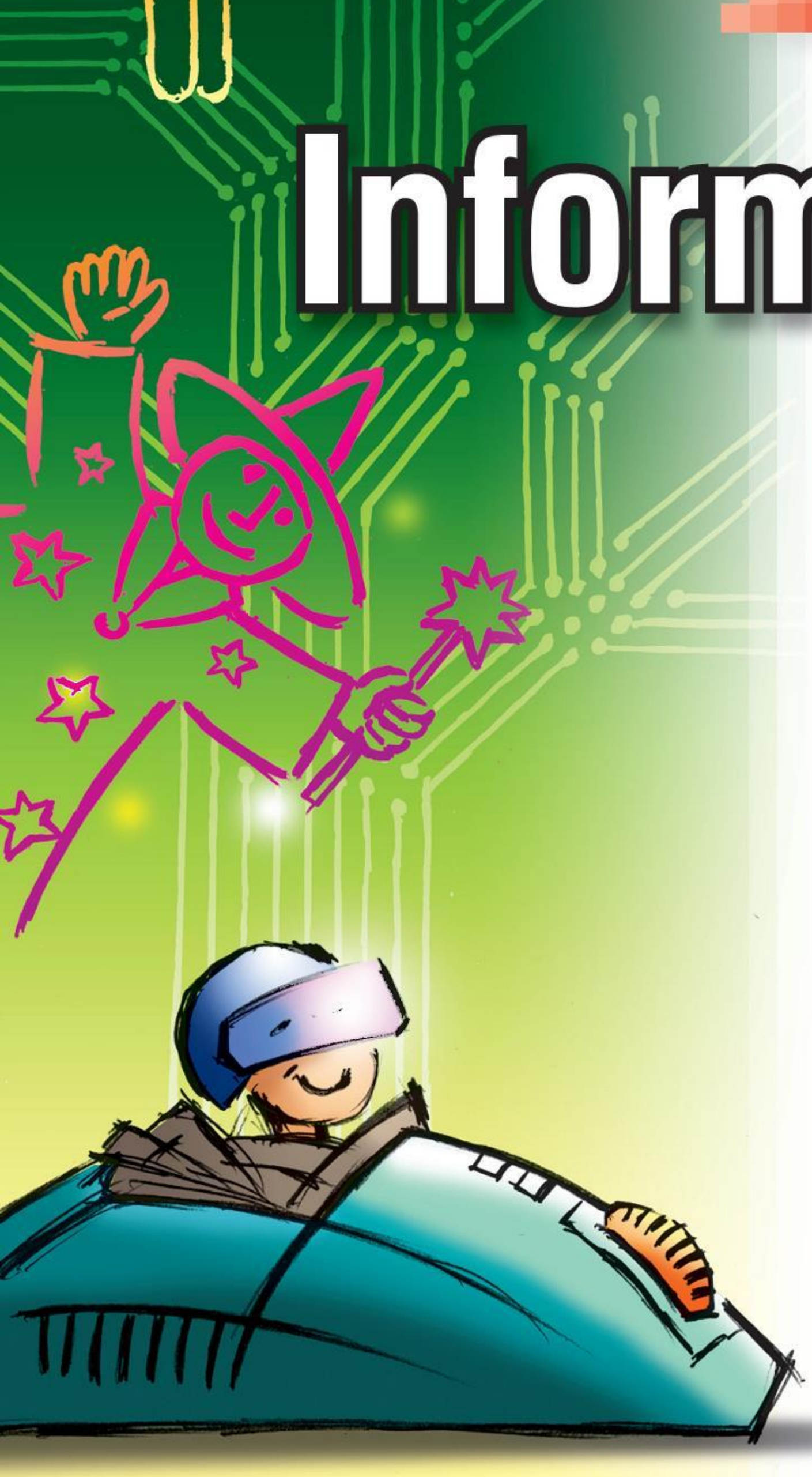
Grażyna Koba

TERAZBAJTY

Informatyka

dla szkoły podstawowej

Klasa



MiGra

Konsultacja:
Michał Łętowski
Urszula Łoś
Marta Skała-Kowalczyk

Redakcja i korekta: dr Halina Kubicka

Opracowanie graficzne i skład: Studio Grafiki INCOLOR Roman Jankowski

Publikacja jest materiałem ćwiczeniowym zgodnie z definicją zawartą w art. 3 pkt 25 ustawy o systemie oświaty z dnia 7 września 1991 r. (Dz. U. z 2016 r. poz. 1943, 1954, 1985 i 2169 oraz z 2017 r. poz. 60 i 949).

Materiał ćwiczeniowy uwzględnia podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej dla I etapu edukacyjnego w zakresie edukacji informatycznej, określoną w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. (Dz. U. poz. 356).

Zastrzeżonych nazw produktów użyto w tej książce wyłącznie w celu identyfikacji.

ISBN 978-83-942664-2-4

Copyright © by MIGRA Sp. z o.o., Wrocław 2017

Wydanie I

Wydawnictwo: MIGRA Sp. z o.o.,
ul. Ślężna 148
53-111 Wrocław
tel.: 71 75 06 230
faks: 71 75 06 235
e-mail: biuro@migra.pl

Spis treści

Temat 1. Budujemy sceny w programie Baltie 6

1. Uruchamiamy program komputerowy 6
2. Umieszczamy przedmiot na scenie 8
3. Czyścimy całą scenę 9
4. Przenosimy przedmiot w inne miejsce sceny 10
5. Usuwamy przedmioty ze sceny 11
6. Kończymy pracę programu Baltie 12

Temat 2. Zmieniamy i uzupełniamy sceny w programie Baltie 16

1. Otwieramy scenę z pliku 16
2. Zastępujemy przedmiot 17
3. Kopiujemy przedmiot 19
4. Korzystamy z różnych banków przedmiotów 20

Temat 3. Malujemy komputerowymi farbami w programie Paint 26

1. Uruchamiamy program Paint 26
2. Otwieramy rysunek z pliku 27
3. Kolorujemy rysunki 29
4. Zmieniamy kolor na rysunku 30
5. Zamykamy okno programu Paint 31

Temat 4. Rysujemy komputerowym ołówkiem w programie Paint 36

1. Rysujemy komputerowym ołówkiem 36
2. Wymazujemy rysunek komputerową gumką 37
3. Czyścimy obszar do rysowania 38
4. Zmieniamy kolor i rozmiar komputerowego ołówka 39

Temat 5. Malujemy komputerowym pędzlem w programie Paint 45

1. Malujemy komputerowym pędzlem 45
2. Zmieniamy kolor i rozmiar komputerowego pędzla 46
3. Stosujemy różne kształty komputerowego pędzla 47
4. Cofamy i ponawiamy ostatnio wykonaną czynność 49

Temat 6. Zabawy z liczbami w programie Baltie 59

1. Dodajemy 59
2. Odejmujemy 61
3. Porównujemy 63
4. Porządkujemy 65

Temat 7. Zabawy z literami w programie Baltie 77

1. Litery 77
2. Sylaby 78
3. Wyrazy 79

Temat 8. Umieszczamy napisy na rysunkach w programie Paint 88

1. Umieszczamy napis na rysunku 88
2. Zmieniamy kolor czcionki 89
3. Piszemy polskie litery 90
4. Piszemy wielkie litery 91
5. Zmieniamy rozmiar czcionki 93

Temat 9. Kolorowa nauka 98

1. Zaznaczamy i usuwamy fragment rysunku 98
2. Dodajemy i odejmujemy 101
3. Porównujemy 104

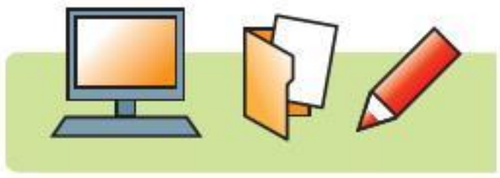
Oznaczenia przyjęte w materiale ćwiczeniowym



Metody – poznaj istotne metody, pojęcia i zasady



Przykłady – zobacz przykładowe rozwiązania



Ćwiczenia – sprawdź praktycznie poznawane zagadnienia



– wykonaj ustnie, korzystając z materiału ćwiczeniowego



– wykonaj na komputerze

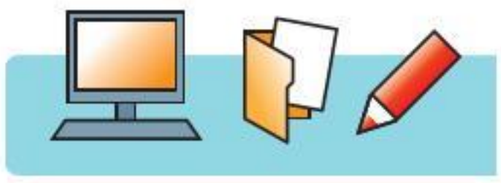


– otwórz plik, aby wykonać ćwiczenie na komputerze



– wykonaj pisemnie w materiale ćwiczeniowym

Gwiazdka  oznacza ćwiczenie trudniejsze, dla zainteresowanych



Zadania – sprawdź opanowanie wiedzy i zdobyte umiejętności



– wykonaj ustnie, korzystając z materiału ćwiczeniowego



– wykonaj na komputerze



– otwórz plik, aby wykonać zadanie na komputerze



– wykonaj w materiale ćwiczeniowym

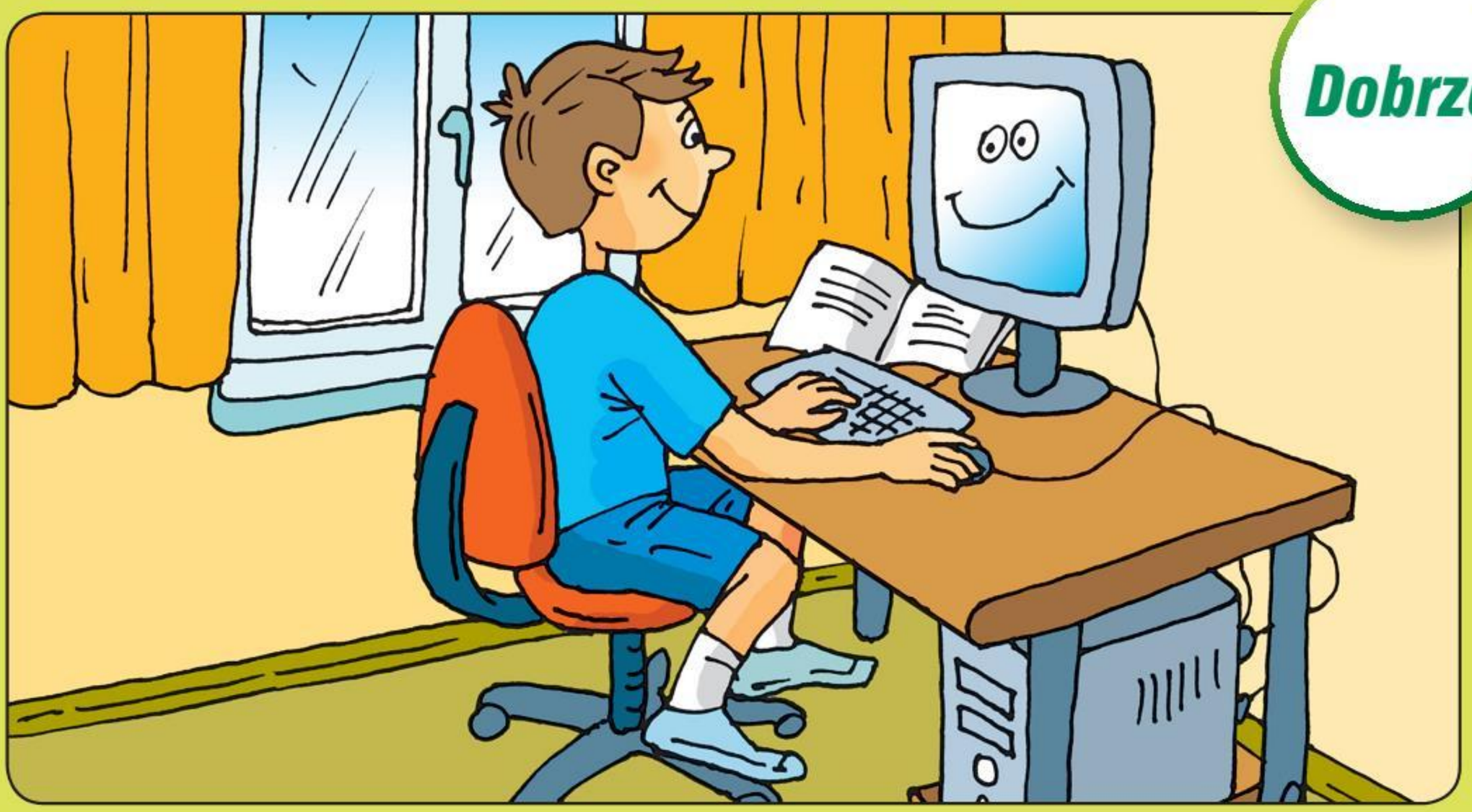
Gwiazdka  oznacza zadanie trudniejsze, dla zainteresowanych

Uwaga



Pliki potrzebne do wykonania ćwiczeń i zadań są dostępne na stronie internetowej ***dlaucznia.migra.pl***

Zasady korzystania z komputera





Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytanie:

Dlaczego podczas pracy przy komputerze ważna jest prawidłowa postawa?

Temat 1.

Budujemy sceny w programie Baltie

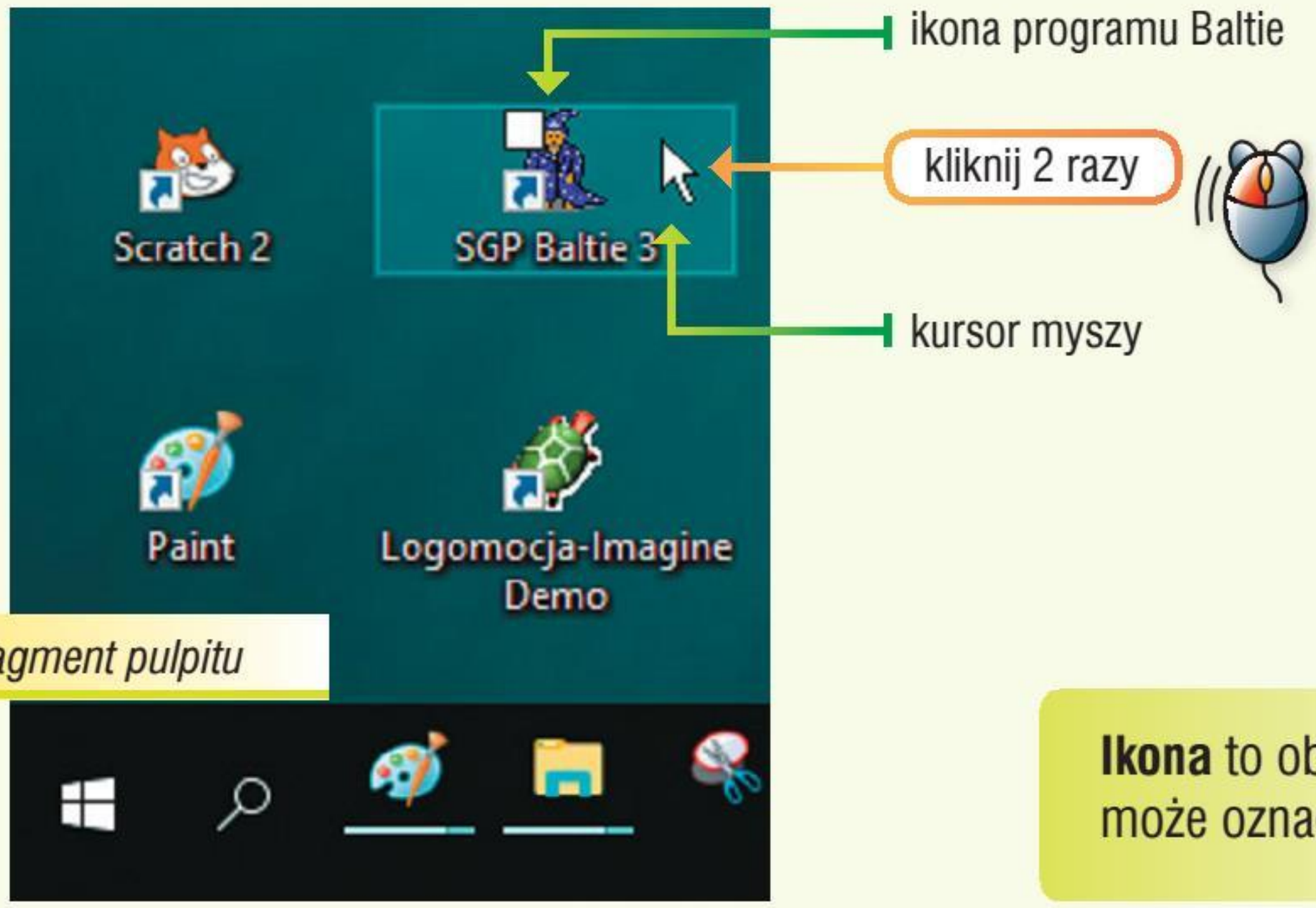


1. Uruchamiamy program komputerowy

Praca z komputerem to praca z **programami komputerowymi**.
Każdy program trzeba **uruchomić**.

