

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Informatyka Europejczyka. Zeszyt ćwiczeń dla szkoły podstawowej, kl. IV – VI. Edycja: Windows Vista, Linux Ubuntu, MS Office 2007, OpenOffice.org. Część I

Autor: Danuta Kiałka, Katarzyna Kałka
ISBN: 978-83-246-2300-6
Stron: 216



Komputery są wszędzie – spotykamy je w domu, szkole, sklepach i setkach innych miejsc. Zapewniają nam dostęp do informacji, rozrywkę i narzędzia pomocne w nauce i pracy. Umiejętność obsługi komputera jest przydatna już dziś, a w przyszłości będzie wręcz niezbędna. Dzięki komputerowi rozwiążesz zadanie domowe z matematyki, przygotujesz interesujące materiały na lekcje biologii, historii i fizyki, a jeśli jakieś zagadnienie poruszone na lekcji zainteresuje Cię bardziej, w internecie na pewno znajdziesz na jego temat mnóstwo ciekawych informacji. Musisz jednak zrobić pierwszy krok – poznać możliwości komputera i dowiedzieć się, jak je wykorzystać.

Dzięki książce „Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla szkoły podstawowej, kl. IV – VI. Edycja: Windows Vista, Linux Ubuntu, MS Office 2007, OpenOffice.org” nauczyłeś się korzystać z podstawowych możliwości komputera. Dowiedziałeś się, z jakich elementów zbudowany jest zestaw komputerowy i do czego służy system operacyjny. Poznałeś przeznaczenie plików oraz folderów, a także skorzystałeś z internetu.

„Informatyka Europejczyka. Zeszyt ćwiczeń dla szkoły podstawowej. Edycja: Windows Vista, Linux Ubuntu, MS Office 2007, OpenOffice.org. Część I” to świetne uzupełnienie podręcznika. W składającym się z dwóch części zestawie znajdziesz zadania i ćwiczenia, dzięki którym powtórzysz i utrwalisz swoją wiedzę z zakresu informatyki. Wykonując ćwiczenia z części I, przećwiczysz zasady korzystania z systemów Windows Vista i Linux, opanujesz techniki szybkiego pisania na klawiaturze oraz poznasz w praktyce edytory tekstu i grafiki. Dowiesz się także, w jaki sposób komputer może pomóc Ci w nauce.

Spis treści

1. Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze	9
1.1. Komputer po raz pierwszy	10
1.2. Co każdy użytkownik komputera wiedzieć powinien? Cz. I	14
1.3. Co każdy użytkownik komputera wiedzieć powinien? Cz. II	17
1.4. Jak zaradzić wirusom komputerowym?	20
1.5. Poznajemy regulamin pracowni komputerowej. Sprawdzamy dysk programem antywirusowym	22
1.6. Podsumowanie	24
2. Środowisko pracy	26
2.1. Poznajemy środowisko pracy. Opis systemów Windows i Linux	27
2.2. Środowisko pracy — ćwiczenia. Poznajemy sposoby uruchamiania programów	30
2.3. Środowisko pracy — ćwiczenia utrwalające i rozszerzające. Praca w kilku otwartych oknach	33
2.4. Środowisko pracy — ćwiczenia utrwalające, rozszerzające i sprawdzające	36
2.5. Pliki i katalogi — wprowadzenie: nośniki informacji, tworzenie plików i katalogów	39
2.6. Pliki i katalogi — kopiowanie, usuwanie, odzyskiwanie z Kosza usuniętych plików i katalogów	42
2.7. Pliki i katalogi — zapisujemy i odczytujemy wyniki pracy z komputerem	45
2.8. Pliki i katalogi — ćwiczenia utrwalające. Utrzymujemy porządek na dysku	47
2.9. Pliki i katalogi — ćwiczenia utrwalające i rozszerzające	50
2.10. Pliki i katalogi — porządkujemy swoje prace. Ćwiczenia utrwalające, rozszerzające i sprawdzające	53
2.11. W poszukiwaniu zguby. Korzystanie z wbudowanej pomocy	55
2.12. Akcesoria komputerowe	58
2.13. Ćwiczenia utrwalające i rozszerzające	60
2.14. Podsumowanie	62
3. Nauka pisania na klawiaturze komputera	64
3.1. Klawiatura narzędziem do pisania tekstów	65
3.2. Ćwiczenia w pisaniu przy użyciu programu Mistrz Klawiatury — cz. I	68
3.3. Ćwiczenia w pisaniu przy użyciu odpowiedniego programu — cz. II	70
3.4. Ćwiczenia w pisaniu przy użyciu odpowiedniego programu — cz. III	71
3.5. Ćwiczenia w pisaniu przy użyciu odpowiedniego programu — cz. IV	73
3.6. Podsumowanie	74
Tabela wyników	76

