

ZESZYT ĆWICZEŃ DO ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH
dla szkoły podstawowej

Informatyka

Europejszczyka

Edycja: Windows 7, Windows Vista, Linux
Ubuntu, MS Office 2007, OpenOffice.org



Danuta Kiałka, Katarzyna Kiałka

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autorzy oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autorzy oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Joanna Zaręba

Projekt okładki: ULABUKA

Ilustracja na okładce: Elżbieta Królikowska

Ilustracje w zeszycie ćwiczeń: Elżbieta Królikowska

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie?cspv22>

Możesz tam pisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-2821-6

Copyright © Helion 2013

Wydanie II

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

SPIS TREŚCI

Drodzy Uczniowie!	5
Rozdział 1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem . .	7
Lekcja 1. Zaczynamy...	7
Lekcja 2. O początkach informatyki	10
Lekcja 3. Podstawowe czynności wykonywane w systemie Windows	13
Lekcja 4. Inne ważne czynności w systemie	15
Sprawdź, czy umiesz...	17
Podsumowanie	17
Rozdział 2. Internet	19
Lekcja 5. Bezpieczny internet. Wyszukiwanie informacji w internecie	19
Lekcja 6. Poznajemy zasoby internetu	23
Lekcja 7. Realizacja projektu „Region Polski, w którym mieszkam”	24
Lekcja 8. Wysyłanie i odbieranie wiadomości za pomocą poczty elektronicznej . . .	26
Sprawdź, czy umiesz...	28
Podsumowanie	28
Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera	30
Lekcja 9. Pisanie na klawiaturze komputera	30
Sprawdź, czy umiesz...	32
Podsumowanie	32
Rozdział 4. Grafika komputerowa	34
Lekcja 10. Tajemnicze rysunki — sztuczki rysunkowe	34
Lekcja 11. Zrzut ekranu — wykorzystanie funkcji Print Screen	36
Lekcja 12. Tekst rysunkiem, rysunek tekstem	38
Lekcja 13. Zmieniamy kształt krzywej	41
Lekcja 14. Komputerowe rysunki — odbicie lustrzane, krzywa	44
Lekcja 15. Malarskie fantazje	46
Sprawdź, czy umiesz...	49
Podsumowanie	49

Rozdział 5. Edytory tekstu	51
Lekcja 16. Tworzymy listy numerowane i punktowane, sortujemy dane	51
Lekcja 17. Listy punktowane, zmiana wyglądu punktora	55
Lekcja 18. Wstawianie grafiki do dokumentu tekstowego	57
Lekcja 19. Przygotowanie planu wycieczki	59
Lekcja 20. Tworzymy ozdobne napisy	61
Lekcja 21. Poznajemy inne ciekawe efekty	62
Sprawdź, czy umiesz...	65
Podsumowanie	66
Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu	67
Lekcja 22. Komputery wokół nas	67
Sprawdź, czy umiesz...	70
Podsumowanie	70
Rozdział 7. Poznajemy przydatne programy	72
Lekcja 23. Kalkulator	72
Lekcja 24. Komputerowy kalendarz	75
Sprawdź, czy umiesz...	77
Podsumowanie	77
Rozdział 8. Prezentacja multimedialna	79
Lekcja 25. Prezentacja multimedialna — wprowadzenie	79
Lekcja 26. Tworzenie prostej prezentacji — korzystanie z szablonów	82
Lekcja 27. Ruch na slajdach	85
Lekcja 28. Samodzielnie wykonujemy prezentację na wybrany temat	88
Sprawdź, czy umiesz...	90
Podsumowanie	91
Rozdział 9. Arkusz kalkulacyjny	92
Lekcja 29. Arkusz kalkulacyjny — pierwsze kroki	92
Lekcja 30. Proste zastosowania arkusza kalkulacyjnego	
— działania arytmetyczne	95
Sprawdź, czy umiesz...	97
Podsumowanie	97
Odpowiedzi	99

ROZDZIAŁ 4.

GRAFIKA KOMPUTEROWA



Lekcja 10. Tajemnicze rysunki — sztuczki rysunkowe34
Lekcja 11. Zrzut ekranu — wykorzystanie funkcji <i>Print Screen</i>36
Lekcja 12. Tekst rysunkiem, rysunek tekstem.38
Lekcja 13. Zmieniamy kształt krzywej.41
Lekcja 14. Komputerowe rysunki — odbicie lustrzane, krzywa44
Lekcja 15. Malarskie fantazje46
Sprawdź, czy umiesz...49
Podsumowanie.49

Lekcja 10.


