

DO NOWEJ PODSTAWY  
PROGRAMOWEJ

**Klasa 4**

**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*

 **Helion**  
EDUKACJA

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek 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: Urszula Buczkowska

Ilustracja na okładce: Elżbieta Królikowska

Ilustracje w zeszytach ćwiczeń: Elżbieta Królikowska

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 032 231 22 19, 032 230 98 63

e-mail: [helion@helion.pl](mailto: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?cspv12>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-2820-9

Copyright © Helion 2012

Wydanie II

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

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

# SPIS TREŚCI

<b>Drodzy Uczniowie!</b> . . . . .	5
<b>Rozdział 1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem</b> . .	7
<b>Lekcja 1.</b> Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej . . . . .	7
<b>Lekcja 2.</b> Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze . . . . .	9
<b>Lekcja 3.</b> Poznajemy nasze miejsce pracy . . . . .	13
<b>Lekcja 4.</b> Okna, pliki i katalogi . . . . .	15
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	18
Podsumowanie . . . . .	19
<b>Rozdział 2. Internet</b> . . . . .	21
<b>Lekcja 5.</b> Przeglądanie stron internetowych . . . . .	21
<b>Lekcja 6.</b> Wyszukiwanie informacji w internecie . . . . .	24
<b>Lekcja 7.</b> Gry w internecie . . . . .	26
<b>Lekcja 8.</b> Komunikowanie się za pomocą komputera — zakładanie konta pocztowego na stronie WWW . . . . .	28
<b>Lekcja 9.</b> Netykieta, czyli o dobrym zachowaniu w sieci i nie tylko . . . . .	29
<b>Lekcja 10.</b> Komunikatory internetowe . . . . .	31
<b>Lekcja 11.</b> Projekt „Wokół nas” . . . . .	34
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	36
Podsumowanie . . . . .	36
<b>Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera</b> . . . . .	38
<b>Lekcja 12.</b> Pisanie na klawiaturze komputera . . . . .	38
<b>Lekcja 13.</b> Ćwiczenia do nauki pisania . . . . .	40
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	42
Podsumowanie . . . . .	43
Tabela wyników . . . . .	44
<b>Rozdział 4. Grafika komputerowa</b> . . . . .	45
<b>Lekcja 14.</b> Edytory graficzne — wprowadzenie . . . . .	45
<b>Lekcja 15.</b> Uczymy się rysować proste elementy . . . . .	48
<b>Lekcja 16.</b> Otwieranie pliku, modyfikacja, wstawianie tekstu . . . . .	51

Lekcja 17. Wykonujemy rysunki — kompozycja tematyczna „Na łące” . . . . .	53
Lekcja 18. Edytor graficzny Paint . . . . .	55
Lekcja 19. Otwieranie pliku, modyfikowanie, kopiowanie i wklejanie rysunku . . . . .	58
Lekcja 20. Ustawienia wydruku, wydruk pliku. Pomoc w programie . . . . .	61
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	63
Podsumowanie . . . . .	63
<b>Rozdział 5. Edytory tekstu . . . . .</b>	<b>65</b>
Lekcja 21. Edytory tekstu — wprowadzenie . . . . .	65
Lekcja 22. Pliki i katalogi — najważniejsze czynności . . . . .	70
Lekcja 23. Wykonujemy operacje na blokach tekstu . . . . .	72
Lekcja 24. Formatowanie i modyfikacja dokumentu tekstowego . . . . .	75
Lekcja 25. Akapit, wyrównanie tekstu . . . . .	78
Lekcja 26. Realizacja projektu „Kronika klasy” . . . . .	80
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	81
Podsumowanie . . . . .	82
<b>Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu . . . . .</b>	<b>84</b>
Lekcja 27. Komputery wokół nas . . . . .	84
Lekcja 28. Realizacja projektu „Komputer w naszym otoczeniu” . . . . .	87
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	89
Podsumowanie . . . . .	90
<b>Rozdział 7. Komputer w edukacji i rozrywce . . . . .</b>	<b>92</b>
Lekcja 29. Co to są multimedia? Multimedialne programy edukacyjne . . . . .	92
Lekcja 30. Multimedialne programy użytkowe — zabawy z fotografią . . . . .	94
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	96
Podsumowanie . . . . .	97
<b>Bibliografia . . . . .</b>	<b>99</b>
<b>Odpowiedzi . . . . .</b>	<b>100</b>

# ROZDZIAŁ 1.

## BEZPIECZNE POSŁUGIWANIE SIĘ KOMPUTEREM I JEGO OPROGRAMOWANIEM



Lekcja 1. Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej . . . . .	7
Lekcja 2. Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze . . . . .	9
Lekcja 3. Poznajemy nasze miejsce pracy . . . . .	13
Lekcja 4. Okna, pliki i katalogi . . . . .	15
Sprawdź, czy umiesz... . . . . .	18
Podsumowanie . . . . .	19

### Lekcja 1.



Zadanie 4., lekcja 1.