Przykład 1.

Aby uruchomić **program komputerowy**, klikamy dwukrotnie odpowiednią **ikonę** umieszczoną na **pulpicie**.

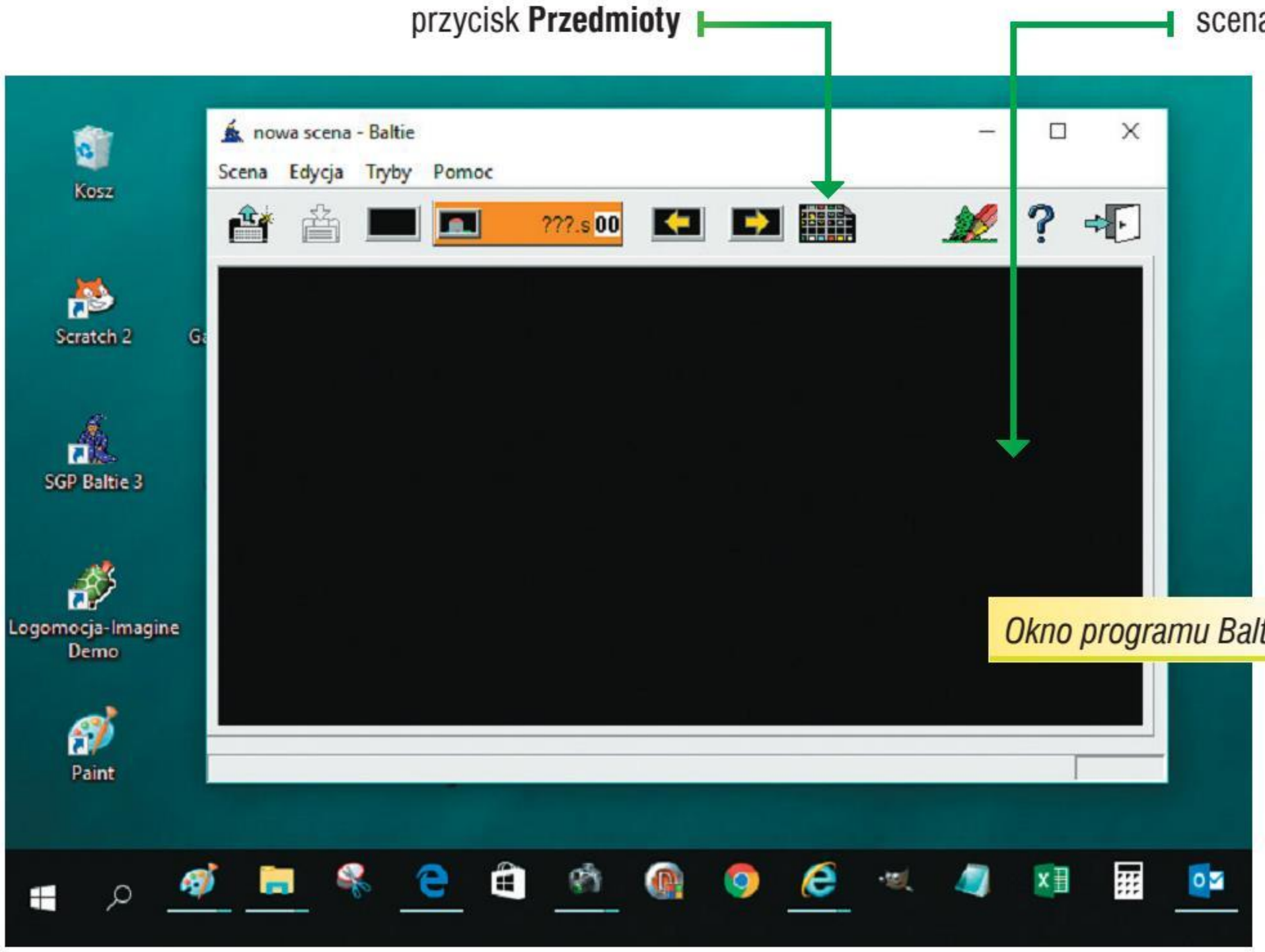


Fragment pulpitu

Ikona to obrazek, który może oznaczać program.

Program komputerowy uruchamia się w **oknie**.





Okno programu Baltie.

Ćwiczenie 1.

Scena pokazana na rysunku została zbudowana w programie Baltie.

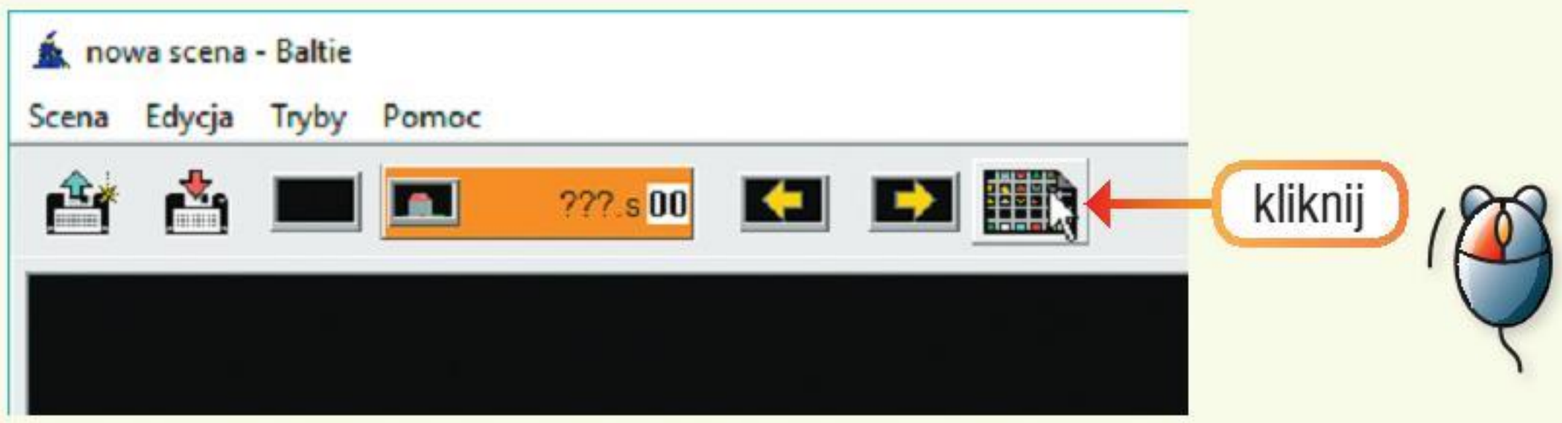


Opowiedz, co widzisz na tej scenie.

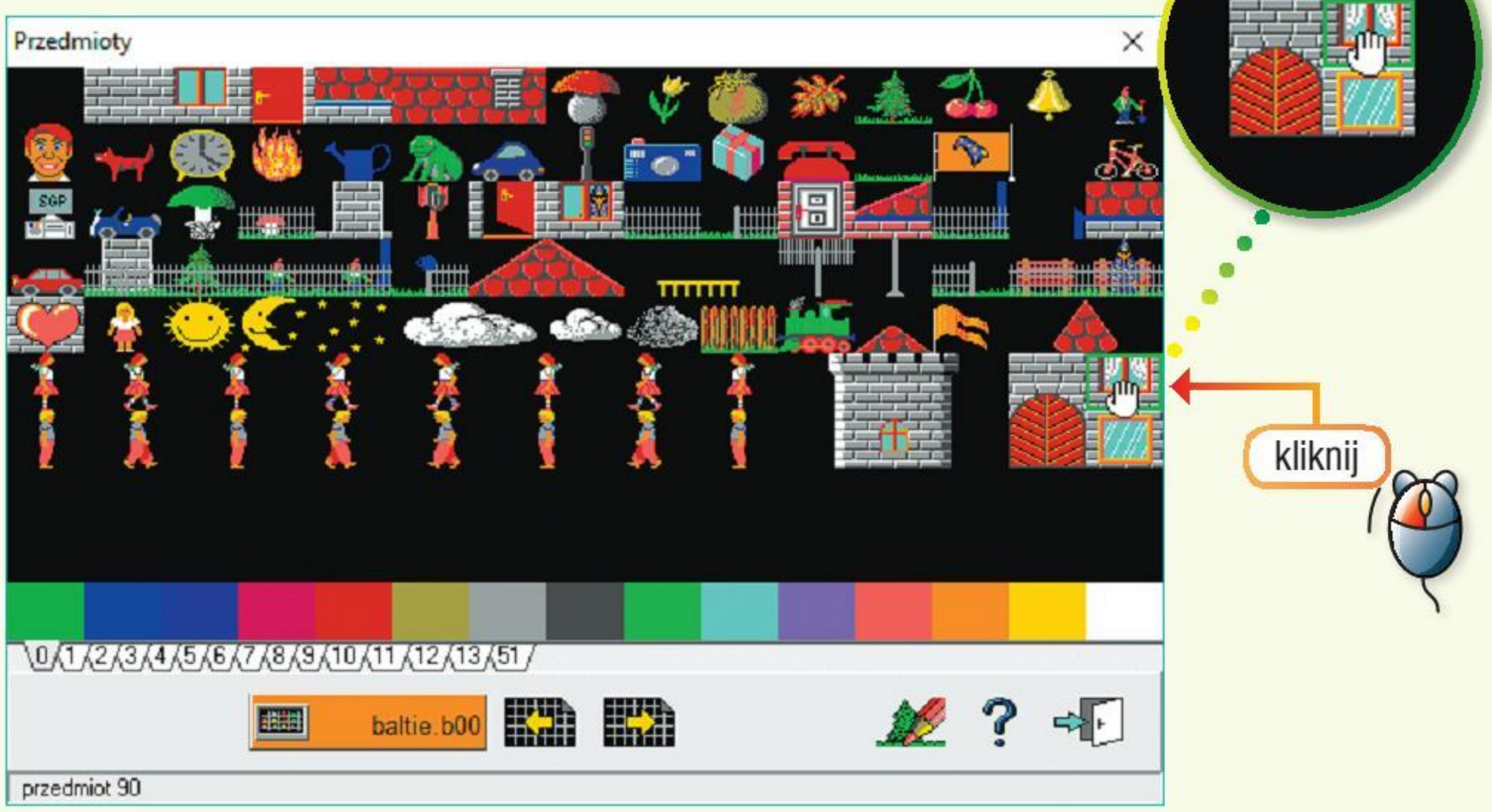
2. Umieszczamy przedmiot na scenie

Przykład 2.

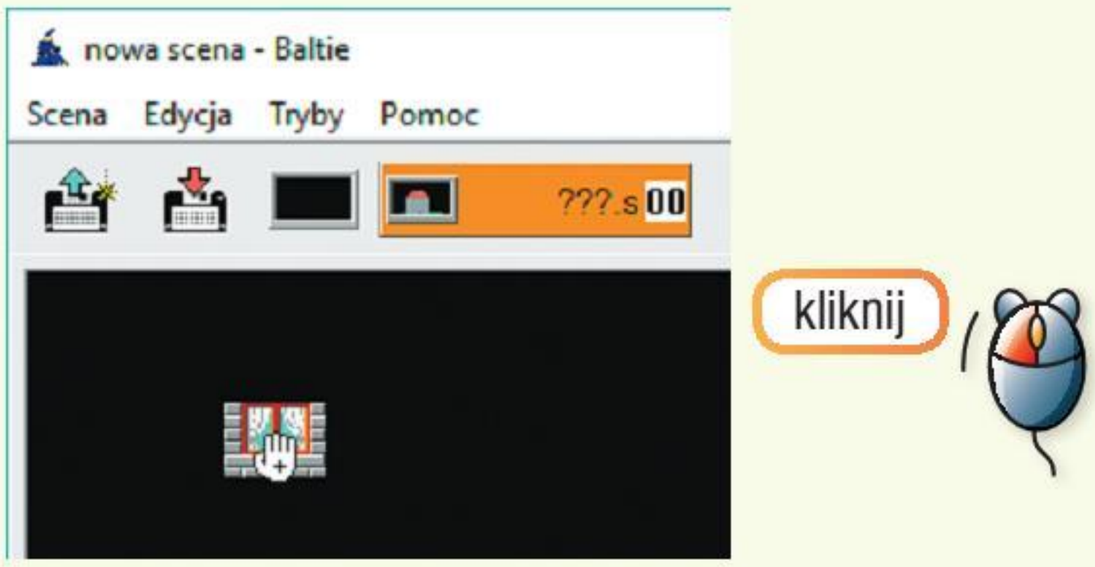
1



2



3 Ustaw przedmiot na scenie.



Ćwiczenie 2.

1. Uruchom program Baltie.
2. Odszukaj przycisk **Przedmioty**.

Ćwiczenie 3.

1. Zbuduj domek. Przedmioty umieszczaj w takiej kolejności, w jakiej buduje się prawdziwy dom.
2. Na koniec ustaw płot z drzewkiem.



