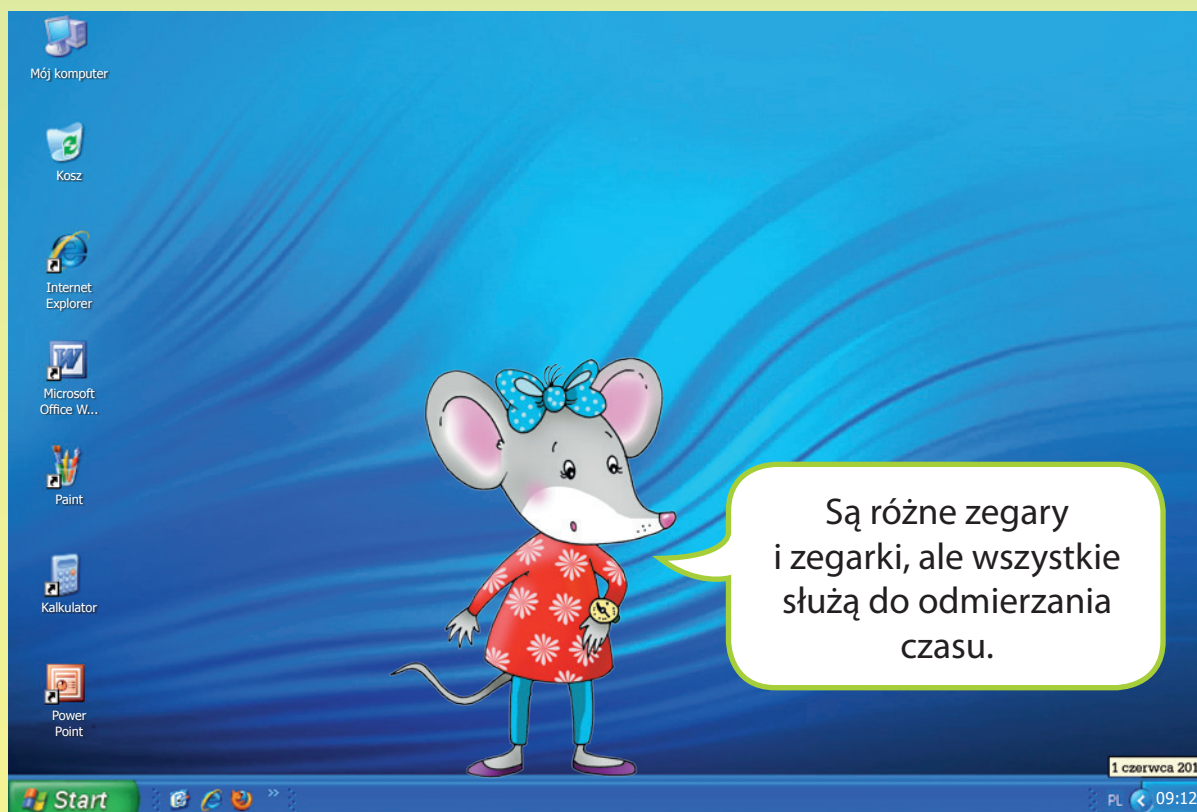


1. Czy wiesz, która jest teraz godzina? Narysuj wskazówki na zegarze.



Każdy komputer ma zegar, który wskazuje godzinę i datę. Zegar komputerowy znajduje się w prawym dolnym rogu dolnego *Paska zadań*.

1. Sprawdź, która godzina jest na zegarze w komputerze.
2. Ustaw kursor myszy na zegarze i poczekaj na ukazanie się pola z napisaną datą.



2. Odszukaj wśród naklejek kartoniki z godzinami. Naklej je w odpowiednich polach obok zegarów. Policz, ile czasu spędził przy komputerze każdy z chłopców.











Janek spędził
przy komputerze

godziny.