4. Podstawy edycji grafiki	77
4.1. Pierwsze kroki w grafice komputerowej — poznajemy program Tux Paint	78
4.2. Rysujemy proste rysunki z wykorzystaniem narzędzi programu Tux Paint	80
4.3. Rysowanie na ekranie — Tux Paint	83
4.4. Tux Paint — ćwiczenia utrwalające i sprawdzające	85
4.5. Uruchomienie i opis programu Paint. Wykonujemy rysunek	88
4.6. Przygotowanie dokumentu do druku. Drukujemy swoje prace	91
4.7. Rysujemy i malujemy na ekranie — otwieranie pliku, modyfikacja, zaznaczanie, kopiowanie, wklejanie	94
4.8. Rysujemy i malujemy na ekranie. Drukujemy swoje prace	97
4.9. Rysujemy i malujemy na ekranie — ćwiczenia utrwalające	100
4.10. Rysujemy i malujemy na ekranie — ćwiczenia rozszerzające	102
4.11. Wstawianie tekstu do rysunku, drukowanie	105
4.12. Kopia ekranu — wykorzystanie funkcji Print Screen	107
4.13. Komponowanie własnych rysunków — cz. I	109
4.14. Komponowanie własnych rysunków — cz. II	111
4.15. Ćwiczenia utrwalające i sprawdzające	114
4.16. Podsumowanie	118
5. Podstawy edycji tekstu	120
5.1. Edytor tekstu — pierwsze kroki	121
5.2. Wykonujemy operacje na blokach tekstu	126
5.3. Wykonujemy operacje na blokach tekstu — ćwiczenia utrwalające	129
5.4. Formatowanie dokumentu tekstowego — zmiana rodzaju, rozmiaru, stylu i koloru czcionki	132
5.5. Formatowanie dokumentu tekstowego — ćwiczenia	135
5.6. Tworzymy listy numerowane i punktowane	139
5.7. Tworzymy listy numerowane i punktowane — ćwiczenia	142
5.8. Poznajemy przydatne funkcje edytora tekstu	145
5.9. Tworzenie ilustrowanych dokumentów w edytorze tekstu z wykorzystaniem klipartów	148
5.10. Tworzenie ilustrowanych dokumentów w edytorze tekstu z wykorzystaniem edytora grafiki	152
5.11. Tworzenie ilustrowanych dokumentów w edytorze tekstu z wykorzystaniem elementów WordArt.	154
5.12. Tworzenie ilustrowanych dokumentów w edytorze tekstu z wykorzystaniem kształtów	157
5.13. Numerowanie stron, wstawianie tabeli	161
5.14. Przygotowanie dokumentu do druku i wydruk prac	164
5.15. Ćwiczenia utrwalające i sprawdzające	167
5.16. Podsumowanie	173

6. Komputer w edukacji i rozrywce	176
6.1. Pierwsze kroki w multimediami	177
6.2. Poznajemy multimedialne programy edukacyjne	179
6.3. Jak wykorzystać internet w edukacji?	180
6.4. Rozrywka z komputerem — gry	182
6.5. Rozrywka z komputerem — przygotowanie krzyżówki	184
6.6. Rozrywka z komputerem — przygotowanie rebusu	188
6.7. Rozrywka z komputerem — opracowanie ilustrowanego słownika do nauki języka obcego.	190
6.8. Podsumowanie	191
Dodatek A. Powtórzenie i utrwalenie wiadomości	194
A.1. Pytania utrwalające	195
A.2. Ćwiczenia utrwalające	199
A.3. Przygotowanie wspólnego projektu	205
A.4. Opracowanie i wydruk materiałów do prezentacji projektu	207
A.5. Prezentacja i omówienie prac	207
A.6. Podsumowanie	209
Bibliografia	211

1

Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze

Wprowadzenie, czyli kilka słów o komputerze

6 godzin

- 1.1. Komputer po raz pierwszy
- 1.2. Co każdy użytkownik komputera wiedzieć powinien? Cz. I
- 1.3. Co każdy użytkownik komputera wiedzieć powinien? Cz. II
- 1.4. Jak zaradzić wirusom komputerowym?
- 1.5. Poznajemy regulamin pracowni komputerowej. Sprawdzamy dysk programem antywirusowym
- 1.6. Podsumowanie



1.1.