Temat: Zaczynamy lekcje w szkolnej pracowni komputerowej



#### Ćwiczenie 1.

Wymień w punktach kilka **zasad** regulaminu pracowni komputerowej w Twojej szkole.

- .....
- .....
- .....
- .....



#### Ćwiczenie 2.

Który punkt regulaminu szkolnej pracowni komputerowej w Twojej szkole najczęściej **nie jest przestrzegany** i dlaczego?

.....  
.....

.....

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 3.

Uzasadnij konieczność przestrzegania wybranego punktu regulaminu szkolnej pracowni komputerowej w Twojej szkole. Wybierz punkt według Ciebie najważniejszy.

.....

.....

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 4.

Opracuj własny dokument będący **kodeksem** świadomego użytkownika komputera w szkolnej pracowni komputerowej. Powinien on zawierać przynajmniej pięć zasad, o których muszą pamiętać wszyscy uczniowie.

.....

.....

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 5. Ćwiczenie 1.4., lekcja 1.

Miejsce na Twoje notatki.

.....

.....

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 6.

Omów zjawisko uzależnienia od komputera i zagrożenia z nim związane.

Z kim należy rozmawiać w przypadku zauważenia objawów uzależnienia od komputera u siebie lub u kolegów i koleżanek?

.....

.....

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 7.

Wpisz w ramkę kolorem **czernym** to, co **przeszkadza** Ci w pracy przy komputerze, a kolorem **niebieskim** to, co **pomaga**.

PRZESZKADZA	POMAGA



### Ćwiczenie 8.

Dokończ zdanie.

**Informatyka** to .....

## Lekcja 2.

  
Zadanie 6., lekcja 2.

Temat: Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze



### Ćwiczenie 1.

Nazwij urządzenia przedstawione na rysunkach.



.....



.....



### Ćwiczenie 2.

Urządzenia podłączone do komputera dzielimy na wejściowe i wyjściowe. Wymień je i opisz w kilku słowach ich przeznaczenie.

#### Urządzenia wejściowe:

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

#### Urządzenia wyjściowe:

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

### Ćwiczenie 3.

Omów następujące czynności.  
Jak prawidłowo **włączyć** komputer?  
Jak prawidłowo **wyłączyć** komputer?



### Ćwiczenie 4. .

Dokończ zdanie.

Przełączenie komputera w stan **wstrzymania** powoduje, że system .....

.....



Wymień kolejne czynności potrzebne do przełączenia komputera w **stan wstrzymania**.

.....

.....

### Ćwiczenie 5.

Wymień podobieństwa i różnice między pracą komputera a twórczą działalnością człowieka.

#### Podobieństwa:

- .....
- .....
- .....
- .....

#### Różnice:

- .....
- .....
- .....
- .....

### Ćwiczenie 6.

Dokończ zdanie.

**Sieć komputerowa** to .....

.....

.....

.....

.....



Wymień możliwości, jakie udostępnia sieć komputerowa.

- .....
- .....
- .....
- .....

### Ćwiczenie 7.

O czym należy pamiętać przed rozpoczęciem pracy z komputerem podłączonym do sieci?  
Odpowiedź uzasadnij.

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

.....  
.....

### Ćwiczenie 8.

Uzupełnij poniższe zdania.

**Pulpit** to .....

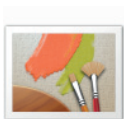
**Ikona** to .....

**Plik** to zbiór .....

**Katalog** (inaczej **folder**) zawiera ....., ale może też zawierać inne .....,  
w których znajdują się ..... i kolejne .....

### Ćwiczenie 9.

Wymień **typy plików** reprezentowane przez ikony.



.....



.....

### Ćwiczenie 10.

Zapisz:

- jednostkę, w jakiej podaje się rozmiar **pliku**: .....
- rozmiar pustego **katalogu (folderu)**: .....



### Ćwiczenie 1.

Dokończ zdania.