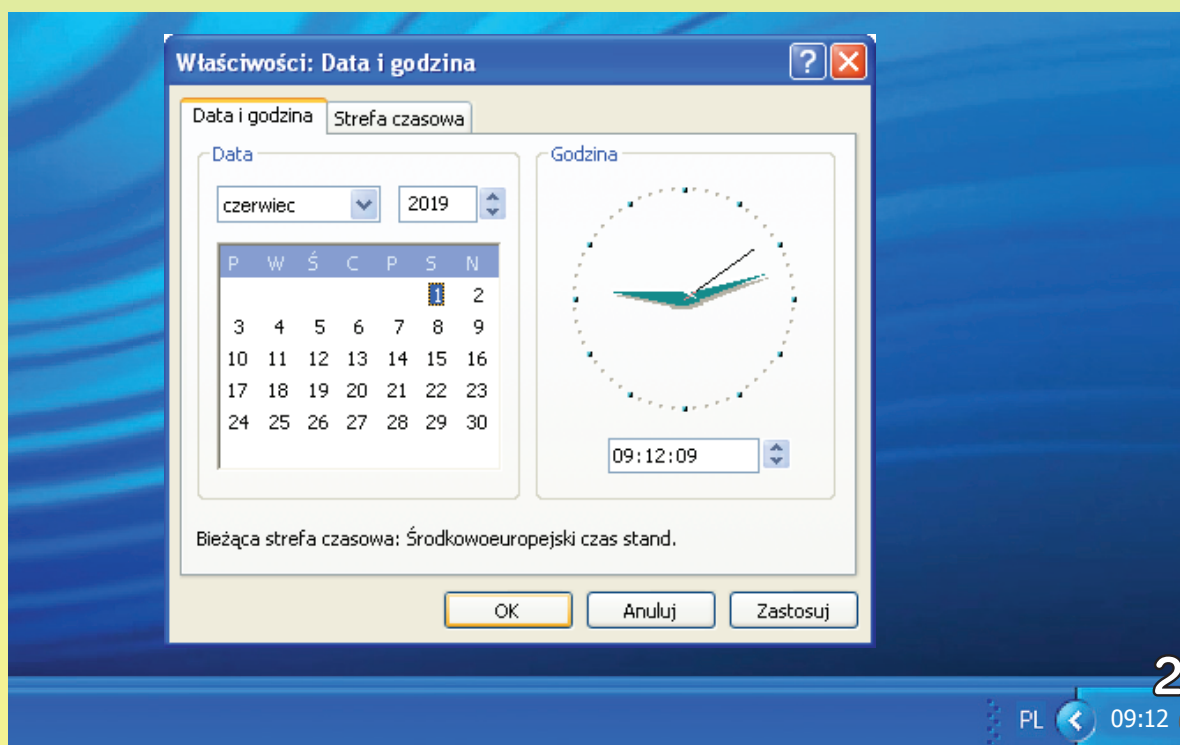


Darek spędził
przy komputerze