Zadanie 5., lekcja 10.

Temat: Tajemnicze rysunki — sztuczki rysunkowe

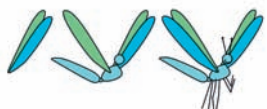



Umiesz już rysować **bociana**, **biedronkę** oraz **żółwia** (podręcznik, klasa 4., ćwiczenia: 4.7., 4.9., 4.11).

Ćwiczenie 1.


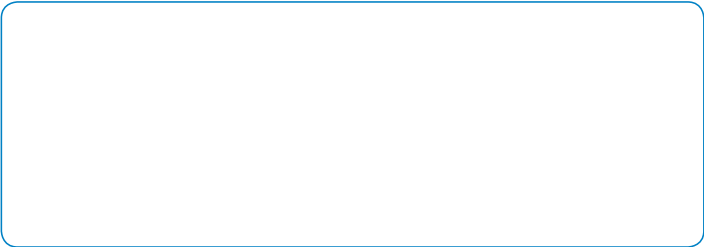
W programie Paint narysuj **ważkę**.



Wzór rysunku ważki	Twój szkic rysunku ważki
	

Ćwiczenie 2.

W poznanym programie wykonaj rysunki kwiatów, które można spotkać na łące. Projekt opracuj poniżej.

Wzór rysunku kwiatów	Twój szkic rysunku kwiatów
	

Zapisz rysunek na szkolnym komputerze.

Ćwiczenie 3.

W nowym oknie programu narysuj żaby, bociana, biedronki, ważki i ślimaki na łące porośniętej kwiatami. Zapisz rysunek na szkolnym komputerze. Porównaj swój rysunek z rysunkami kolegów i koleżanek z klasy.

Czy potrafisz już rysować w programie Paint?


Ćwiczenie 4.

W nowym oknie programu wykonaj dowolny rysunek, wykorzystując poznane sposoby rysowania. Zapisz plik na dysku szkolnego komputera.

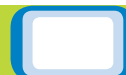
Podaj nazwę pliku:

Ćwiczenie 5.

Wydrukuj i wklej do zeszytu rysunek wykonany w poprzednim ćwiczeniu.



Miejsce na Twój rysunek.



Ćwiczenie 1.

Dokończ zdania.