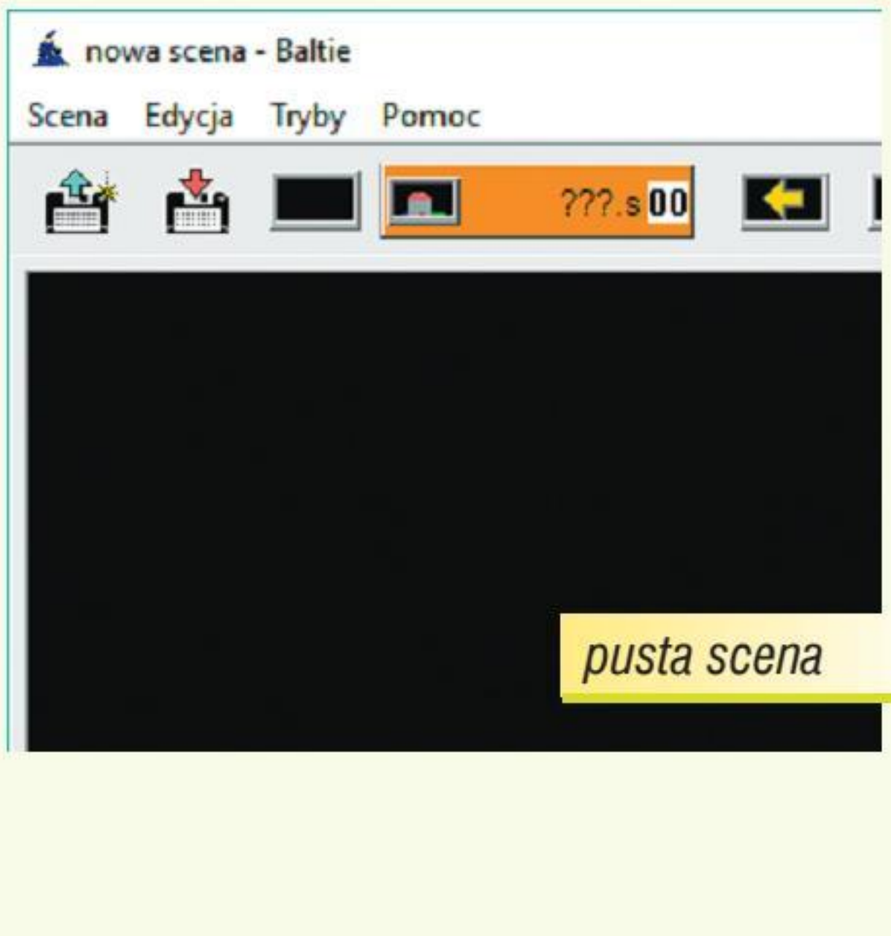
3. Czyścimy całą scenę

Przykład 3.

1



2



Ćwiczenie 4.

1. Wyczyść scenę.
2. Zbuduj na niej domek według własnego pomysłu.

4. Przenosimy przedmiot w inne miejsce sceny

Przykład 4.

1

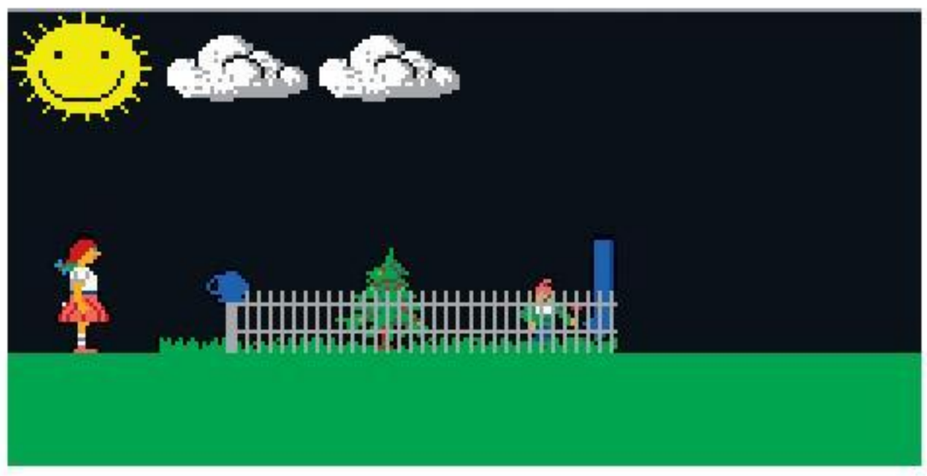


2 Przesuń przedmiot.



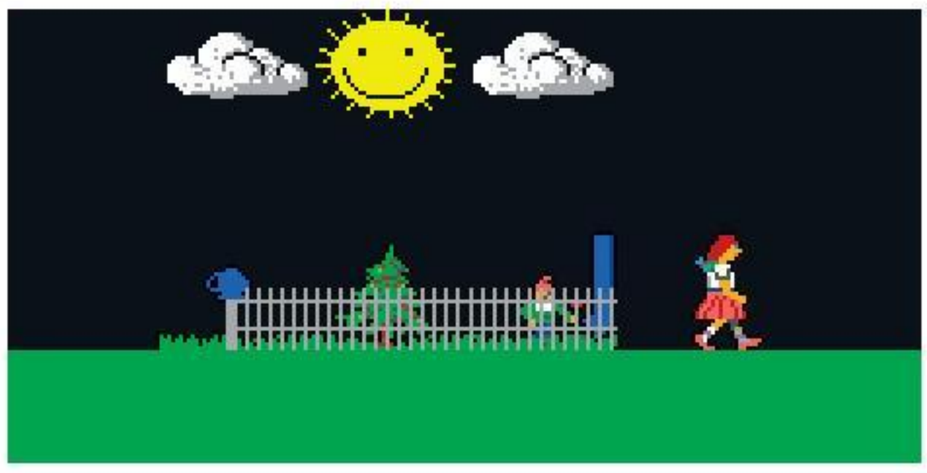
Ćwiczenie 5.

1. Odpowiedz na pytania:
   Co widzisz na scenie?
   Po której stronie sceny stoi dziewczynka?
   Po której stronie sceny świeci słońce?
2. Zbuduj taką samą scenę.



Ćwiczenie 6.

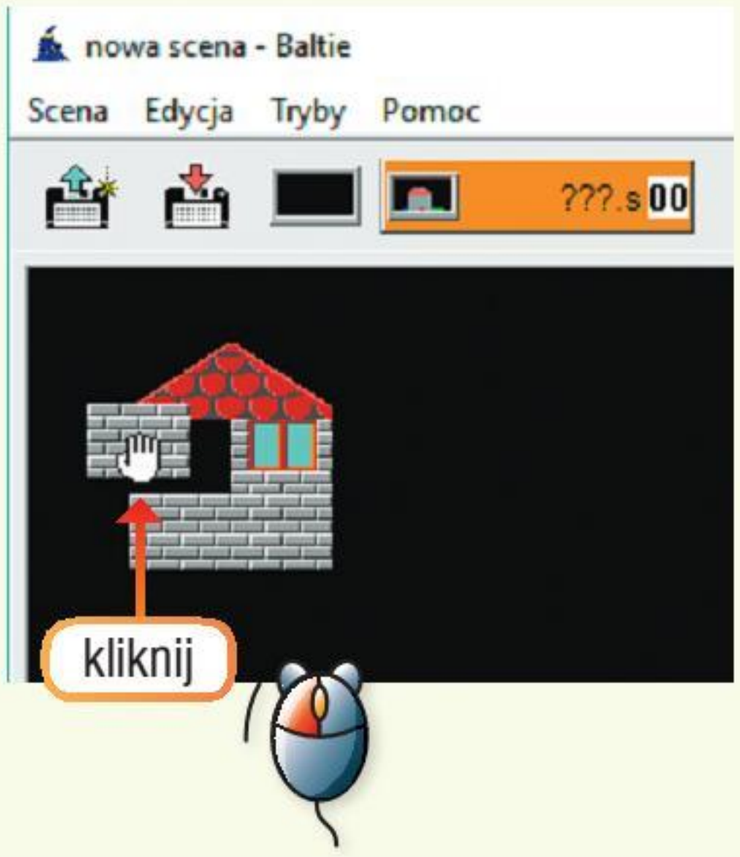
1. Czym różni się scena na rysunku od sceny z ćwiczenia 5.?
2. Zmień tak samo swoją scenę.



5. Usuwamy przedmioty ze sceny

Przykład 5.

1

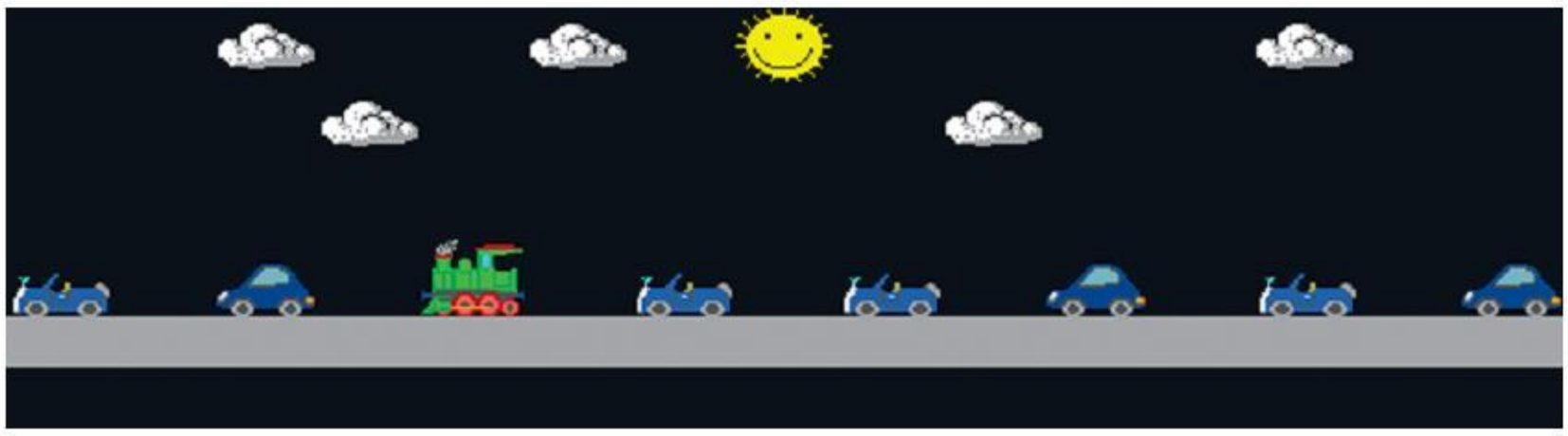


2 Przesuń przedmiot poza obszar sceny.



Ćwiczenie 7.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Zbuduj taką samą scenę.

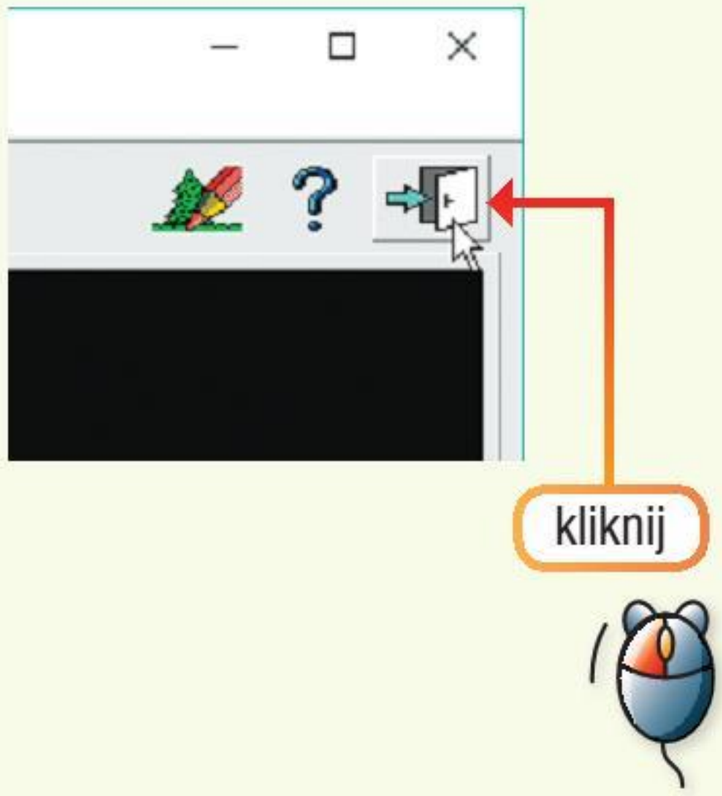
Ćwiczenie 8.

1. Odpowiedz na pytania:
   Ile jest pojazdów na scenie w ćwiczeniu 7.? Jakie mają kolory?
   Który pojazd nie pasuje do pozostałych? Dlaczego?
   Który w kolejności od lewej strony jest pojazd niepasujący do pozostałych?
2. Usuń niepasujący pojazd ze sceny.
3. Usuń dwie wybrane chmurki znajdujące się z lewej strony słońca.

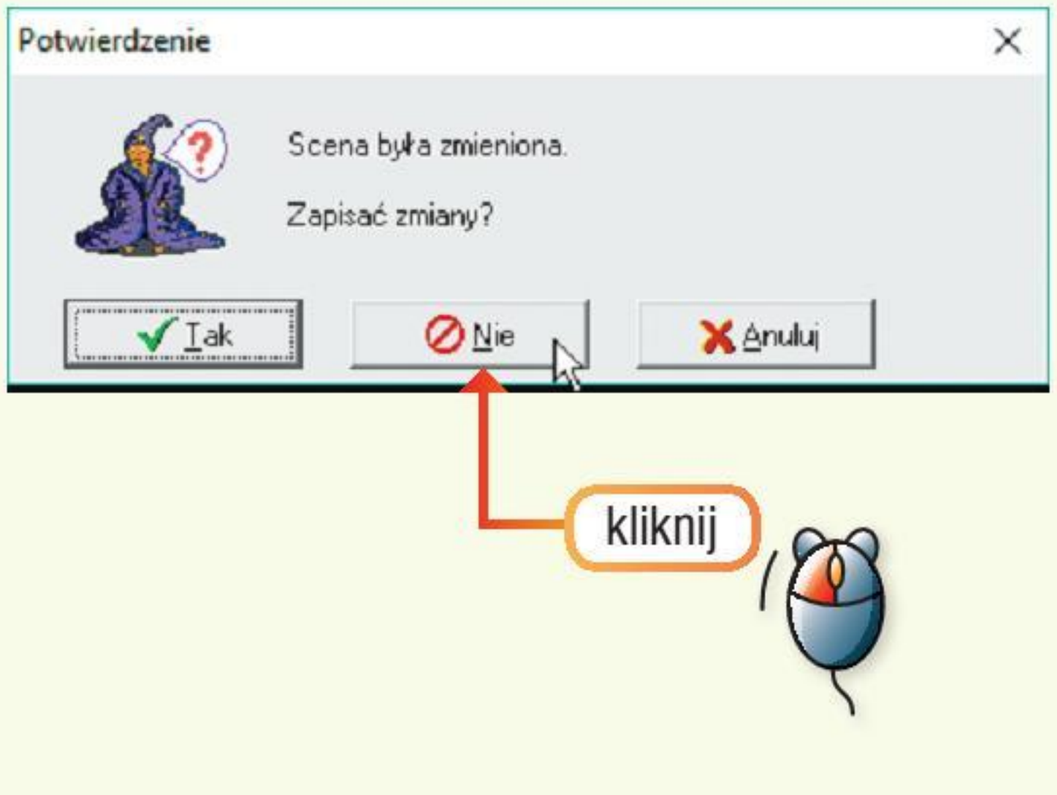
6. Kończymy pracę programu Baltie

Przykład 6.

1



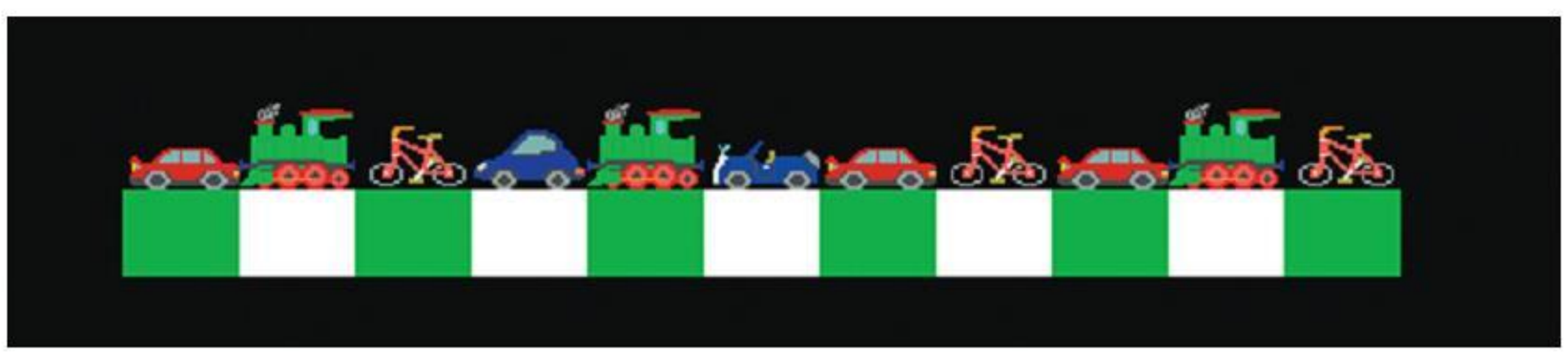
2



Uwaga: Na razie nie zapisujemy zmian w pliku.