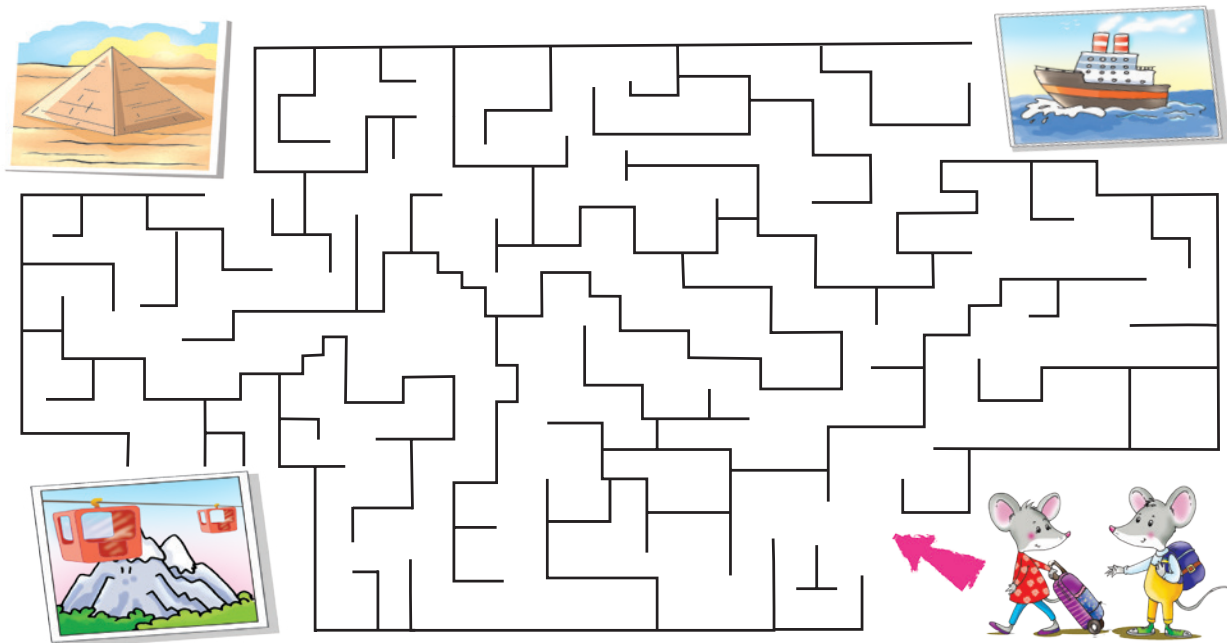
godzinę.