Komputer po raz pierwszy

Liczba punktów

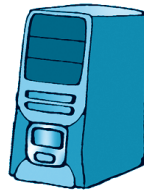
Ćwiczenie 1. Dokończ zdanie.

Informatyka to

Ćwiczenie 2. Nazwij urządzenia przedstawione na rysunkach.



.....



.....



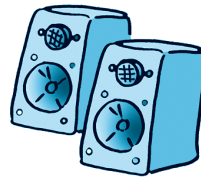
.....



.....



.....



.....



.....



.....



Ćwiczenie 3. Urządzenia podłączone do komputera dzielimy na urządzenia wejściowe i wyjściowe. Wymień je i opisz w kilku słowach ich przeznaczenie.

Wejściowe:

.....

.....

.....

.....

Wyjściowe:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4. Podaj nazwę systemu operacyjnego zainstalowanego na Twoim szkolnym komputerze.

.....

Ćwiczenie 5. Podaj nazwy poznanych systemów operacyjnych.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 6. Jak prawidłowo włączyć komputer? Wymień kolejne czynności w systemach Windows i Linux.

Windows

1.
2.
3.
4.

Linux

1.
2.
3.
4.

Ćwiczenie 7. Jak prawidłowo wyłączyć komputer? Wymień kolejne czynności w systemach Windows i Linux.

Windows

1.
2.
3.
4.

Linux

1.
2.
3.
4.

Ćwiczenie 8. Wymień źródła wiedzy o informatyce.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 9. Zapisz tytuł czasopisma dla dzieci zainteresowanych informatyką. Wklej do zeszytu fragment tekstu lub rysunek (fotografię) z tego czasopisma i napisz w kilku słowach, czego dowiedziałeś się z tego wycinka.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 10. Wymień podobieństwa i różnice w pracy komputera i twórczej działalności człowieka.

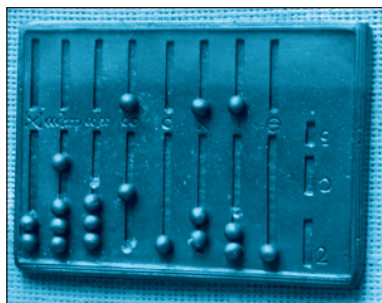
Podobieństwa:

-
-
-
-

Różnice:

-
-
-
-

Ćwiczenie 11. Rozpoznaj i opisz w kilku słowach urządzenie przedstawione na rysunku 1.1.



.....

Podaj źródło informacji.

.....

Rysunek 1.1.

1.2.

Co każdy użytkownik komputera wiedzieć powinien? Cz. I

Liczba punktów

Ćwiczenie 1. Wymień **typy plików** reprezentowane przez ikony.



.....



.....



.....



.....



Ćwiczenie 2. Uzupełnij zdania.

Plik to zbiór

Katalog można porównać do, a jego nazwa odpowiada

Pliki i katalogi zapisane w pamięci komputera mają postać

Ćwiczenie 3. Otwórz podręcznik na str. 16 i spójrz na rysunek 1.11. Podaj nazwę umieszczonego na rysunku **katalogu głównego**.

Wymień **podkatalogi** katalogu *KONTYNENTY*.

-
-
-
-
-

Ćwiczenie 4. Zapisz:

- jednostkę, w jakiej podaje się rozmiar **pliku**:
- rozmiar pustego **katalogu**:

Ćwiczenie 5. Wpisz w ramkę kolorem **czerwonym** to, co **przeszkadza** Ci w pracy na komputerze, a kolorem **zielonym** to, co **pomaga**.

PRZESZKADZA

POMAGA

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

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

Ćwiczenie 6. Wymień najważniejsze zasady bezpiecznej pracy z komputerem.

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 7. Rozwiń pkt 8 ze str. 17 w podręczniku.

.....

.....



Rysunek 1.2.