Ćwiczenie 9.

1. Zbuduj drogę taką, jak na rysunku.
2. Ustaw na drodze takie same pojazdy, jakie widzisz na rysunku, ale w innej kolejności. Najpierw ustaw pojazdy jednośladowe, potem – dwuśladowe, a na końcu szynowe.
3. Zakończ pracę programu.



Zadania

Zadanie 1.



1. Uzupełnij:

   Dom ma ☐ *okna.* 

   Po lewej stronie domu rosną ☐ *drzewa.* 

   Po prawej stronie domu rosną ☐ *drzewa.* 

2. Zbuduj taką samą scenę.

Zadanie 2.

1. Zmień scenę zbudowaną w zadaniu 1. tak, aby po prawej stronie rosło tyle samo drzew co po lewej stronie.

2. Uzupełnij zdanie: *Trzeba usunąć* ☐ *drzewa.* 
3. Usuń środkowe okno i dobuduj w tym miejscu ścianę.

Zadanie 3.

Zbuduj scenę pokazaną w ćwiczeniu 1.

Zadanie 4.

Na środku pustej sceny zbuduj dom, który ma 6 okien, 3 drzwi i 2 kominy.

Zadanie 5.

Zbuduj na scenie swoją szkołę. Posadź obok szkoły tyle kwiatów, ile masz lat.

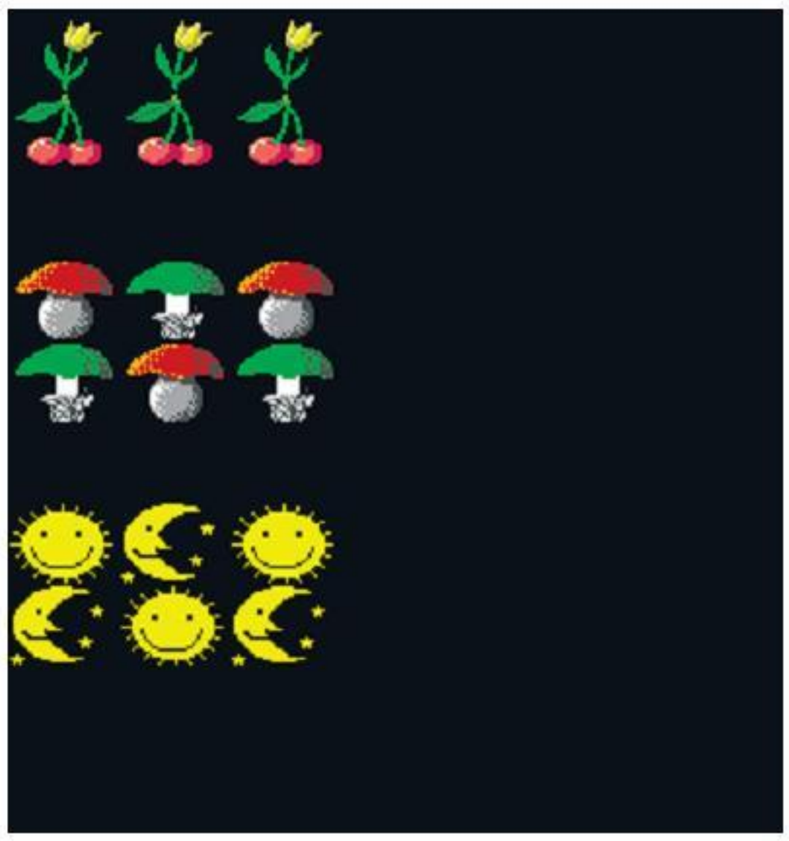
Zadanie 6.

Zbuduj mur o wysokości 6 przedmiotów i o długości 8 przedmiotów, według wzoru.



Zadanie 7.

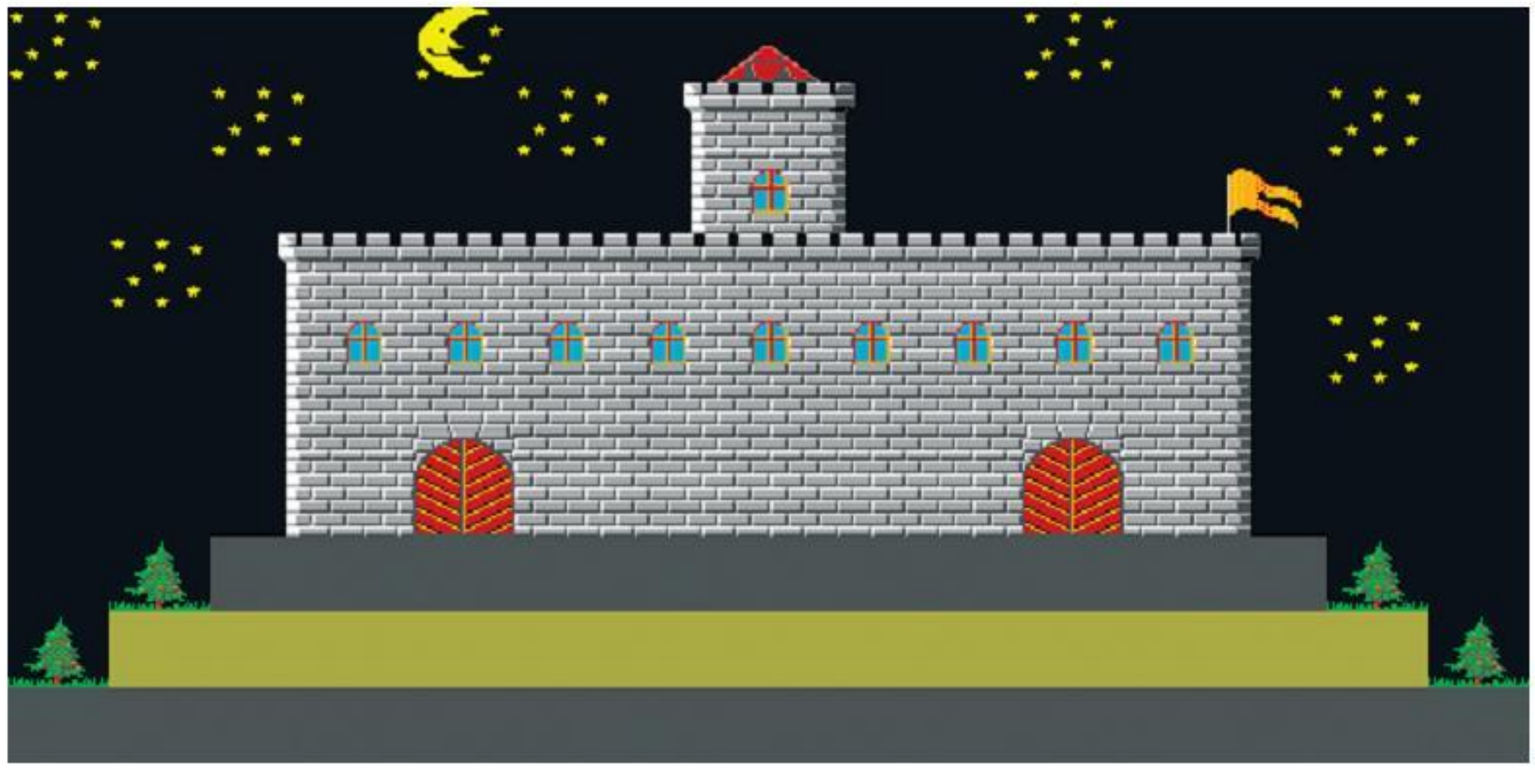
Zbuduj szlaczki według wzoru, tak aby każdy szlaczek składał się w sumie z 10 przedmiotów.



Zadanie 8.

Zbuduj 3 szlaczki według własnego pomysłu.

Zadanie 9.



1. Uzupełnij:

Zamek ma ☐ *okien.* 

Zamek ma ☐ *drzwi.* 

Obok zamku rosną ☐ *drzewa.* 

2. Zbuduj podobny zamek, który będzie miał:

o 3 okna  **mniej**,

o 1 drzwi  **więcej**.

Obok zamku mają rosnąć o 2 drzewa  **mniej**.

3. Uzupełnij:

Mój zamek ma ☐ *okien.* 

Mój zamek ma ☐ *drzwi.* 

Obok mojego zamku rosną ☐ *drzewa.* 

Zadanie 10.

Zbuduj zamek według własnego pomysłu.

Temat 2. Zmieniamy i uzupełniamy sceny w programie Baltie



1. Otwieramy scenę z pliku

Scenę zbudowaną w programie Baltie można zapisać w **pliku** na **dysku twardym** komputera.

Pliki przechowujemy w miejscach zwanych **folderami**.

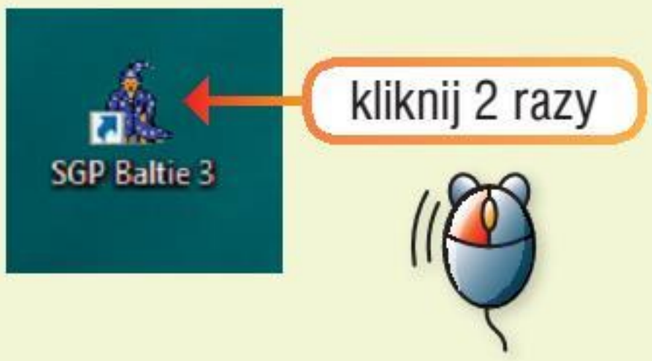
Każdy plik i folder posiada swoją nazwę.



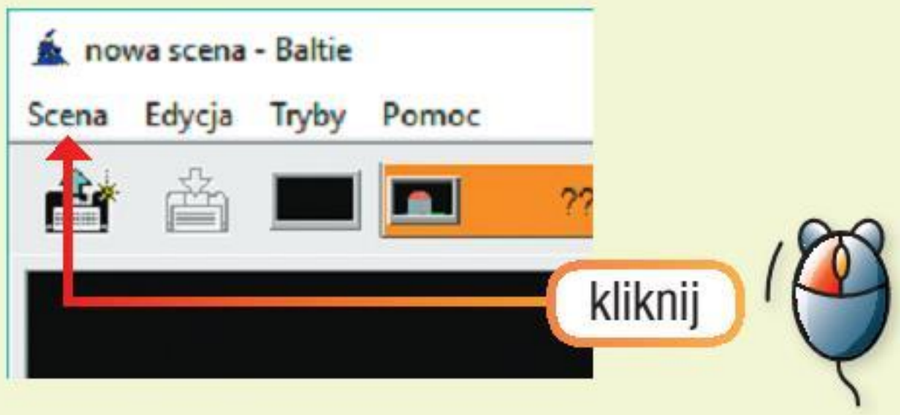
Przykład 1.

Aby obejrzeć scenę zbudowaną w programie Baltie, musimy **otworzyć plik**, w którym została zapisana.