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

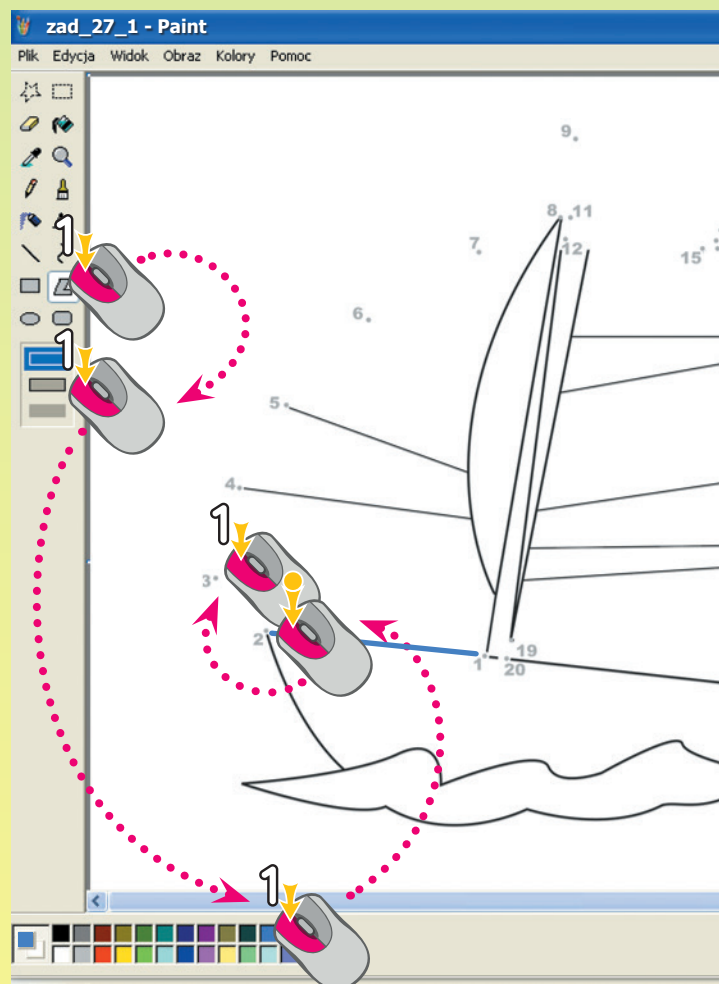


1. Narysuj trasę wakacyjnej podróży Misi i Gryzusia. Sprawdź, dokąd się wybierają.

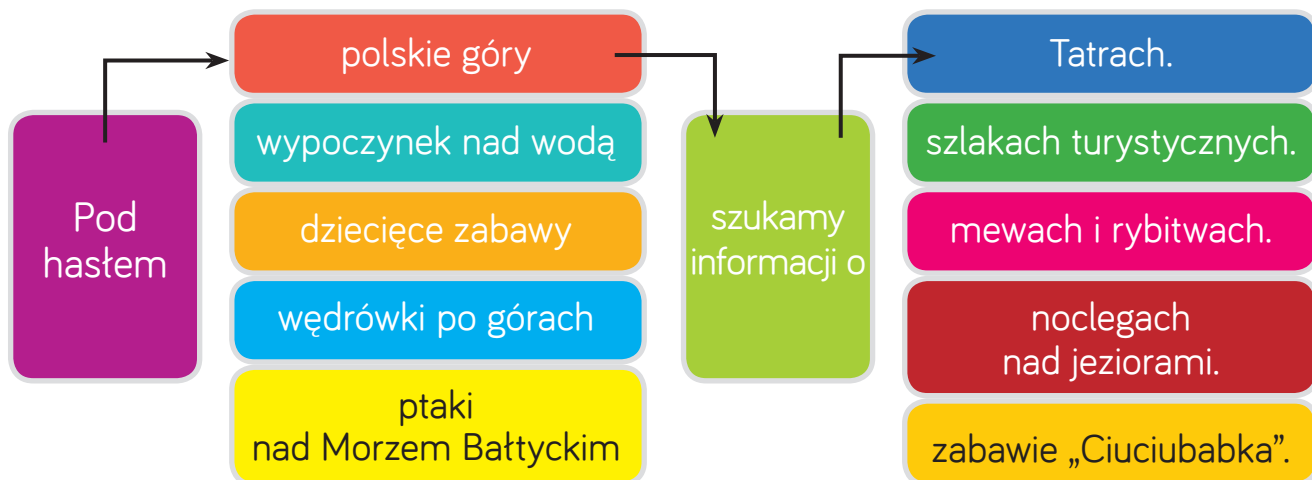


1. Narysuj statek w programie *Paint* według instrukcji.

1. Kliknij w ikonę , aby wybrać narzędzie *Wielokąt*.
2. Wybierz opcję rysowania .
3. Wybierz kolor z .
4. Zaczynij od narysowania linii od kropki z numerem 1 do kropki z numerem 2, trzymając wciśnięty .
5. Klikaj  w kolejne kropki, aby wykonać rysunek.
6. Aby zakończyć rysowanie, kliknij  w kropkę z numerem 20.