Plakat akcji „Dziecko w Sieci”

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 8. Omów zjawisko uzależnienia od komputera i zagrożenia z nim związane.

.....

.....

.....

.....

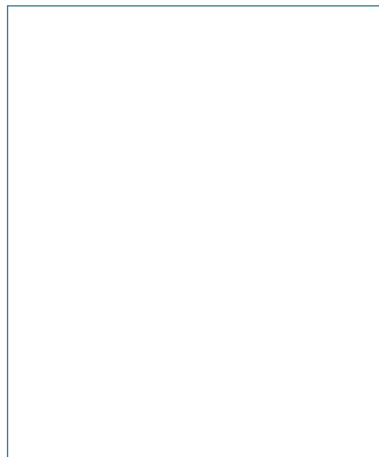
.....
.....

Ćwiczenie 9. Z kim powinieneś porozmawiać w przypadku zauważenia objawów uzależnienia od komputera u siebie lub u kolegów?

.....
.....

Ćwiczenie 10. Opisz wybraną postać, która przyczyniła się do rozwoju informatyki na świecie. Zrób krótką notatkę na jej temat. Wklej zdjęcie, jeśli je posiadasz (np. odszukaj w czasopiśmie komputerowym).

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



Podaj źródło informacji.

.....

1.3.

Co każdy użytkownik komputera wiedzieć powinien? Cz. II

Liczba punktów

Ćwiczenie 1. Wymień programy komputerowe, których kopiowanie **nie jest** kradzieżą.

-
-
-
-

Ćwiczenie 2. Wyjaśnij pojęcia.

■ Prawo autorskie

.....

.....

.....

■ Programy *freeware*

.....

.....

■ Programy *shareware*

.....

.....

.....

Czy przestrzegasz prawa autorskiego, gdy korzystasz z komputera? Odpowiedź uzasadnij.

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 3. Wymień trzy typy **użytkowych programów** komputerowych i podaj przykłady ich zastosowania.

-
-
-

Podaj po jednej nazwie programu każdego z wymienionych typów.

-
-
-

Ćwiczenie 4. Dokończ zdanie.

Licencja to

Ćwiczenie 5. Co oznacza wyrażenie **piractwo komputerowe**?

Ćwiczenie 6. Wyjaśnij pojęcia.

■ **Software**

■ **Hardware**

WSKAZÓWKA

Skorzystaj ze słownika, encyklopedii lub internetu.

Jak zaradzić wirusom komputerowym?

Liczba punktów



Ćwiczenie 1. Co to jest wirus komputerowy?

.....

.....

Ćwiczenie 2. Dokończ zdanie.

Zadaniem programu antywirusowego jest

.....

.....

.....

Ćwiczenie 3. Podaj nazwę programu antywirusowego stosowanego w Twojej szkolnej pracowni.

.....

Ćwiczenie 4. Co oznacza wyrażenie profilaktyka antywirusowa?

.....

.....

.....

Ćwiczenie 5. Wymień kilka **zasad** profilaktyki antywirusowej.

-
-
-
-

Ćwiczenie 6. Wymień kilka możliwych skutków **braku** ochrony antywirusowej na komputerze.

- ■
- ■

Ćwiczenie 7. Jak uniknąć zarażenia wirusem komputerów znajdujących się w szkolnej pracowni komputerowej, a jak – komputerów domowych?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 8. Znajdź w prasie informacje na temat szkód wyrządzonych na świecie przez wirusy komputerowe w ostatnim roku. Sporządź notatkę.

.....

.....

.....

.....

.....
.....

Podaj źródło informacji.

.....

1.5.

Poznajemy regulamin pracowni komputerowej. Sprawdzamy dysk programem antywirusowym

Liczba punktów

Ćwiczenie 1. Wymień kilka **zasad** regulaminu pracowni komputerowej obowiązującego 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 dowolnego punktu regulaminu szkolnej pracowni komputerowej w Twojej szkole. Wybierz punkt według Ciebie najważniejszy.

.....

Ćwiczenie 4. Sprawdź, czy dysk Twojego komputera nie jest zainfekowany przez wirusa. Zadanie wykonaj według opisu z ćwiczenia 1.1 zamieszczonego na str. 20 podręcznika. Wymień kolejne czynności i uzyskane rezultaty działań.

Czynności do wykonania	Oczekiwane rezultaty
.....