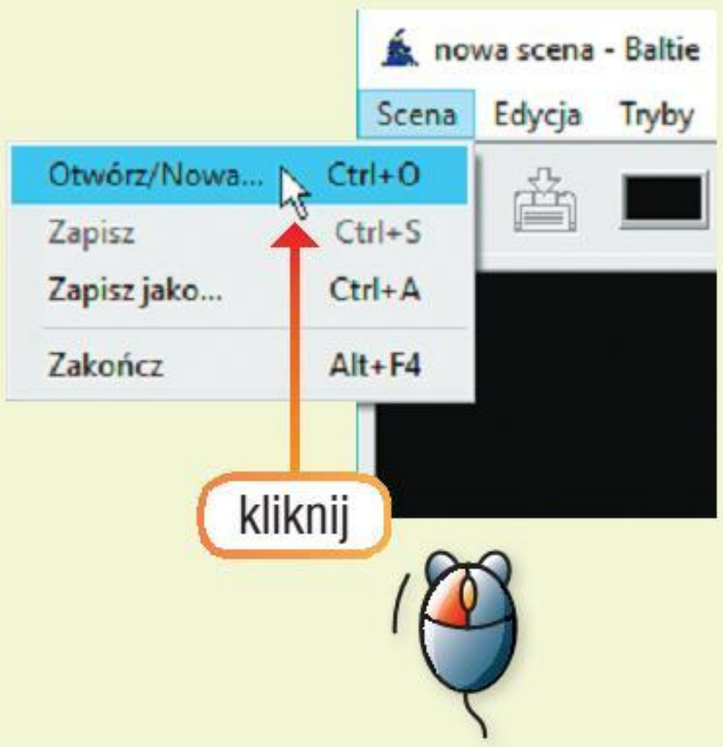
1



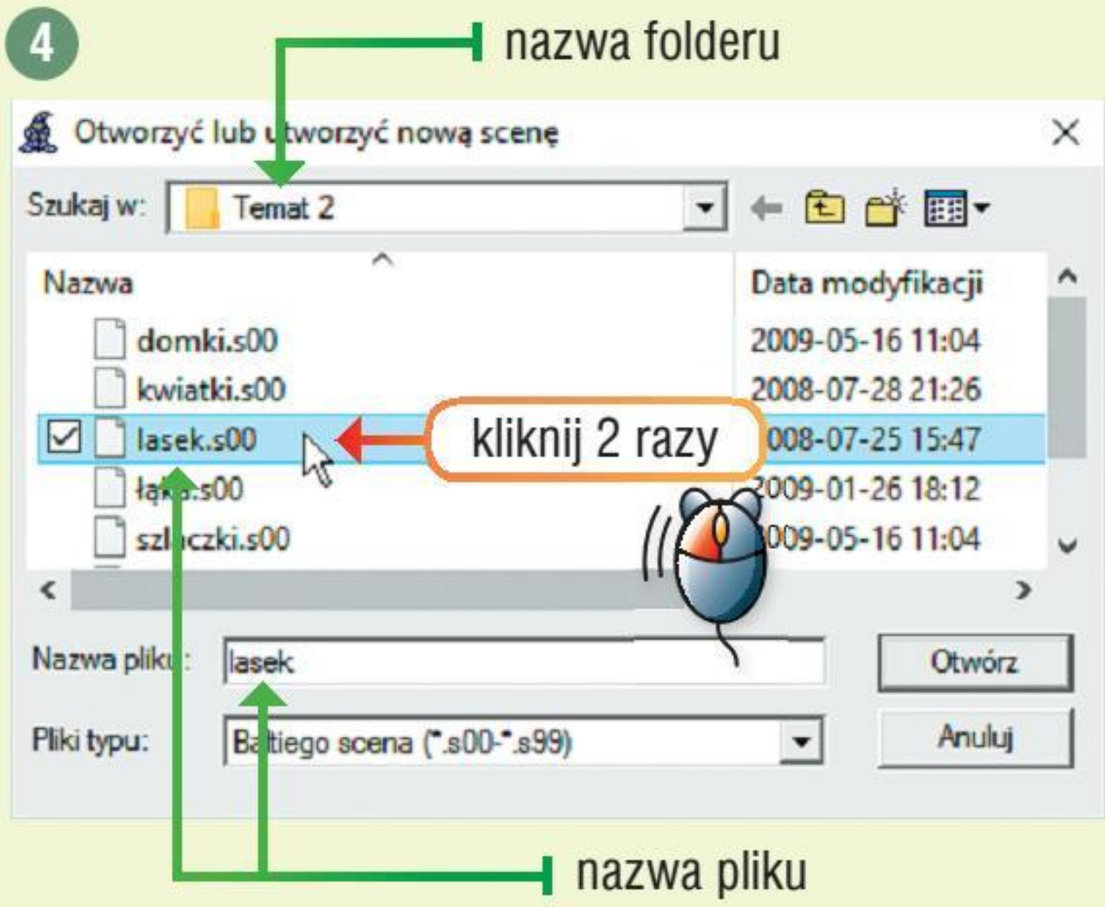
2



3



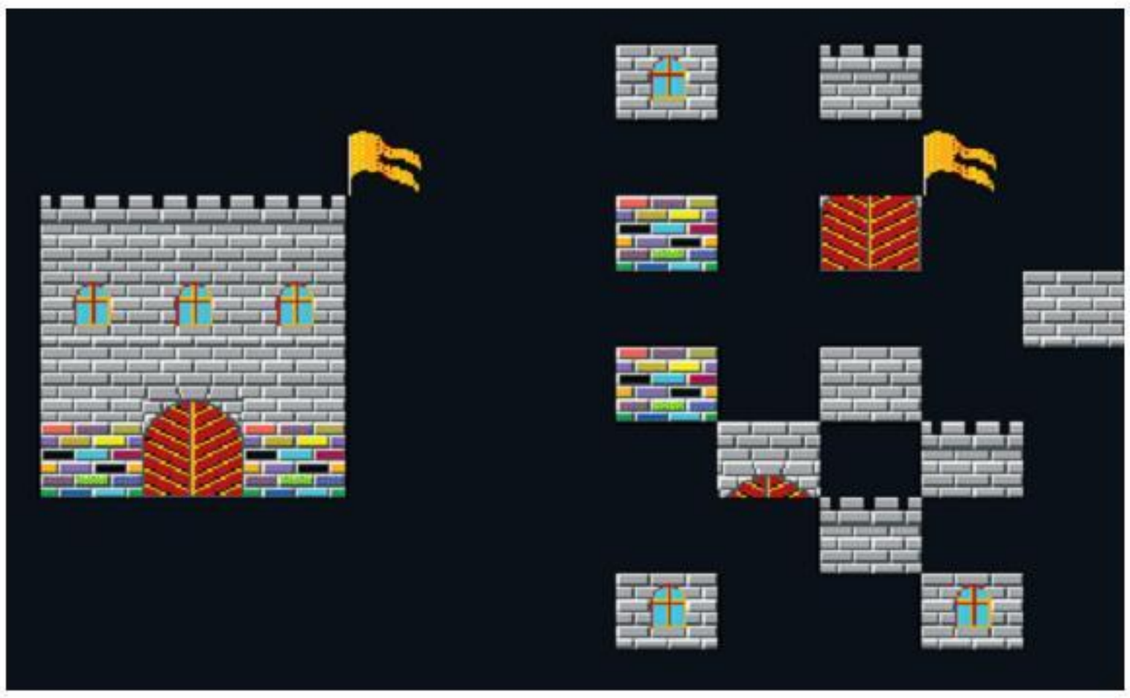
4



Ćwiczenie 1.

Pliki potrzebne do wykonania ćwiczeń i zadań są dostępne na:
dlaucznia.migra.pl

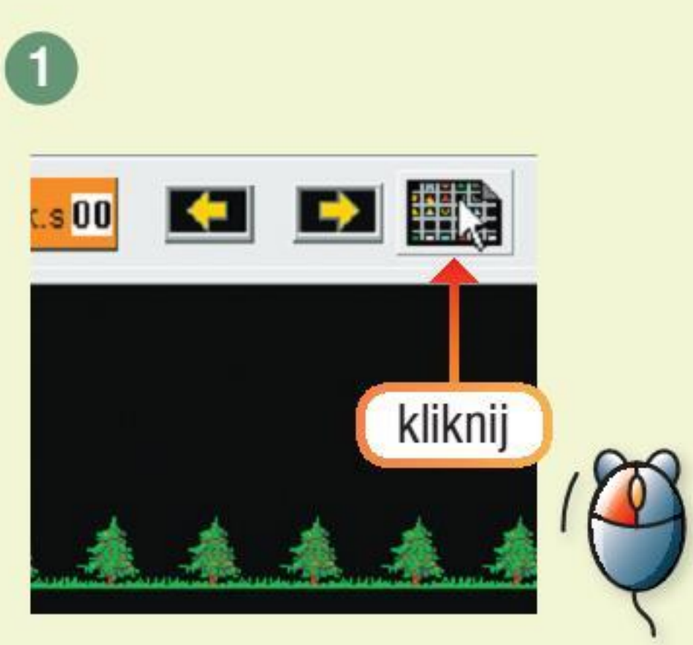
1. Otwórz plik *zamki.*
2. Z rozsypanych przedmiotów zbuduj obok taki sam zamek. Buduj go w takiej kolejności, jak buduje się prawdziwy budynek.



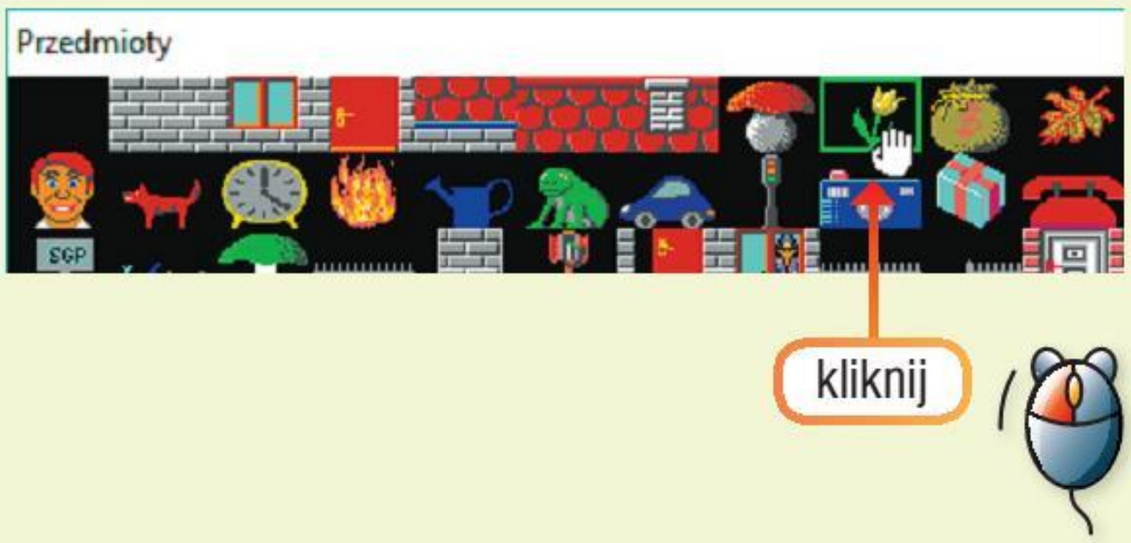
2. Zastępujemy przedmiot

Przykład 2.

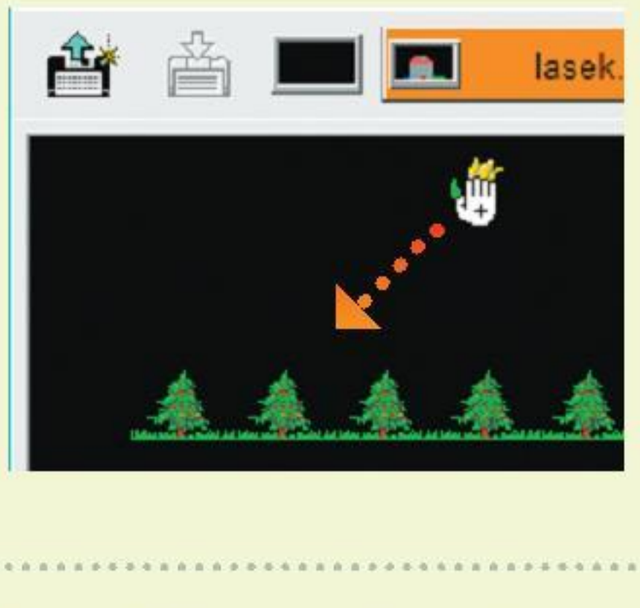
1



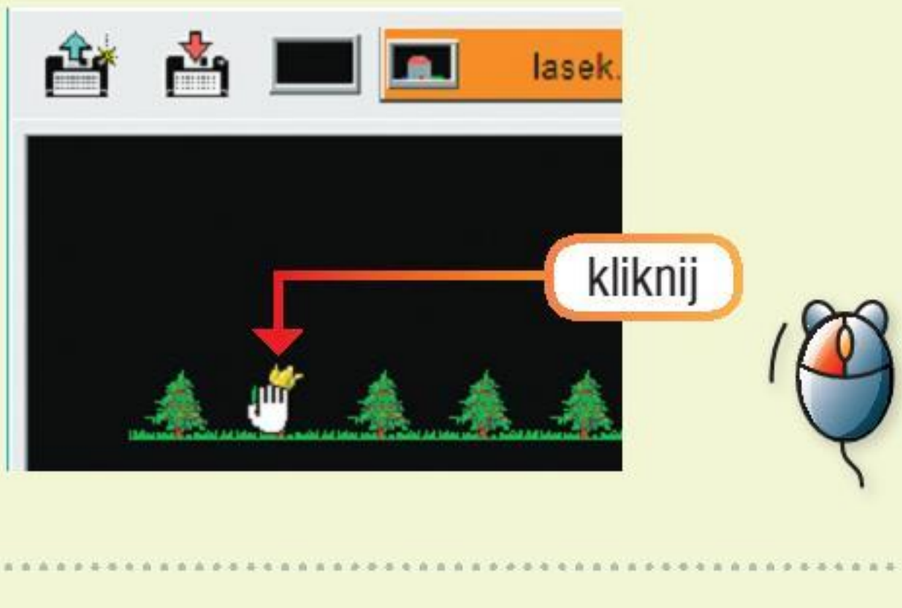
2



3 Zakryj drzewko kwiatkiem.



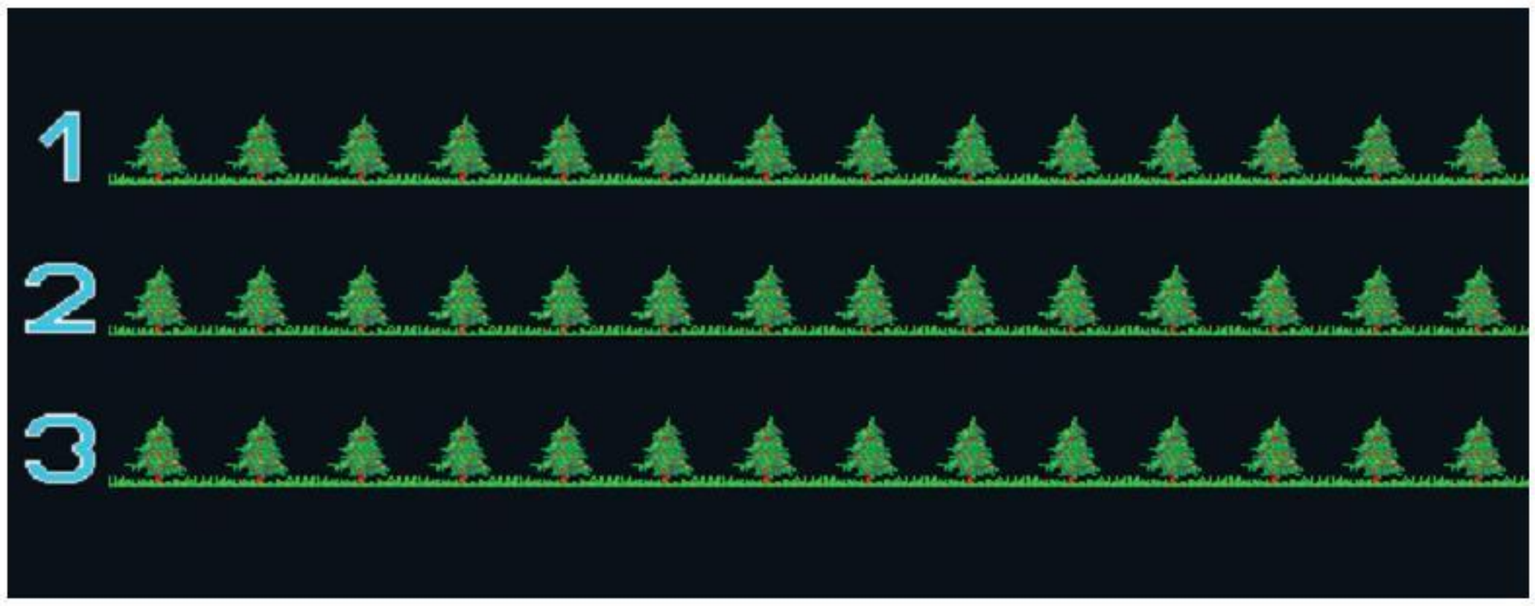
4



Uwaga: W ten sposób zastępowany przedmiot jest usuwany ze sceny.

Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *lasek.*



1 rząd: zamień **co drugie** drzewko na kwiatek.

2 rząd: zamień **co trzecie** drzewko na grzybek.

3 rząd: zamień **co czwarte** drzewko na wilka.

2. Uzupełnij:

Jest ☐ *kwiatków.*

Są ☐ *grzybki.*

Są ☐ *wilki.*

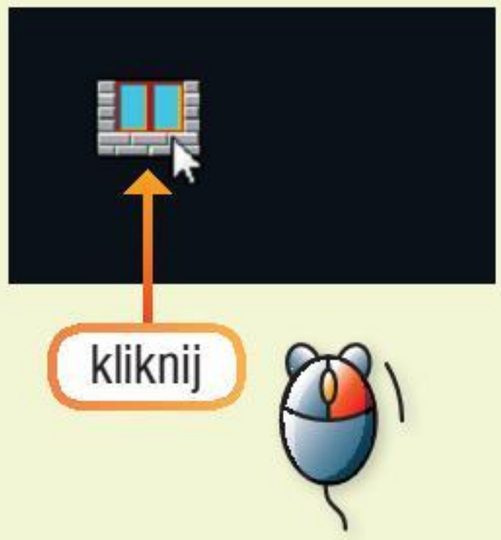
Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *łąka.*
2. Ile jest czerwonych kwiatków?
3. Dosadź tyle niebieskich kwiatków, aby było ich razem tyle samo co czerwonych.
4. Dosadź tyle żółtych kwiatków, aby było ich razem tyle samo co czerwonych.

3. Kopiujemy przedmiot

Przykład 3.