Po wciśnięciu klawisza  otrzymujemy

Po wciśnięciu klawiszy lewy *Alt* +  otrzymujemy



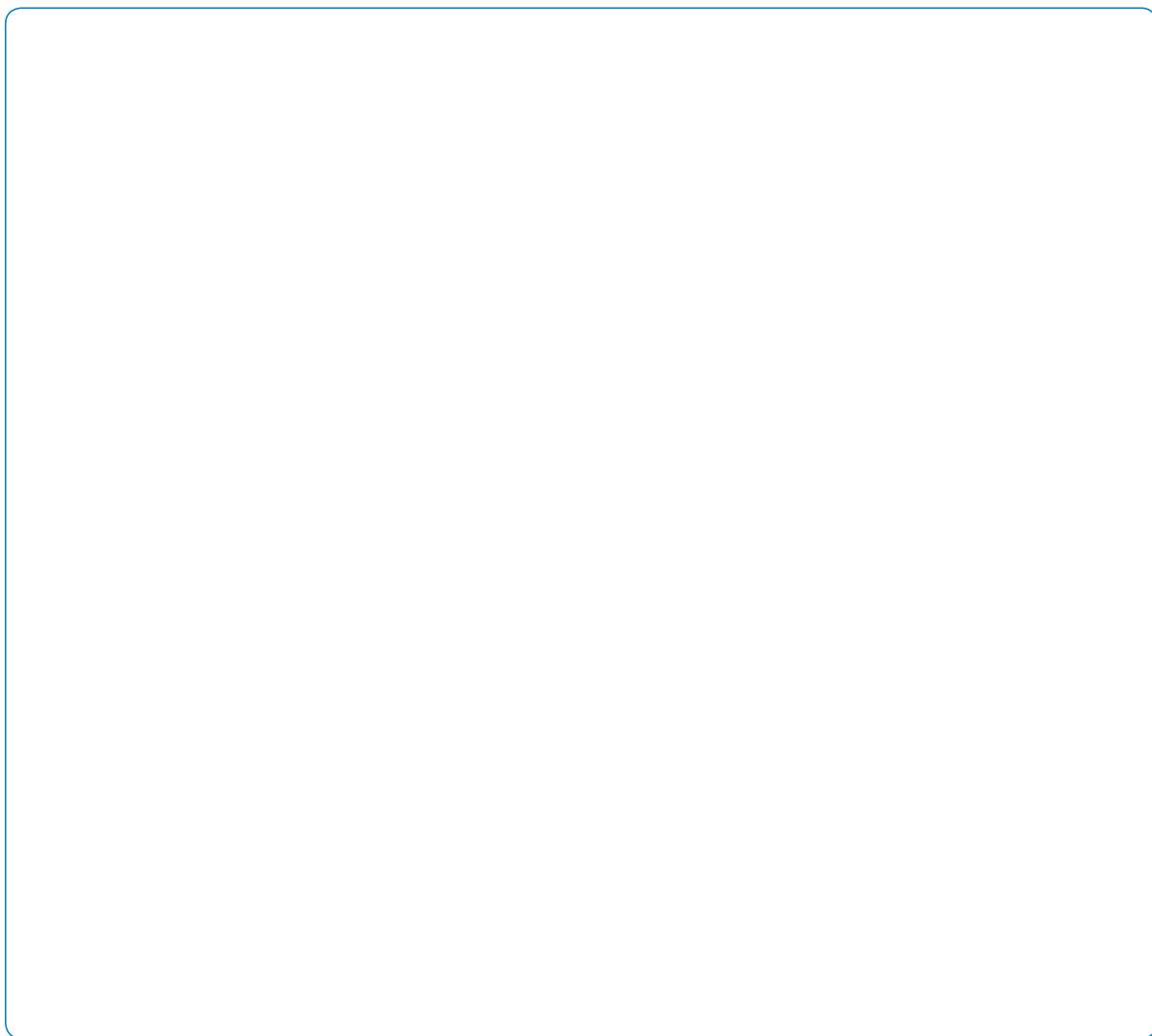
Ćwiczenie 2.

Wykonaj zrzut ekranu obrazujący, jak zmienić **tło pulpitu** Twojego szkolnego komputera. Zapisz zrzut w pliku *zrzut_tapeta*, wydrukuj go i wklej poniżej.

Miejsce na Twój rysunek.

Ćwiczenie 3.

Wykonaj zrzut ekranu obrazujący, jak zmienić *wygaszacz ekranu*. Wygaszacz powinien pojawić się po trzech minutach. Zapisz zrzut w pliku *zrzut_wygaszacz*, wydrukuj go i wklej poniżej.



Miejsce na Twój rysunek.

Ćwiczenie 4.

Podaj przykłady wykorzystania zrzutów ekranu.

Całego ekranu:

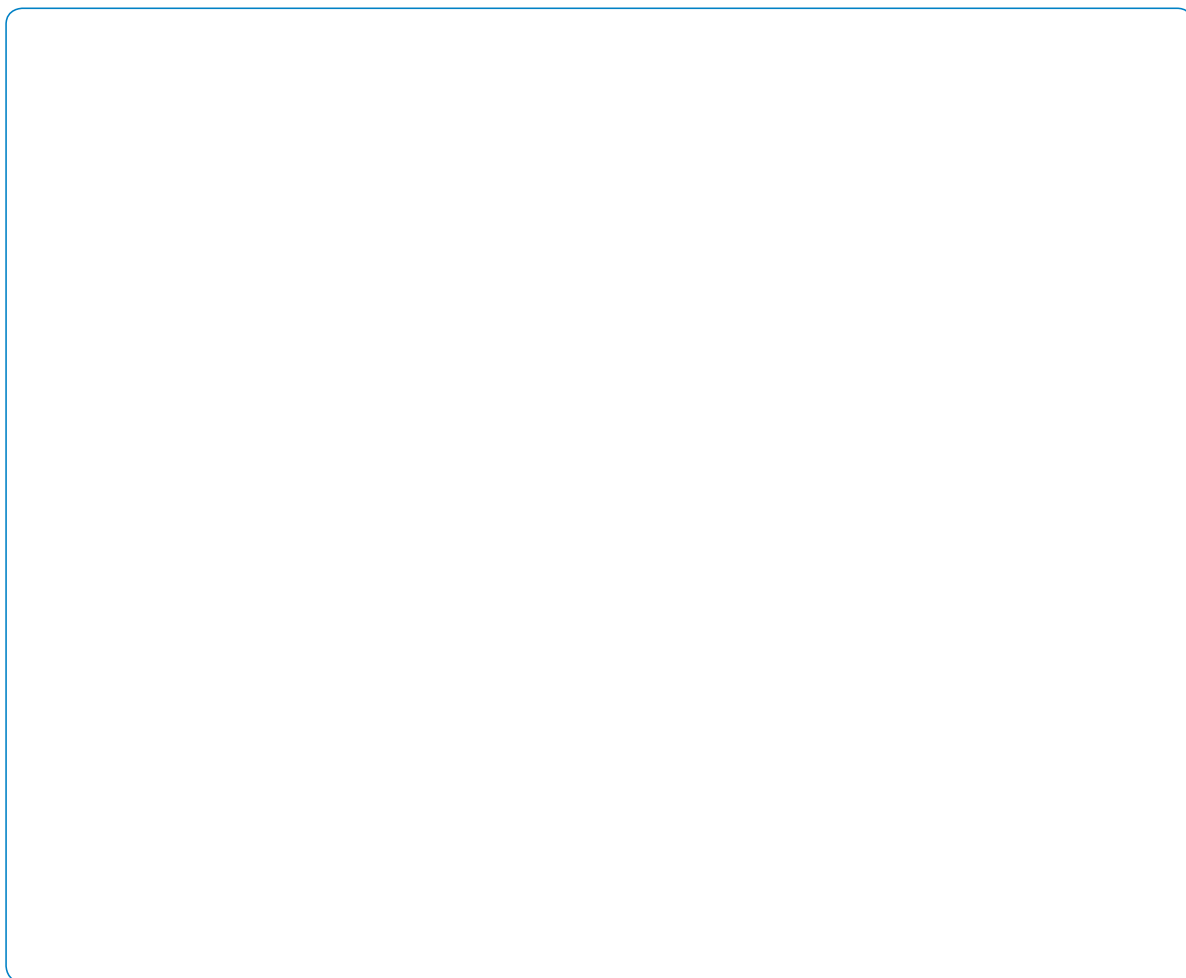
-
-

Fragmentu ekranu:

-
-

Ćwiczenie 5.

Wykonaj zaproponowane przez kolegę lub koleżankę z klasy przykłady wykorzystania zdjęć (zrzutów) ekranu. Zapisz je w plikach *zrzut1*, *zrzut2*, *zrzut3*, *zrzut4*, a następnie wydrukuj. Najciekawszy z nich wklej do zeszytu.



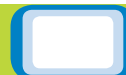
Miejsce na Twój rysunek.


Lekcja 12.



Zadanie 6., lekcja 12.

Temat: Tekst rysunkiem, rysunek tekstem



Wykonaj rysunki w dowolnym edytorze grafiki. Użyj narzędzia *Tekst* . Zwróć uwagę na wielkość i kolor czcionki. Przygotuj do druku i wydrukuj swoje prace. Możesz wydrukować kilka mniejszych rysunków na jednej kartce papieru formatu A4.

Ćwiczenie 1.

Temat pracy plastycznej:

- **Oszczędzanie wody**

Miejsce na szkic rysunku lub wydrukowany rysunek.

Ćwiczenie 2.

Temat pracy plastycznej:

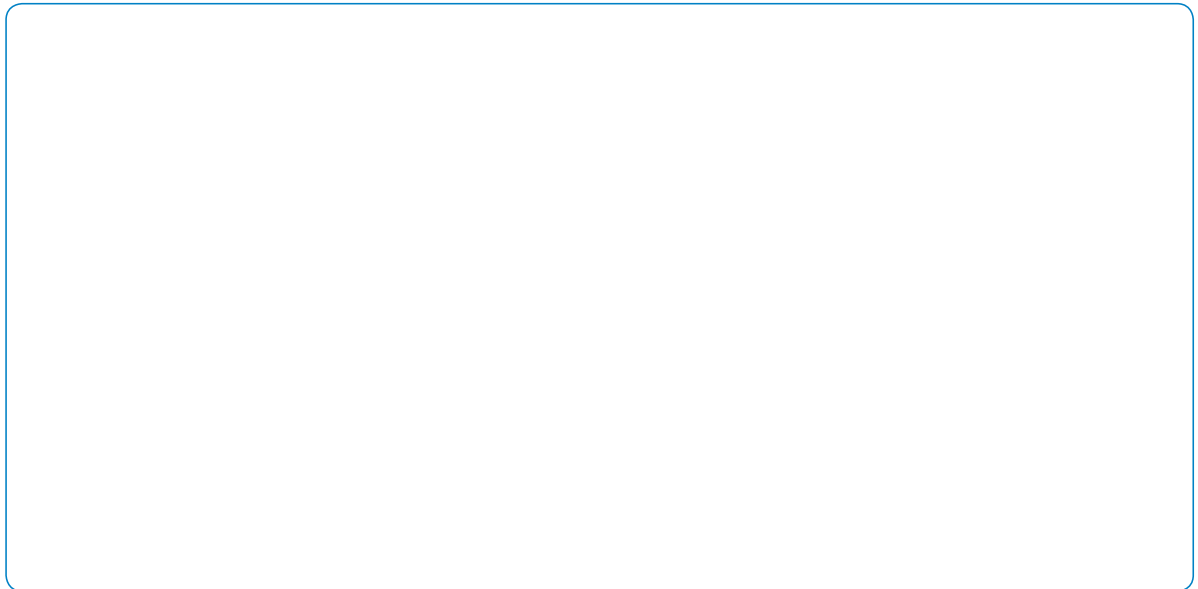
- **Oszczędzanie energii elektrycznej**

Miejsce na szkic rysunku lub wydrukowany rysunek.

Ćwiczenie 3.

Temat pracy plastycznej:

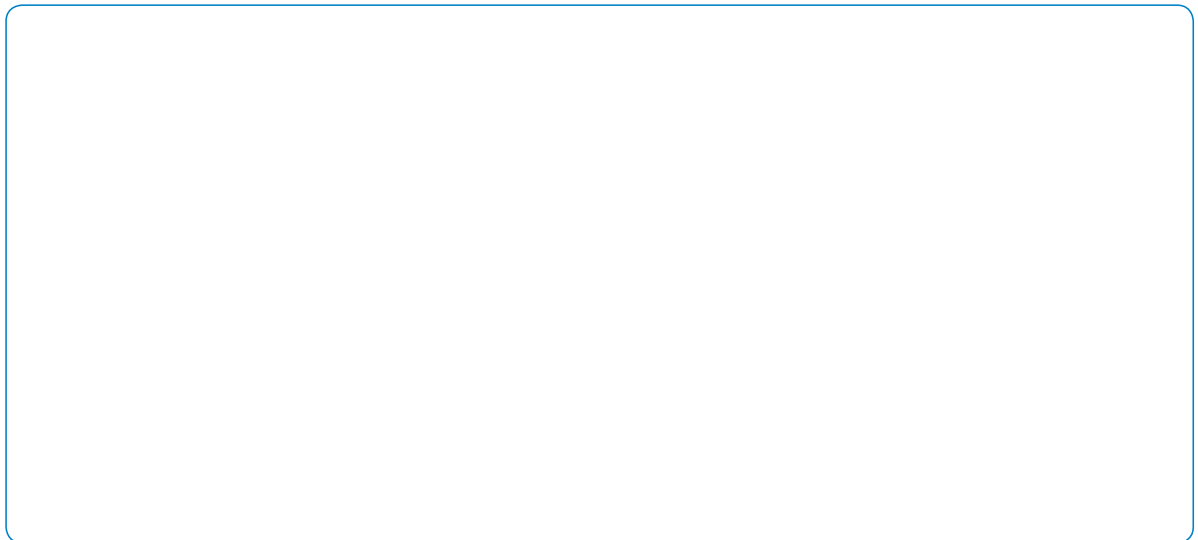
- Segregowanie śmieci



Miejsce na szkic rysunku lub wydrukowany rysunek.

Ćwiczenie 4.

Wykonaj pracę graficzną do hasła **Stop przemocy wobec zwierząt**, wykorzystując poznane na dzisiejszej lekcji opcje programu. Zadbaj o stronę estetyczną projektu. Ustal odpowiednie atrybuty i tło. Zapisz plik na dysku pod nazwą *stop*. Projekt rysunku wykonaj poniżej.



Miejsce na szkic rysunku.

Podaj źródła informacji na temat **praw zwierząt**.

Hasło do wpisania w wyszukiwarce internetowej: **ustawa o ochronie zwierząt**.

Wymień trzy najważniejsze powinności człowieka wobec zwierząt:

-
-
-

Na stronie <http://animili.pl/> możesz wybrać wirtualnego zwierzaka i zaopiekować się nim. Zostań **Superopiekunem**.