.....

Ćwiczenie 5. Znajdź w czasopiśmie komputerowych informacje na temat programów antywirusowych dostępnych na polskim rynku. Wymień kilka z nich.

.....

Podaj źródło informacji.

.....



1.6.

Podsumowanie

Liczba punktów

Ćwiczenie 1. Z tego rozdziału **dowiedziałem się**:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2. Czytając rozdział, **poznałem**:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 3. Dzięki lekturze rozdziału **nauczyłem się**:

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 4. Uzupelnij tabelkę, poproś nauczyciela o wpisanie oceny.

Temat	Liczba punktów do uzyskania	Liczba punktów, jakie zdobyłeś	Podpis rodzica (opiekuna)
1.1.			
1.2.			
1.3.			
1.4.			
1.5.			
1.6.			
Razem punktów:			Ocena:
Dodatkowe punkty:			
Łącznie liczba uzyskanych punktów:			

2

Środowisko pracy

Środowisko pracy

14 godzin

- 2.1. Poznajemy środowisko pracy. Opis systemów Windows i Linux
- 2.2. Środowisko pracy — ćwiczenia. Poznajemy sposoby uruchamiania programów
- 2.3. Środowisko pracy — ćwiczenia utrwalające i rozszerzające. Praca w kilku otwartych oknach
- 2.4. Środowisko pracy — ćwiczenia utrwalające, rozszerzające i sprawdzające
- 2.5. Pliki i katalogi — wprowadzenie: nośniki informacji, tworzenie plików i katalogów
- 2.6. Pliki i katalogi — kopiowanie, usuwanie, odzyskiwanie z *Kosza* usuniętych plików i katalogów
- 2.7. Pliki i katalogi — zapisujemy i odcytujemy wyniki pracy z komputerem
- 2.8. Pliki i katalogi — ćwiczenia utrwalające. Utrzymujemy porządek na dysku
- 2.9. Pliki i katalogi — ćwiczenia utrwalające i rozszerzające
- 2.10. Pliki i katalogi — porządkujemy swoje prace. Ćwiczenia utrwalające, rozszerzające i sprawdzające
- 2.11. W poszukiwaniu zguby. Korzystanie z wbudowanej pomocy
- 2.12. Akcesoria komputerowe
- 2.13. Ćwiczenia utrwalające i rozszerzające
- 2.14. Podsumowanie

2.1.

Poznajemy środowisko pracy. Opis systemów Windows i Linux

Liczba punktów

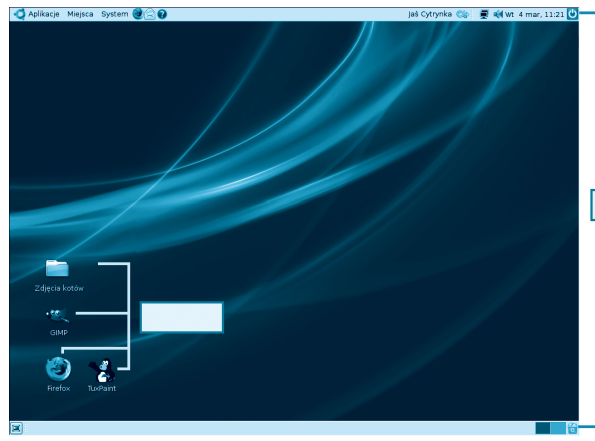
Ćwiczenie 1. Jakie systemy operacyjne reprezentują poniższe ikony?



Ćwiczenie 2. Uzupełnij zdanie.

Rysunek 2.1 przedstawia pulpity systemów i

Ćwiczenie 3. Wymień wskazane na rysunku 2.1 elementy składowe pulpity obu systemów.



Rysunek 2.1.

Ćwiczenie 4. Wypisz nazwy katalogów znajdujących się na pulpicie Twojego szkolnego komputera.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 5. Określ funkcje, jakie pełnią ikony znajdujące się na pulpicie komputera, a przedstawione na rysunkach 2.2 i 2.3.



Rysunek 2.2.

■

.....

.....



Rysunek 2.3.

■

.....

.....

Ćwiczenie 6. Podczas uruchamiania komputera obserwuj uważnie ekran monitora, a następnie uzupełnij zdania.

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

System operacyjny to

.....

Inne znane mi systemy operacyjne to

.....