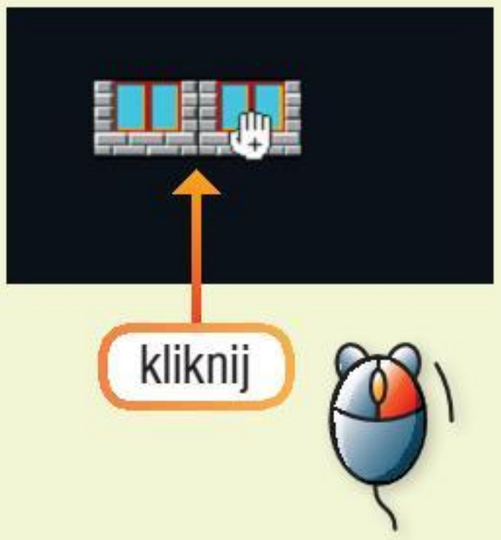
1



2 Przesuń przedmiot.

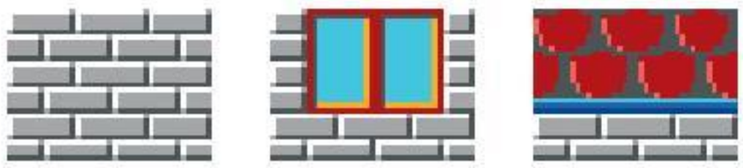


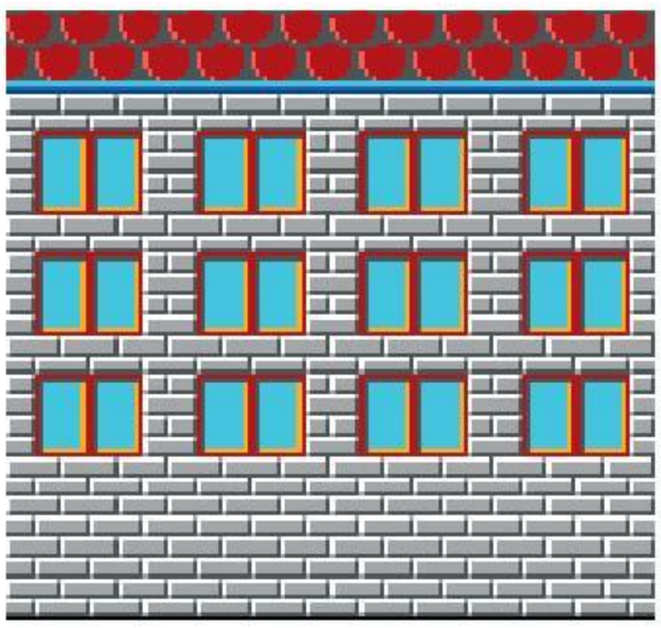
3



Uwaga: Należy kliknąć prawym przyciskiem myszy.

Ćwiczenie 4.

1. Ustaw na pustej scenie trzy przedmioty: .
2. Zbuduj trzypiętrowy dom. Nie wstawiaj nowych przedmiotów, tylko kopiuj te, które są już na scenie. Opowiedz, w jaki sposób kopiuje się przedmioty.

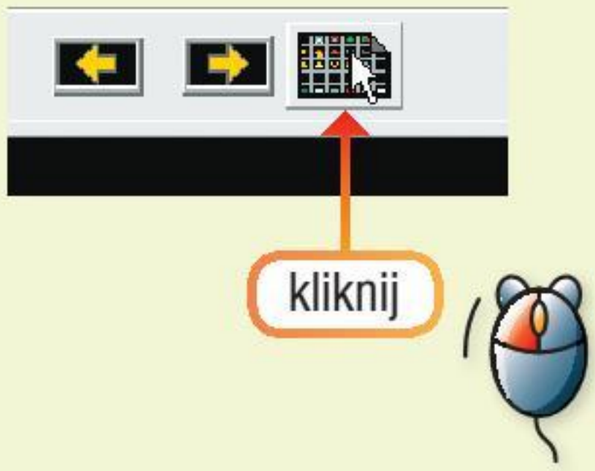


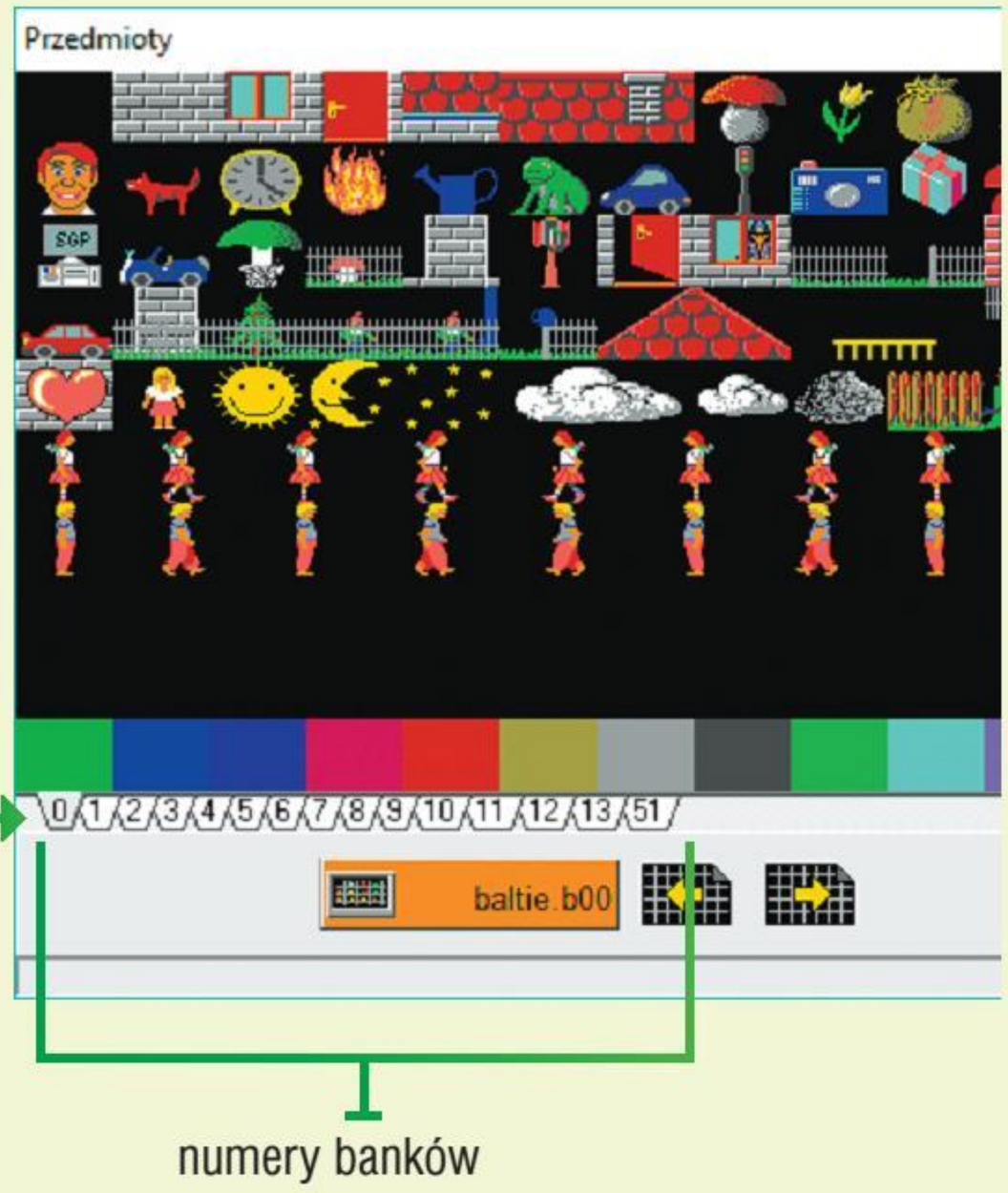
3. Na tej samej scenie dobuduj jeszcze domy: czteropiętrowy i pięciopiętrowy.

4. Korzystamy z różnych banków przedmiotów

Przykład 4.

1

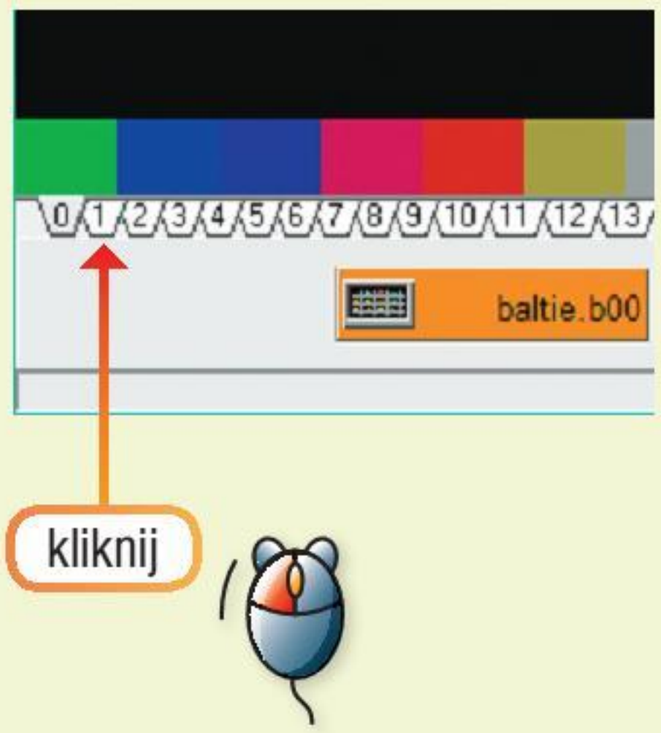


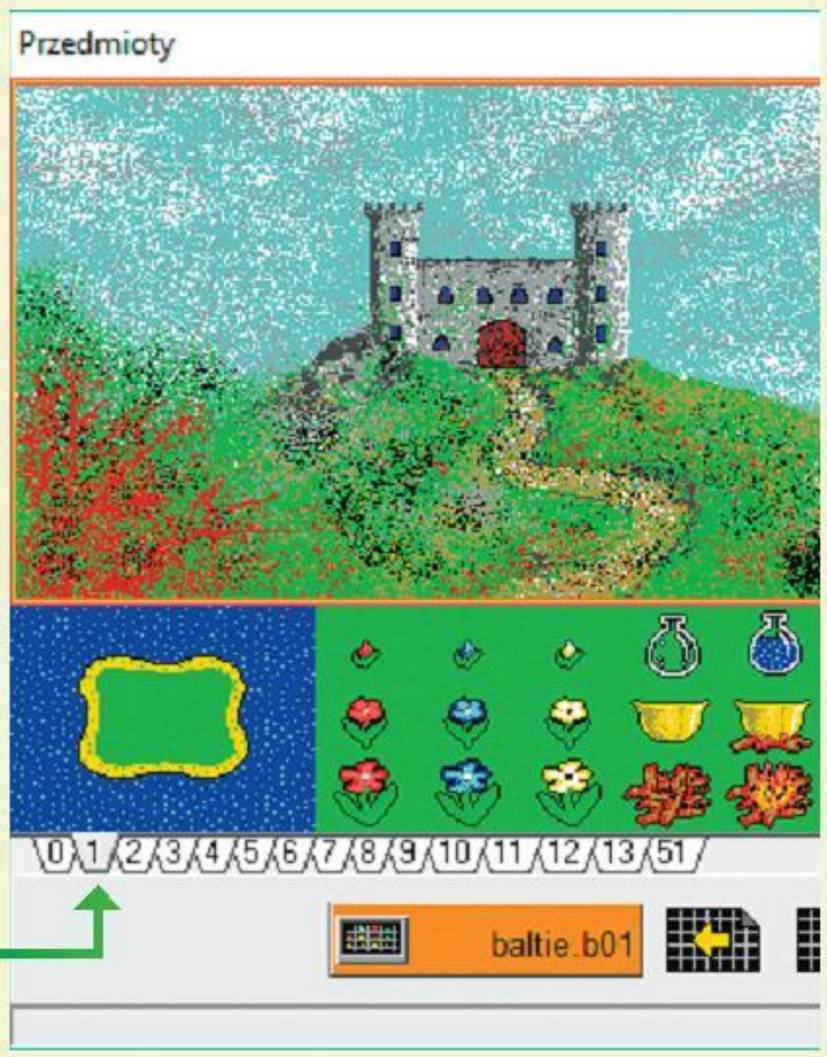


wybrany jest bank **0**

numery banków

2

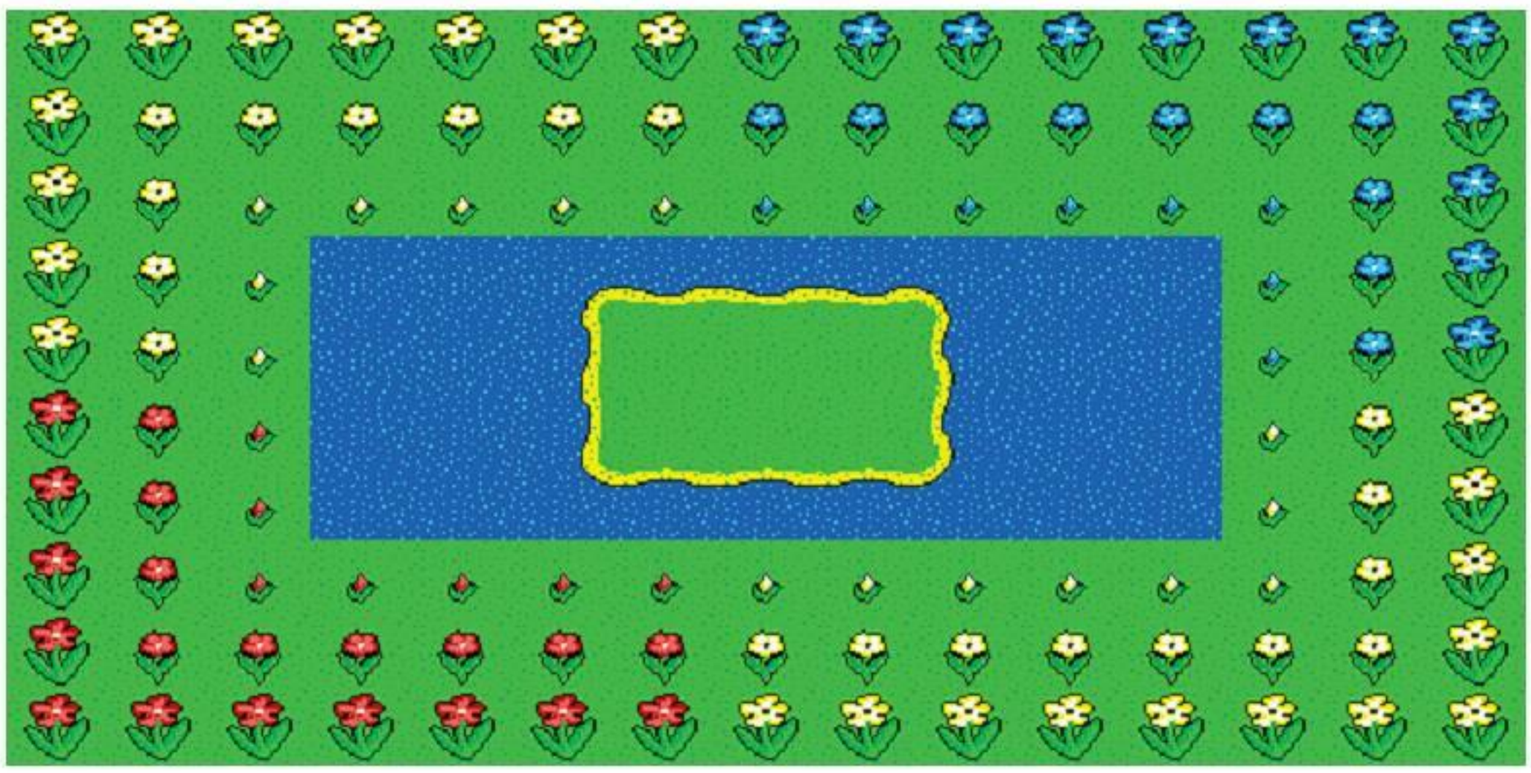




wybrany jest bank **1**

Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *kwiatki.*
2. Uzupełnij scenę, aby wyglądała tak, jak przedstawiona na rysunku.