Ćwiczenie 5.  Ćwiczenie 4.11., lekcja 12.

Miejsce na Twoje notatki.


-
-
-

Lekcja 13.



Zadanie 5., lekcja 13.

Temat: Zmieniamy kształt krzywej

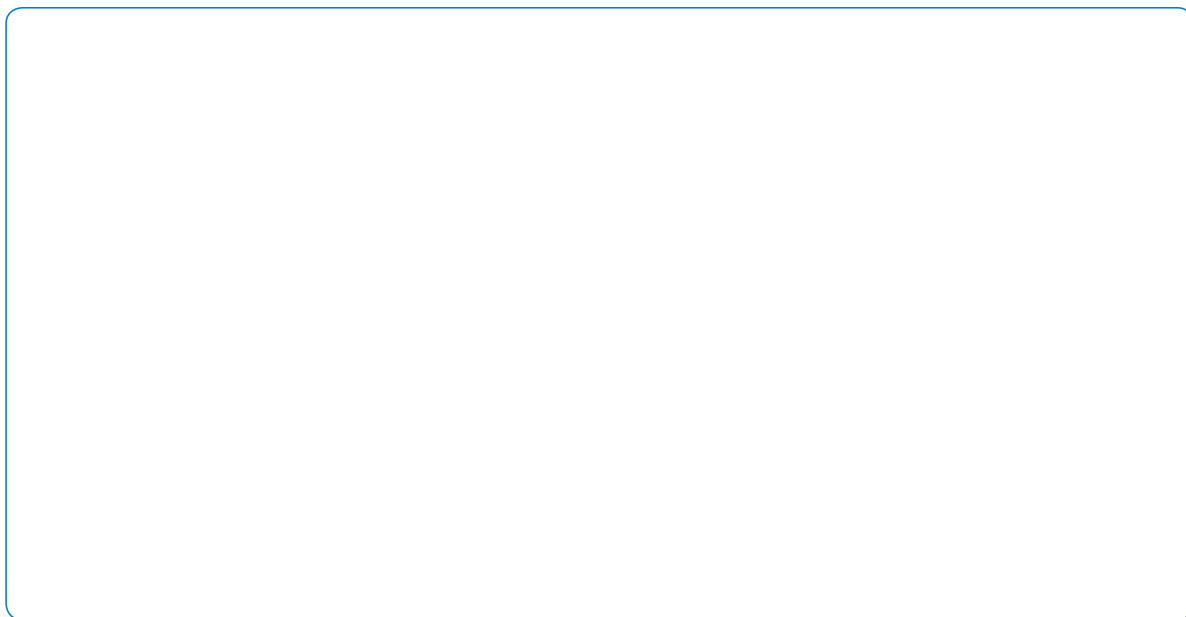


Zanim rozpoczniesz rysowanie na ekranie, ustal **atrybuty** (rozmiar) rysunku tak, aby po wydrukowaniu zmieścił się poniżej. Rysunki wykonaj, używając narzędzia *Krzywa* .

Ćwiczenie 1. 

Zaprojektuj znak graficzny przekazujący treść: *Chroń przyrodę!* Rysunek wykonaj, **nie używając** narzędzia *Tekst* .