**Program** to .....

**System operacyjny** to .....



### Ćwiczenie 2.

Podczas uruchamiania komputera obserwuj uważnie ekran monitora, a następnie uzupełnij zdania.

Na komputerze, przy którym pracuję, jest zainstalowany system operacyjny .....

Inne znane mi systemy operacyjne to .....

### Ćwiczenie 3.

Jakie systemy operacyjne reprezentują poniższy opis słowny oraz ikony?

• Nadgryzione jabłko .....

•  .....

•  .....

### Ćwiczenie 4. Rysunek 1.14., lekcja 3.

Dokończ zdanie.

Rysunek 1.14 w podręczniku przedstawia pulpity systemów .....

i .....

### Ćwiczenie 5.

Wymień elementy składowe pulpitu obu systemów.

- |         |         |
|---------|---------|
| • ..... | • ..... |
| • ..... | • ..... |
| • ..... | • ..... |
| • ..... | • ..... |

## Ćwiczenie 6.

Określ funkcje, jakie pełnią przedstawione niżej (na rysunkach 1.1. i 1.2.) ikony znajdujące się na **pulpicie** komputera.



Komputer

Rysunek 1.1.

- .....
- .....



Kosz

Rysunek 1.2.

- .....
- .....

## Ćwiczenie 7.

Uruchom programy Paint i WordPad na swoim szkolnym komputerze. Wymień kolejne czynności, jakie należało wykonać.

Start ⇒ ..... ⇒ ..... ⇒ .....

Start ⇒ ..... ⇒ ..... ⇒ .....

## Ćwiczenie 8.

Na pulpicie swojego szkolnego komputera utwórz skróty do programów Paint (rysunek 1.3.) i Notatnik (rysunek 1.4). Wymień kolejne czynności, jakie musisz wykonać.



Paint

Rysunek 1.3.

⇒ ..... ⇒ ..... ⇒ .....  
⇒ ..... ⇒ .....



Notatnik

Rysunek 1.4.

⇒ ..... ⇒ ..... ⇒ .....  
⇒ ..... ⇒ .....

## Ćwiczenie 9. Zadanie 6., lekcja 3.

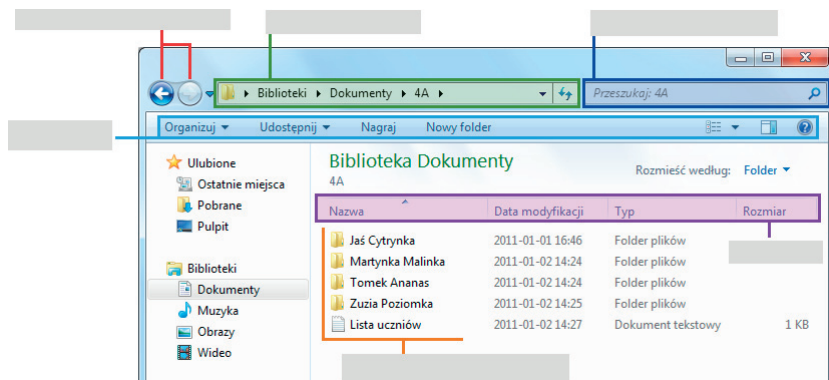
Tabela do uzupełnienia.

Nr	Nazwa gry	Metoda uruchomienia gry (wejście)	Metoda zakończenia gry (wyjście)	Uwagi
1.				
2.				
3.				
4.				



### Ćwiczenie 1. Rysunek 1.19., lekcja 4.

Wymień wskazane na rysunku 1.5. elementy składowe **okna katalogu**. Omów ich funkcje.