Wskazówka: Wszystkie potrzebne przedmioty znajdziesz w banku **1**. Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

Zadania

Zadanie 1.

1. Jakie zwierzęta widzisz na scenie?
2. Otwórz plik *zwierzęta.*
3. Uzupełnij:

Jest ☐ *zwierząt domowych.*

Jest ☐ *dzikich zwierząt.*

Są ☐ *konie.*

Są ☐ *lwy.*



4. Przenieś na prawą stronę sceny wszystkie zwierzęta domowe.

Zadanie 2.

1. Czym różnią się domki?
2. Policz, ile jest między nimi różnic.
3. Uzupełnij: *Różnic jest* [ ] .





Zadanie 3.

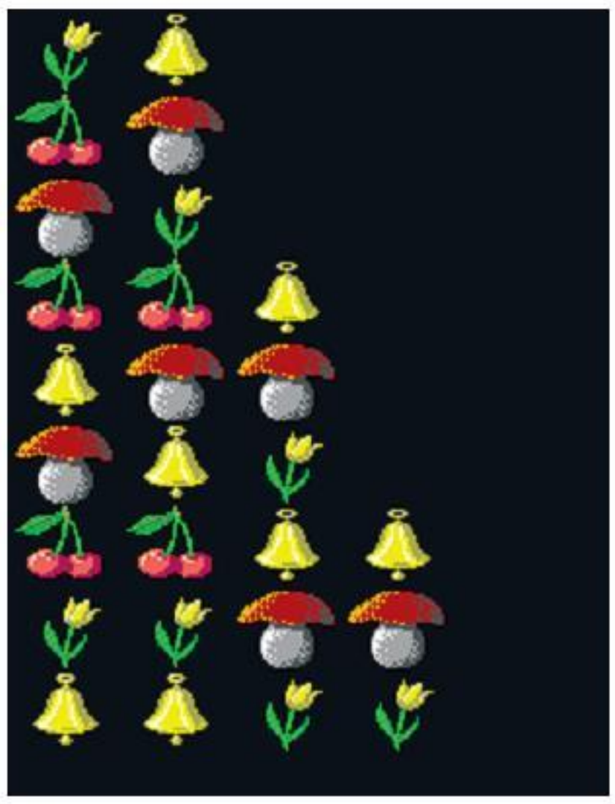
1. Otwórz plik *domki.*
2. Popraw domek po lewej stronie sceny, aby wyglądał tak samo jak domek po prawej stronie sceny.

Zadanie 4.

Zbuduj na pustej scenie dwa zamki różniące się pięcioma szczegółami.

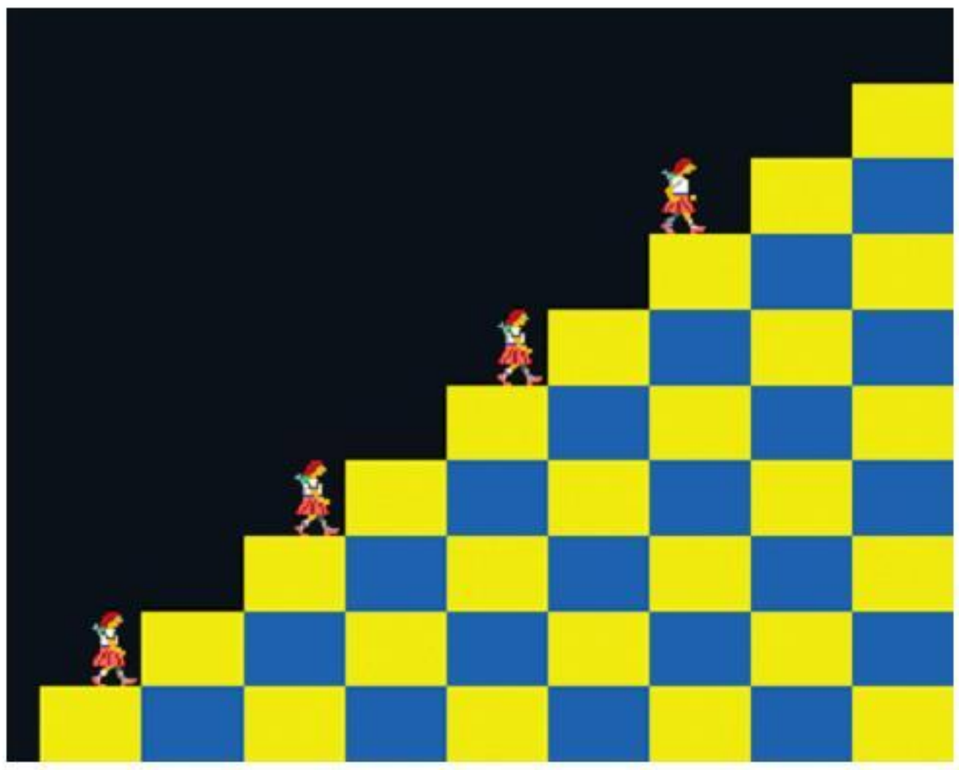
Zadanie 5.

1. Otwórz plik *szlaczki.*
2. Dokończ szlaczki według wzoru, tak aby w każdym rzędzie było 15 przedmiotów.



Zadanie 6.

1. Zbuduj na pustej scenie schody i ustaw na stopniach dziewczynki , jak na rysunku.



2. Dostaw na pustych stopniach chłopców . W sumie powinno ich być tyle samo co dziewczynek.
3. Uzupełnij: *Chłopców i dziewczynek jest razem* ☐.

Zadanie 7.

Na schodach zbudowanych w zadaniu 6. zamień:

1. dziewczynki wchodzące  na schodzące ,
2. chłopców wchodzących  na schodzących .

Zadanie 8.

1. Zbuduj na pustej scenie schody. Schody mają mieć siedem stopni.
2. Na **drugim**, **piątym** i **siódmym** stopniu od dołu ustaw małpki.

   Na przykład takie: .

Wskazówka: Małpki znajdziesz w banku **3**.

Zadanie 9.

Opowiedz, co widzisz na scenie.



Zadanie 10.

1. Uzupełnij:

Na łące rośnie: ☐ *czerwonych kwiatków,*

☐ *niebieskich kwiatków,*

☐ *żółtych kwiatków.*

Po prawej stronie domu leci ☐ *ptaków.*

Po lewej stronie domu lecą ☐ *ptaki.*

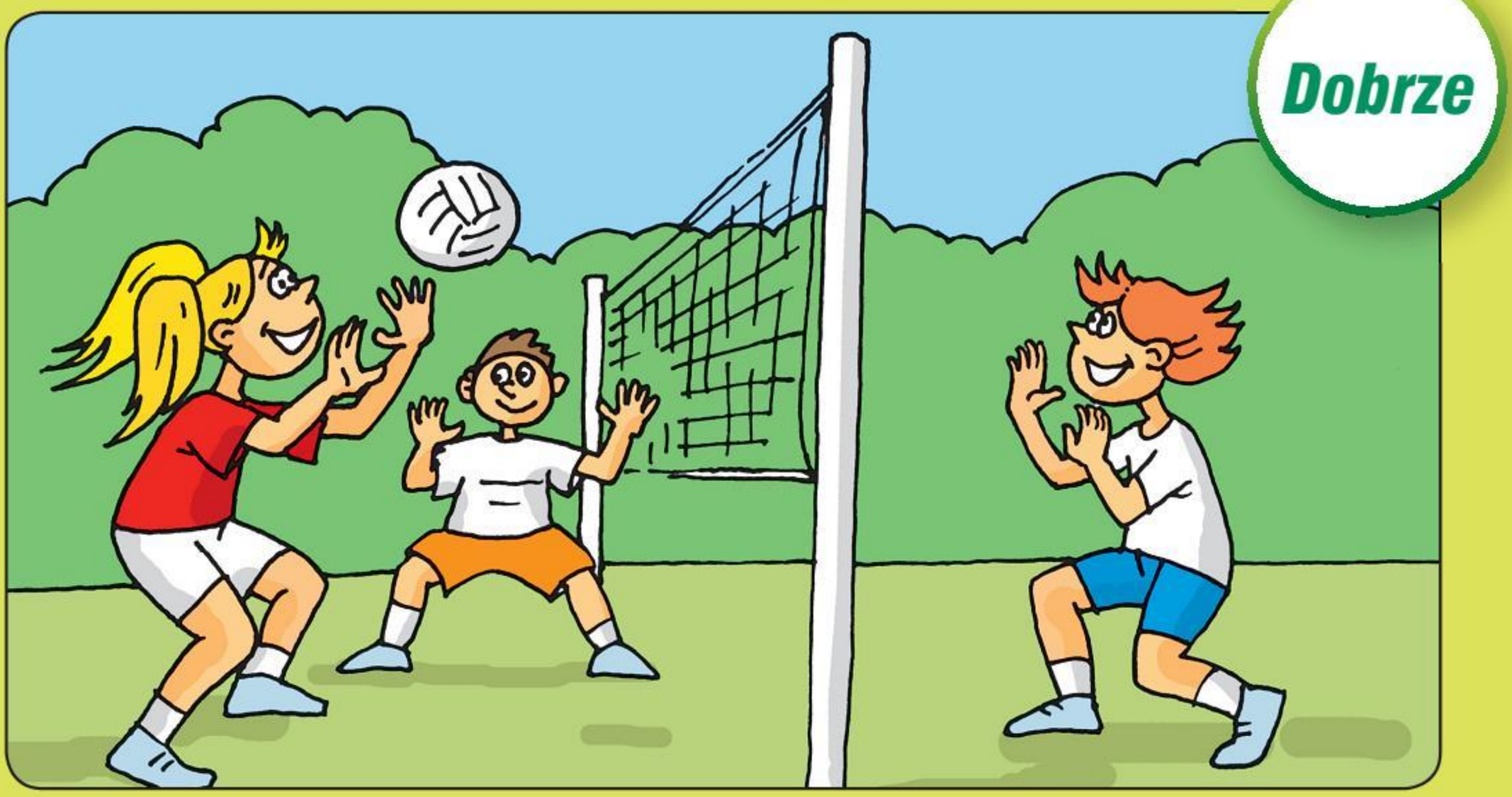
2. Zbuduj podobną scenę.

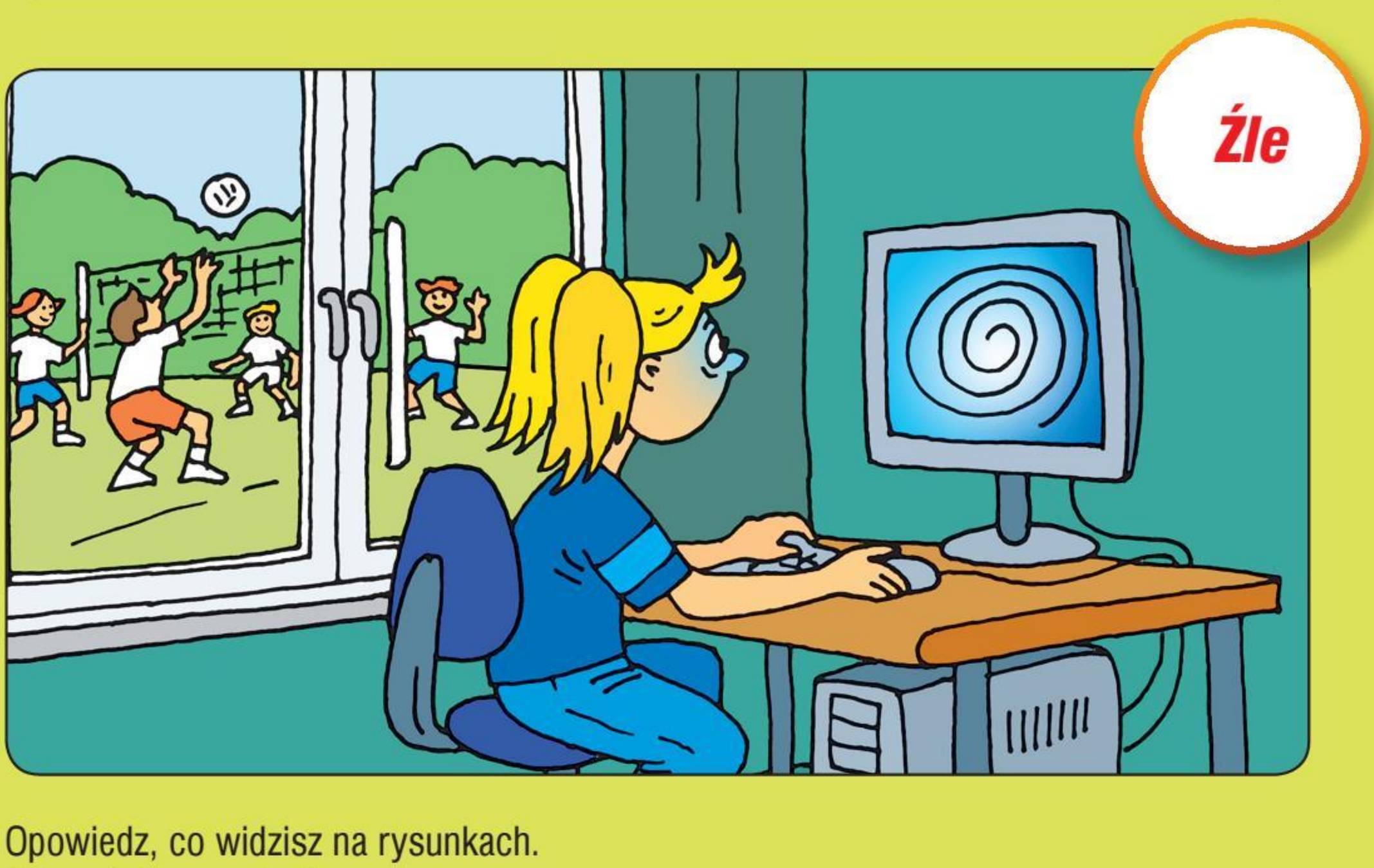
Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **0**, **1**, **2** i **3**.

Zadanie 11.

1. Otwórz plik *łąka.*
2. Czerwone kwiatki przesadź do lewego górnego rogu łąki.
3. Niebieskie kwiatki przesadź do prawego górnego rogu łąki.
4. Żółte kwiatki przesadź do lewego dolnego rogu łąki.
5. W pustych miejscach posadź trawę.

Zasady korzystania z komputera





Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytania:

Ile czasu spędzasz codziennie przy komputerze?

Dlaczego ważne jest spędzanie czasu również na świeżym powietrzu?