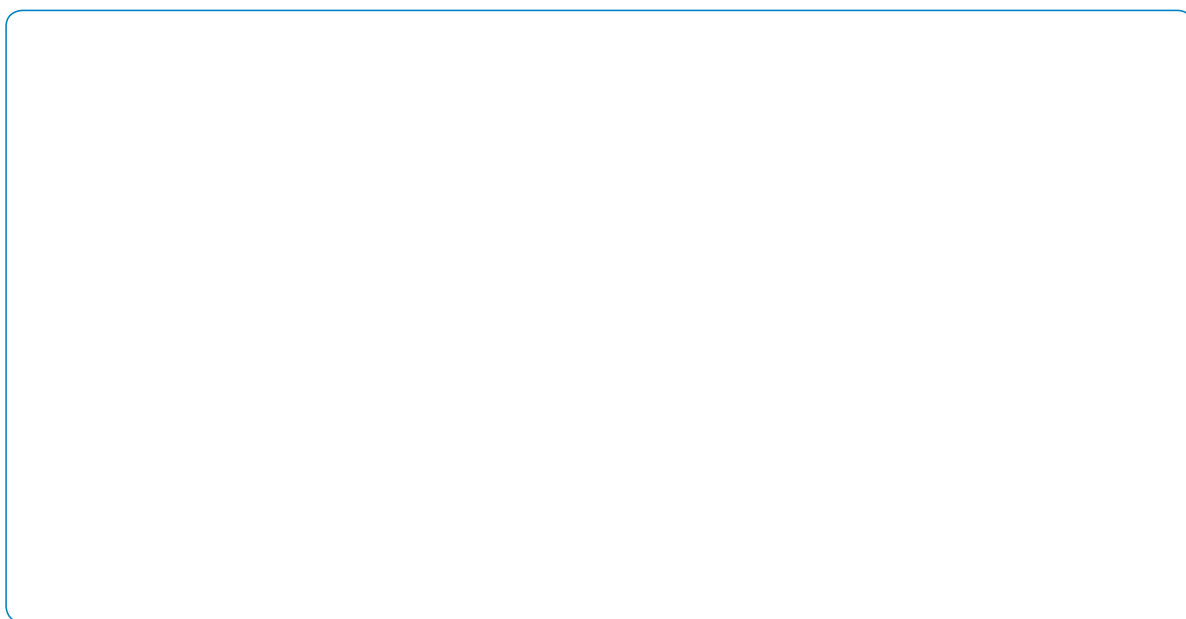




Miejsce na szkic rysunku lub wydrukowany rysunek.

Ćwiczenie 2.


Zaprojektuj znak graficzny o treści ekologicznej.

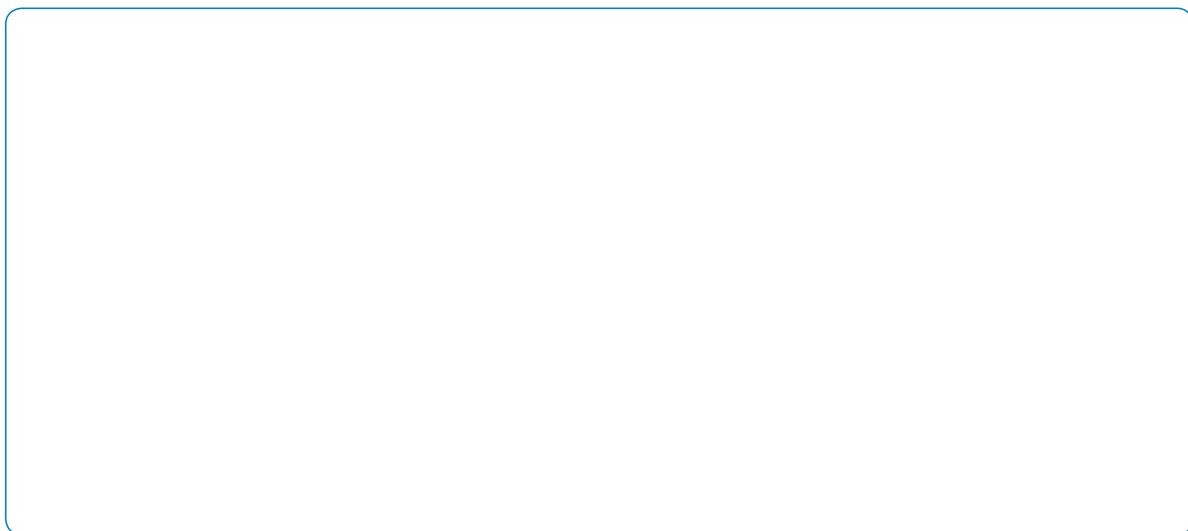


Miejsce na szkic rysunku lub wydrukowany rysunek.

Tytuł rysunku:

Ćwiczenie 3.