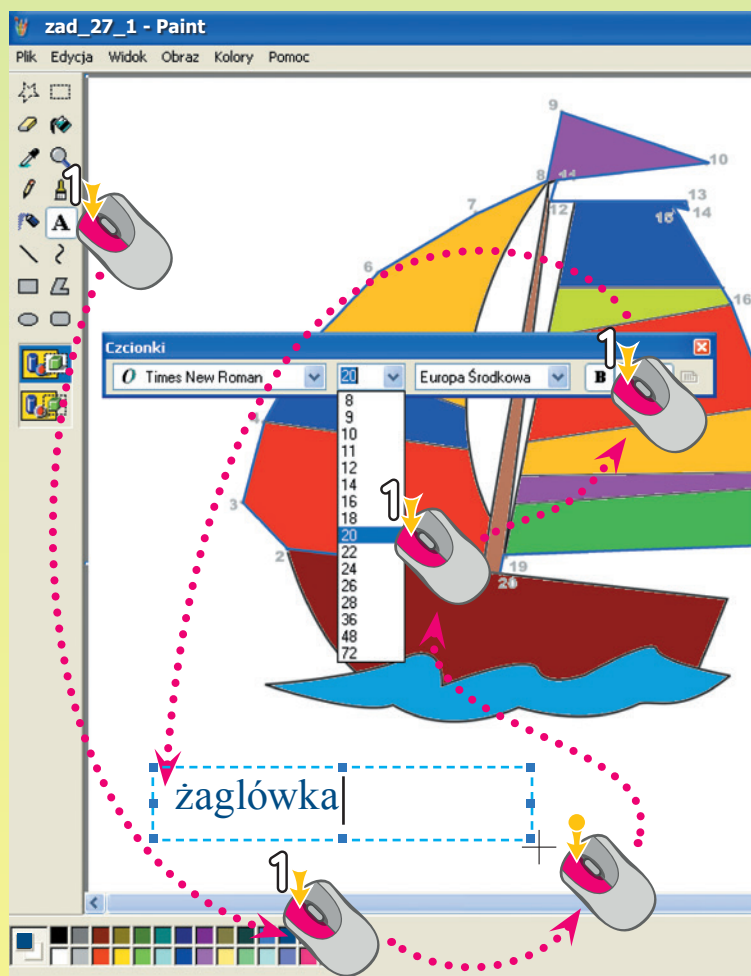


- 2 Powiedz, pod jakimi hasłami można znaleźć informacje w internecie.
Połącz hasła z poszukiwanymi informacjami według wzoru.



- Podpisz obrazek w programie *Paint* według instrukcji.

1. Kliknij w ikonę **A**, aby wybrać narzędzie *Tekst*.
2. Wybierz kolor z .
3. Wstaw pole tekstowe, trzymając wciśnięty .
4. W oknie *Czcionki* wybierz wielkość czcionki i np. **B** *Pogrubienie*.
5. Podpisz obrazek w polu tekstowym.



Z rozkładu jazdy pociągów dowiesz się o terminach odjazdów pociągów z różnych stacji kolejowych. Można z niego skorzystać na dworcach kolejowych oraz w internecie.



Zapoznaj się z internetowym rozkładem jazdy pociągów (www.rozklad-pkp.pl).

rozkład-pkp.pl
rozkład dla każdego pasażera

PKP PKP INFORMATYKA

ROZKŁAD JAZDY DLA PASAŻERA DWORCE APLIKACJA MOBILNA KONTAKT

Wyszukaj w serwisie...

Z: WARSZAWA CENTRALNA

DODAJ STACJĘ POŚREDNIĄ

DO: KRAKÓW GŁÓWNY

WYBIERZ DZIEŃ: 8 PONIEDZIAŁEK LIPIEC 2019

WYBIERZ GODZINĘ: 08:05

WYBIERZ DATĘ: ODJAZDU PRZYJAZDU

OPCJE POŁĄCZEŃ:

- ☒ POŁĄCZENIA BEZPOŚREDNIE
- ☒ PRZEWÓZ ROWERÓW
- ☒ UŁATWIENIA DLA NIEPEŁNOSPRAWNYCH
- ☒ UŁATWIENIA DLA OSÓB Z DZIEĆMI

ZAAWANSOWANE:

WYBÓR PRZEWOŹNIKA:

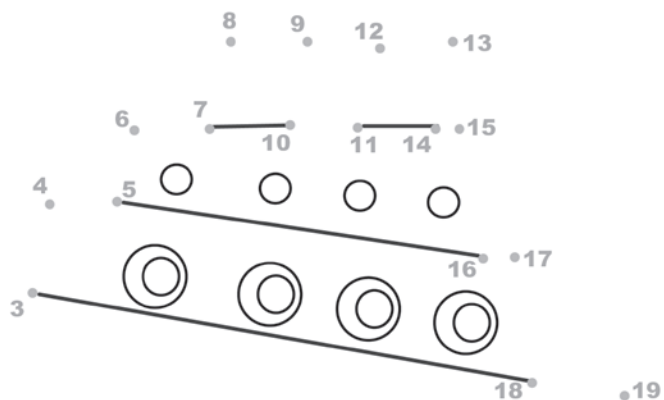
WYSZUKAJ POŁĄCZENIE

Pakiet Podróżnika w Internecie
Wspólny bilet PKP Intercity, PolRegio i PKP SKM Trójmiasto

Peron 2

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

2.