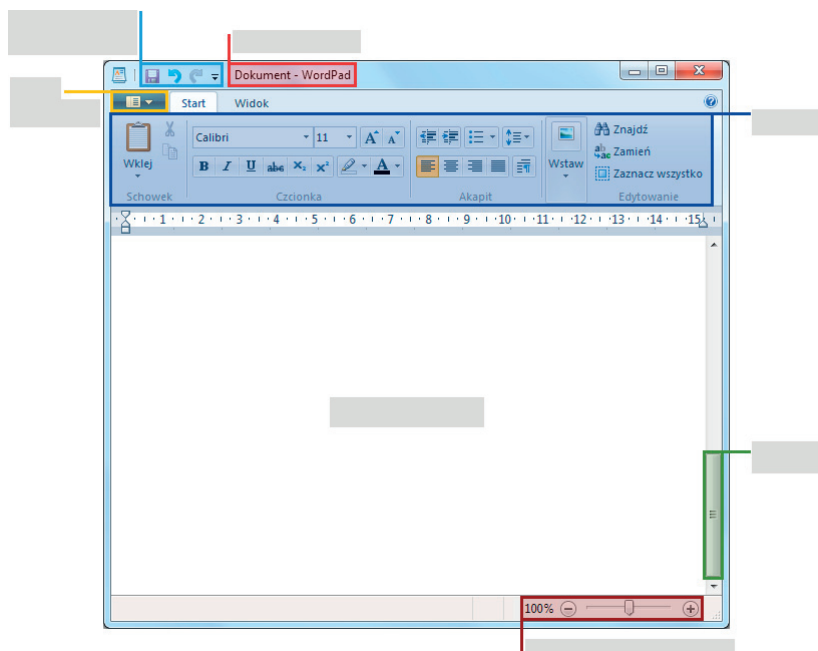


- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Rysunek 1.5.

### Ćwiczenie 2. Rysunek 1.21., lekcja 4.

Wymień wskazane na rysunku 1.6. elementy składowe okna programu WordPad. Omów ich przeznaczenie.



- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Rysunek 1.6.

### Ćwiczenie 3.

Podaj nazwy i omów działanie przycisków: .


Nazwa przycisku      Przeznaczenie

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 4.

Wymień przydatne na co dzień programy, które możesz uruchomić na swoim szkolnym komputerze, korzystając z przycisku *Start* . Omów krótko ich zastosowanie.

- .....
- .....
- .....
- .....

### Ćwiczenie 5.

Za pomocą myszy możesz wykonać cztery podstawowe działania. Połącz w pary: działanie i sposób jego wykonania.

Działanie	Sposób wykonania
Wskazanie	Dwukrotnie w krótkim odstępie czasu naciśnij i zwolnij lewy przycisk myszy.
Przeciąganie	Naciśnij i zwolnij lewy przycisk myszy.
Kliknięcie (jednokrotne)	Wskaż jakiś obiekt na pulpicie, wciśnij lewy przycisk myszy, a następnie przesuń mysz w inne miejsce i dopiero wtedy zwolnij przycisk.
Kliknięcie (dwukrotne)	Umieść wskaźnik myszy w konkretnym miejscu ekranu, przesuając odpowiednio mysz.

Wykonaj wymienione czynności.

### Ćwiczenie 6.

Uzupełnij tabelę o nazwy katalogów, podkatalogów i plików.

Katalog/podkatalog		Plik
Fotografie	Kwiaty	stokrotka
		finanse domowe

# 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

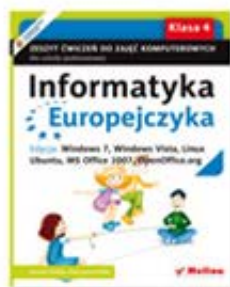
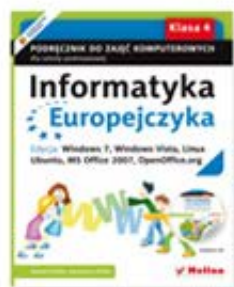
Podstawą zajęć komputerowych, jak sama nazwa wskazuje, jest komputer. Ale niedługo przekonasz się, że ten zeszyt ćwiczeń także przyda Ci się podczas nauki w 4 klasie. Z powodzeniem zastąpi Ci on kratkowany brulion. Znajdziesz w nim praktyczne zadania, krzyżówki i zabawy logiczne. Samodzielnie sprawdzisz swoje wiadomości zdobyte podczas lekcji.

Znajdziesz tu ćwiczenia umożliwiające odkrycie i rozwijanie Twoich talentów i pasji. Poznasz nowe sposoby pracy z komputerem, nauczysz się też korzystać z bardzo przydatnych narzędzi. Znajdziesz tu zadania o różnym stopniu trudności, dzięki którym nauka stanie się dla Ciebie radosna i satysfakcjonująca.



Do zestawu została dołączona wyjątkowa **plyta 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 Europejczyka. Klasa 4** stanowią **podręcznik + zeszyt ćwiczeń + płyta CD.**



Wciśnij  
**ENTER**  
i do dzieła!

Komplet podręczników, zeszytów ćwiczeń oraz płyta z serii Informatyka Europejczyka 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: 5631

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](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

**helion.pl**  
księgarnia  
internetowa

ISBN 978-83-246-2820-9



9 788324 628209

Informatyka w najlepszym wydaniu