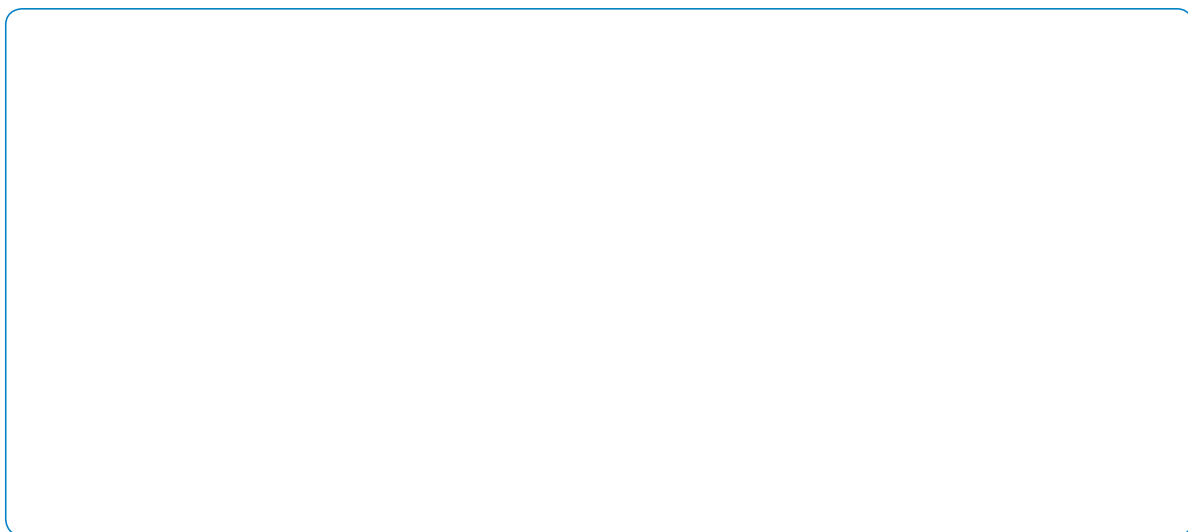
Zaprojektuj **labirynt**. Drogę od wejścia do wyjścia oznacz kolorem czerwonym, używając narzędzia *Krzywa* . Zapisz plik na dysku pod nazwą *labirynt*. Projekt rysunku wykonaj poniżej.



Miejsce na szkic rysunku lub wydrukowany rysunek.

Ćwiczenie 4. Ćwiczenie 4.15., lekcja 13.

Wykonaj ćwiczenie 4.15. z podręcznika. Następnie w nowym dokumencie narysuj **akwarium**, a w nim siedem takich samych rybek, różniących się tylko rozmiarem, położeniem i kolorystyką. Zapisz plik na dysku pod nazwą *akwarium*. Projekt rysunku wykonaj poniżej.



Miejsce na szkic rysunku lub wydrukowany rysunek.

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

Dobrze wyćwiczony komputer

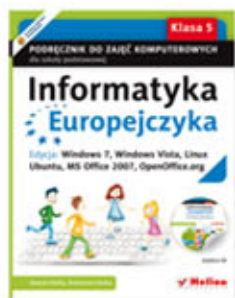
„Trening czyni mistrza” — dobrze znasz to powiedzenie. I chociaż komputer nie stanowi już dla Ciebie wielkiej niewiadomej, ciągle możesz dowiedzieć się o nim czegoś nowego. Zadania zawarte w tym zeszycie charakteryzują się różnym stopniem trudności i można je rozwiązywać w dowolnej kolejności, zależnie od posiadanej wiedzy.

Dzięki tym ćwiczeniom poszerzysz i utrwalisz znajomość najważniejszych zagadnień związanych z obsługą sprzętu komputerowego, dotyczących edycji tekstu i grafiki, wykorzystania różnych możliwości multimediów i arkuszy kalkulacyjnych oraz kwestii poruszania się i bezpieczeństwa w internecie. Zadania, które rozwiążesz, pomogą całej klasie w realizacji projektów znajdujących się zarówno w podręczniku, jak i w zeszycie ćwiczeń. Zdobędziesz również umiejętność wykorzystywania nowych technik informatycznych do komunikowania się.



Do zestawu została dołączona wyjątkowa **płyta multimedialna** zawierająca wiele ciekawych zadań, które zamienią naukę w inspirującą zabawę. Zagadki, kolorowanki, labirynty i inne ćwiczenia znajdujące się na płycie CD pomogą dziecku rozwijać umiejętności logicznego myślenia oraz samodzielnego zdobywania wiedzy.

Kompletny zestaw Informatyka Europejszyka. Klasa 5 stanowią **podręcznik + zeszyt ćwiczeń + płyta CD.**



Otwórz swój
WINDOWS
na świat!

Komplet podręczników, zeszytów ćwiczeń oraz płyta z serii Informatyka Europejszyka pozwolą uczniom zdobywać wiedzę poprzez zabawę, a nauczycielom ułatwią przekazywanie nowego materiału w interesujący i niebanalny sposób. Helion to największe wydawnictwo informatyczne w Polsce, które teraz pomaga zgłębić tajemnice świata komputerów także naszym dzieciom.

<http://edukacja.helion.pl>

Nr katalogowy: 5627

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

ISBN 978-83-246-2821-6



9 788324 628216

Informatyka w najlepszym wydaniu