- Zaplanuj podróż swoich marzeń. Skorzystaj ze strony internetowej z rozkładem jazdy pociągów. Uzupełnij informacje na bilecie kolejowym.

BILET KOLEJOWY

Trasa:

wyjazd z do

Kiedy:

data godzina

Czym:

pociąg osobowy/pospieszny

Cena biletu

Zajęcia 28. Powtórzenie wiadomości

1. Dokończ wypowiedzenia.

Internet to

Wikipedia jest

Program *Word* służy do

Clipartem jest nazywany

WordArt to ozdobny

● Odszukaj wśród naklejek ikony poznanych narzędzi edytora tekstu *Word* i edytora grafiki *Paint*. Naklej je w pustych polach.



Krzywa



Pogrubienie



Wyrównanie do prawej



Podkreślenie



Wielokąt



Kursywa

● Połącz zdjęcia i obrazki z odpowiednimi podpisami.



pendrive

*Internet
Explorer*

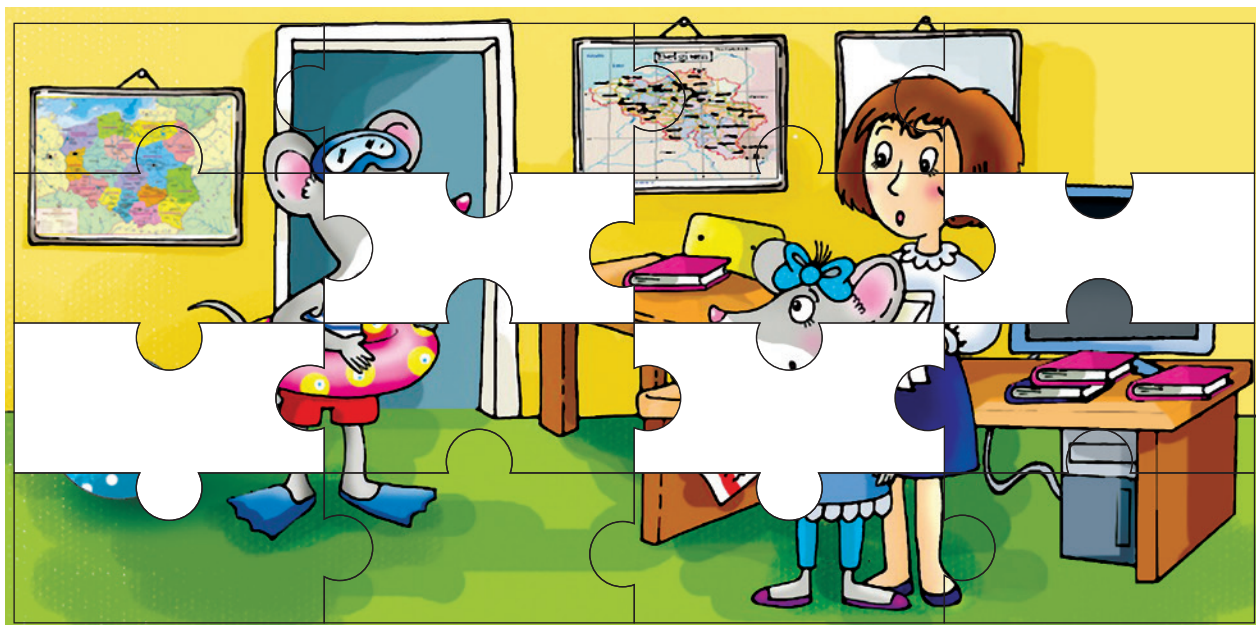
Google

Kalkulator

płyty CD

folder

2. Znajdź wśród naklejek puzzle. Naklej je we właściwych miejscach. Opowiedz o sytuacji przedstawionej na obrazku.



- Odpowiedz na pytania – zaznacz właściwe odpowiedzi.

Gdzie możesz zapisać swoje prace komputerowe?

- ☐ Na pendrivie i na dysku twardym.
- ☐ Na płycie CD i w zeszyście.
- ☐ W notesie i na płycie CD.

Jakie narzędzie programu *Paint* służy do powiększania elementów rysunku?

- ☐ Lupa.
- ☐ Lornetka.
- ☐ Szkło kontaktowe.

Co to jest: netykieta?

- ☐ Zasady obowiązujące podczas korzystania z internetu.
- ☐ Reguły gry komputerowej.
- ☐ Regulamin pracowni komputerowej.

Do czego służy komputerowy program *Kalkulator*?

- ☐ Do wykonywania obliczeń matematycznych.
- ☐ Do pisania tekstu.
- ☐ Do rysowania.

Do czego służy klawisz *Num Lock*?

- ☐ Do rysowania kół i kwadratów.
- ☐ Do uruchamiania klawiatury numerycznej.
- ☐ Do pisania wielkich liter.

Co znajduje się na *Pulpicie* komputera?

- ☐ Ikony plików, folderów i programów.
- ☐ Drukarka i skaner.
- ☐ Kanapka i napój.

Kierownik projektu
Marzena Czarnowska-Mazurek

Redakcja merytoryczna
Tamara Machnik

Redakcja językowa
Beata Pędziwilk

Projekt okładki,
opracowanie graficzne
Marcin Kot

Skład i łamanie
Tomasz Ptak

Redakcja techniczna
Tomasz Ptak

Rysunki
Patrycja Szewrańska
Agnieszka Wajcownic-Stępień

Fotoedycja
Grzegorz Wrzecionowski

Wykaz obrazków:

Patrycja Szewrańska (okładka, strony: 1, 2–3, 4–5, 6–7, 8, 14–15, 19, 20–21, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 36–37, 39, 40–41, 42, 44–45, 46–47, 48–49, 51, 52–53, 56–57, 58–59, 60, 63), Agnieszka Wajcownic-Stępień (Gryzuś – s. 4, 16, 42, Misia – s. 20–21), Archiwum GE (s. 10).

Wykaz zdjęć:

Shutterstock: s. 5 – stanowisko komputerowe, s. 8 – jednostka centralna, dysk wewnętrzny, s. 9 – suszarka, radio, aparat fotograficzny, telefon komórkowy, kamera, żelazko, laptop, płyty CD, pendrive czerwony, s. 24 – klawiatura, s. 32 – monitor, s. 32 – mysz, s. 32 – jednostka centralna, s. 46 – mysz, s. 54 – klawiatura, s. 55 – pierniki, s. 56 – budzik, zegar cyfrowy, zegar na wieży; Grzegorz Wrzecionowski: s. 44 – książka, s. 55 – dinozaury; Fotolia/krasyuk: s. 9 – pendrive z zatyczką, pendrive zwierzątko, s. 33 – klawiatura komputerowa; Fotolia/geargodz: s. 9 – dysk zewnętrzny; Fotolia/Mariusz Prusaczyk: s. 55 – koziołki; Fotolia/Monkey Business: okładka.

ISBN 978-83-8108-367-6

Etap edukacyjny: I.
Typ szkoły: szkoła podstawowa

© Grupa MAC S.A. 2018

Grupa MAC S.A.
25-561 Kielce, ul. Witosa 76
tel. 41 366 55 55; faks 41 366 33 02
e-mail: kontakt@mac.pl, <http://www.mac.pl>