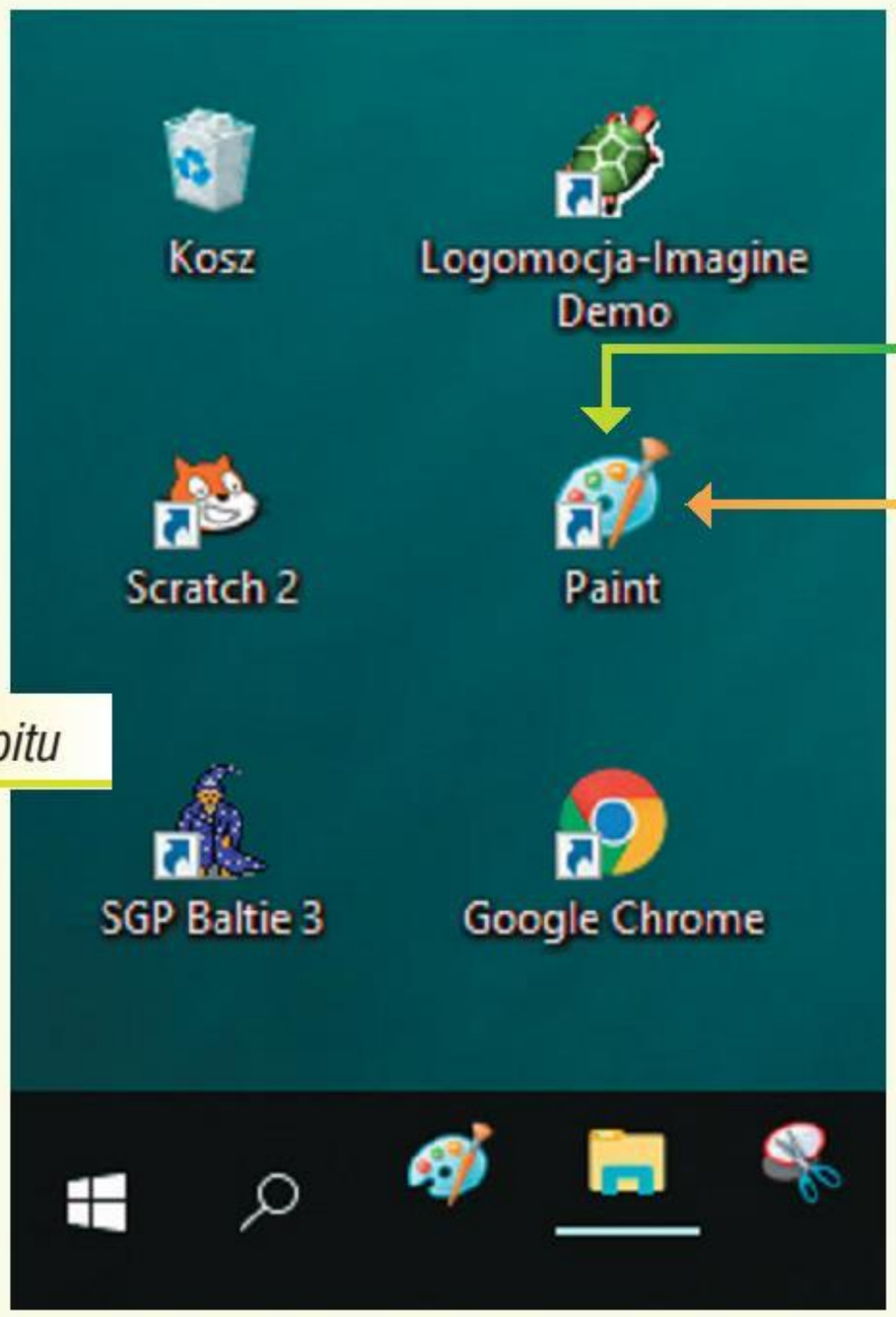
Temat 3. Malujemy komputerowymi farbami w programie Paint



1. Uruchamiamy program Paint

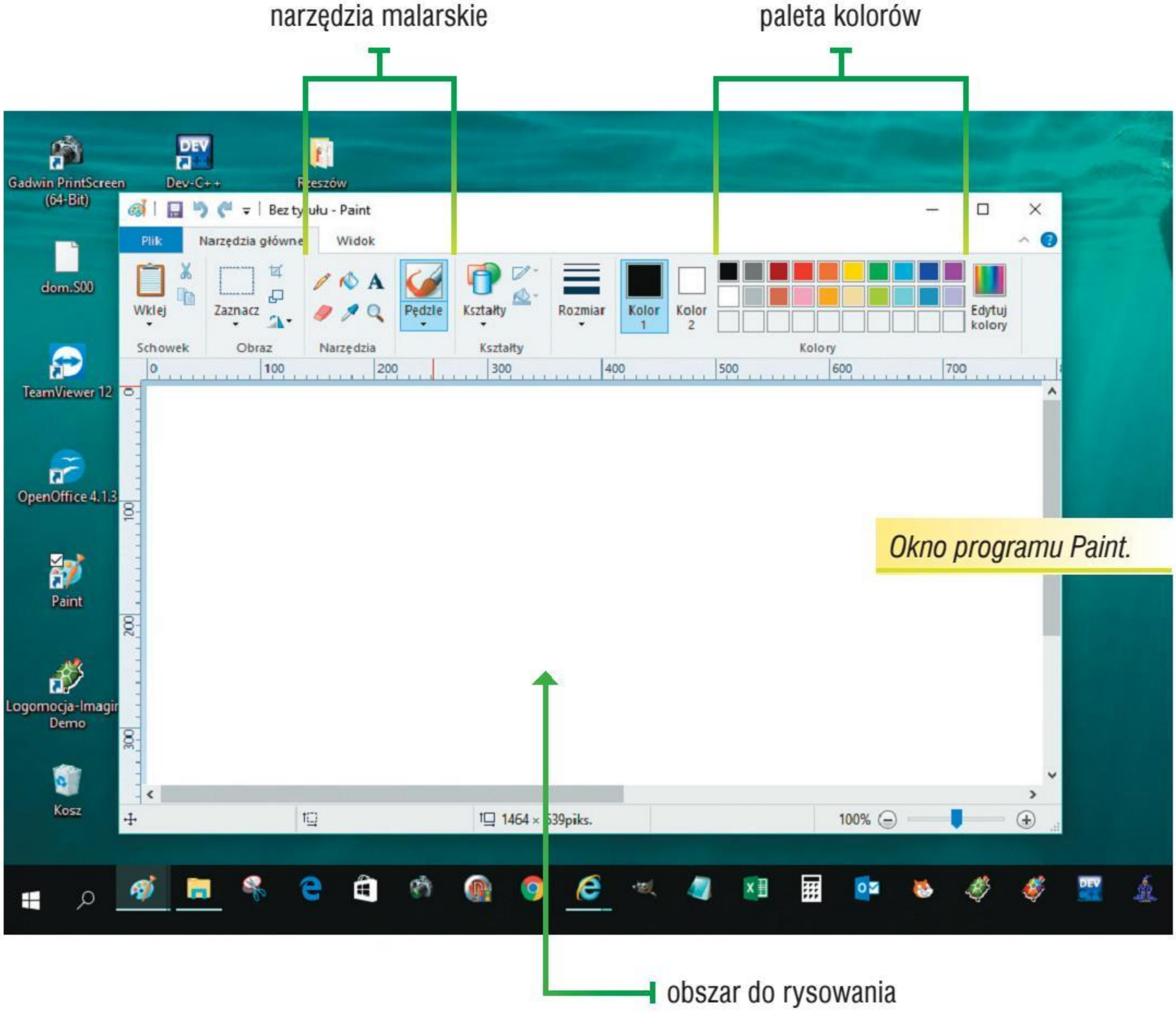
Program komputerowy służący do wykonywania i poprawiania rysunków to **edytor grafiki**.

Przykład 1.



Fragment pulpitu

Przykładem edytora grafiki jest program **Paint**.



Okno programu Paint.

Ćwiczenie 1.

1. Uruchom program Paint.
2. Odszukaj w oknie programu paletę kolorów i narzędzia malarskie.

2. Otwieramy rysunek z pliku



Rysunek wykonany w edytorze grafiki, podobnie jak scenę w programie Baltie, można zapisać w **pliku** na **dysku twardym** komputera.

Przykład 2.

Aby obejrzeć rysunek narysowany w programie Paint, musimy **otworzyć plik**, w którym został on zapisany.

1



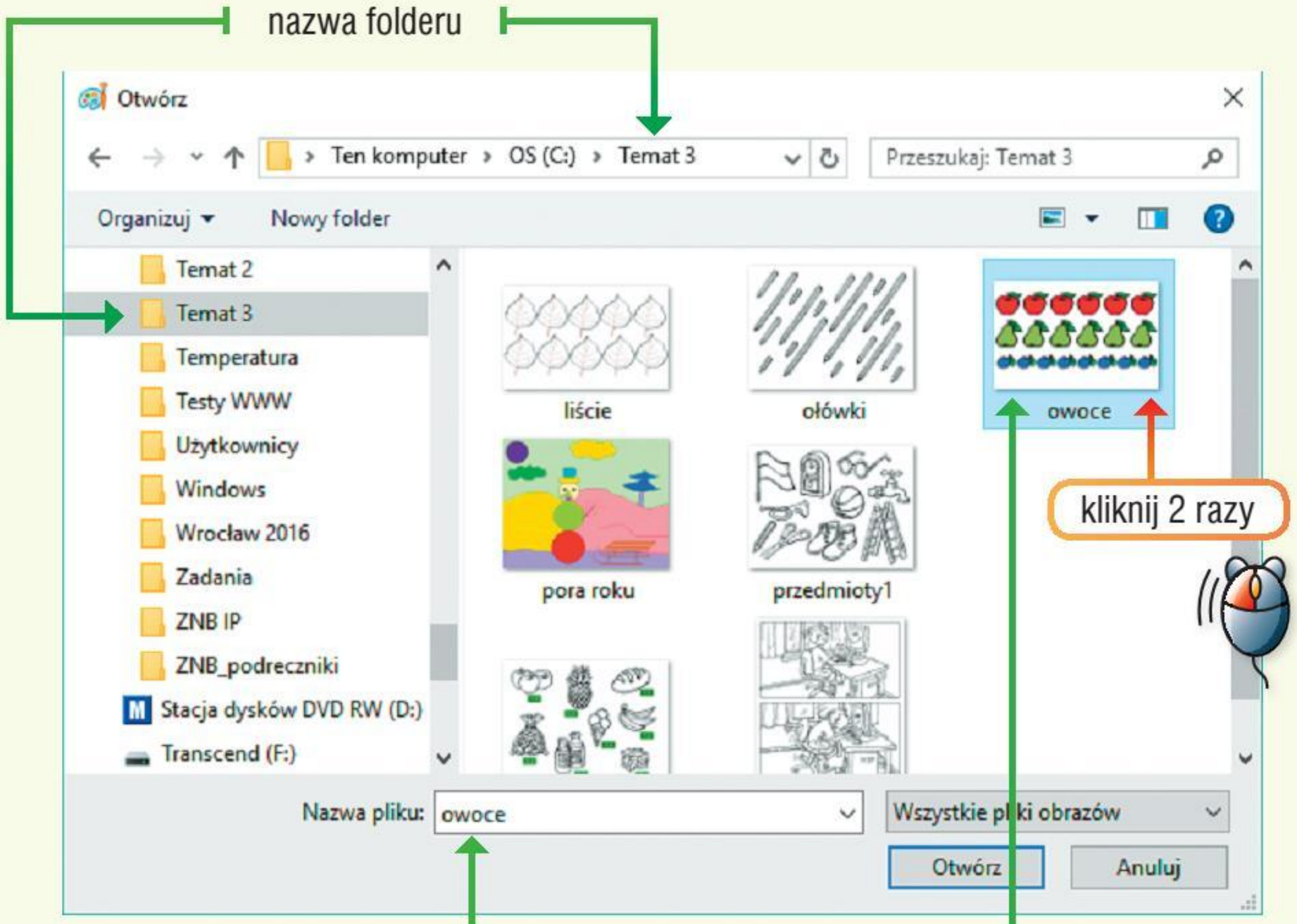
2



3



4



Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *owoce.*
2. Odpowiedz: *Jakie owoce widzisz na rysunku? Jakiego są koloru? Których owoców jest najwięcej?*

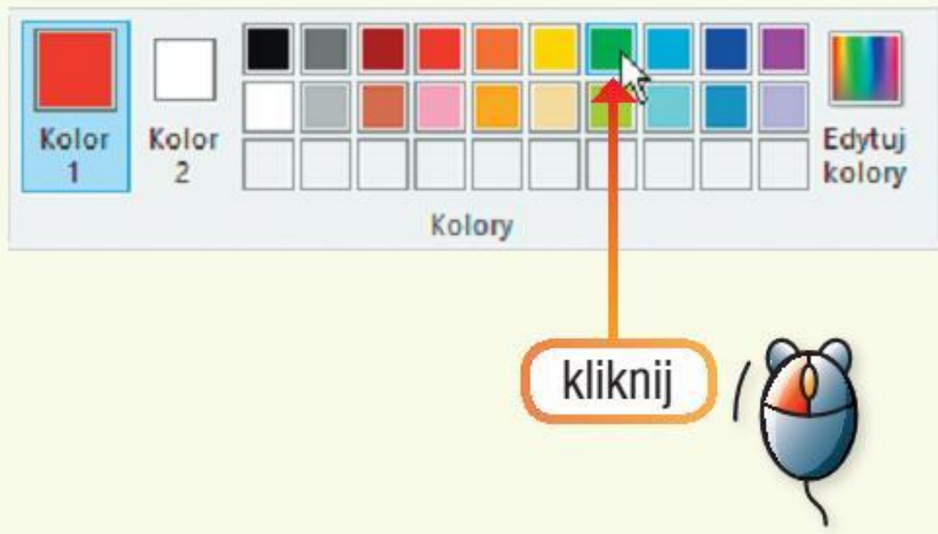
3. Kolorujemy rysunki

Przykład 3.

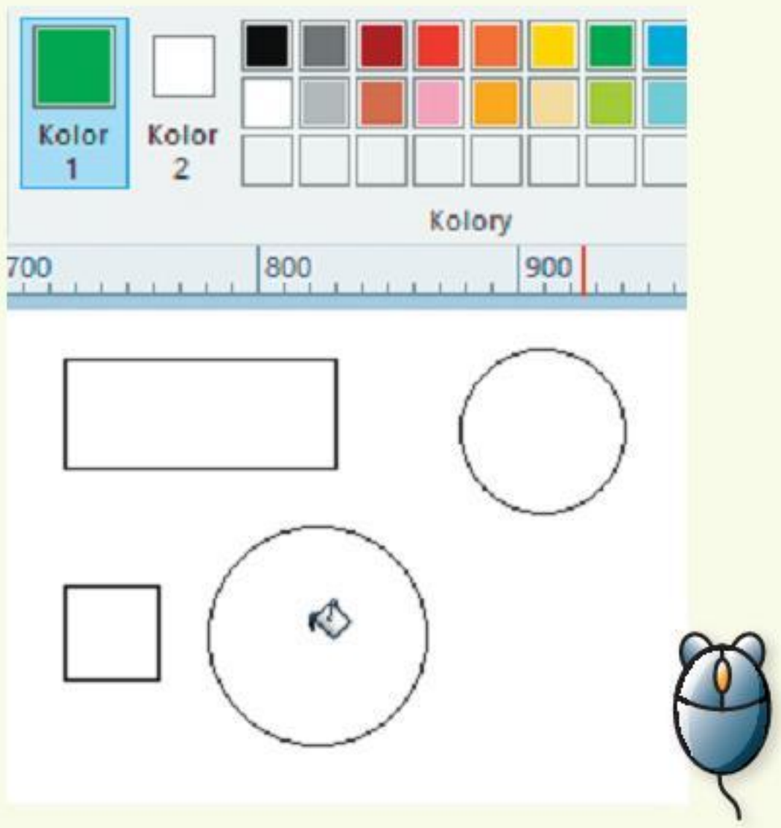
1 narzędzie **Wypełnianie kolorem**



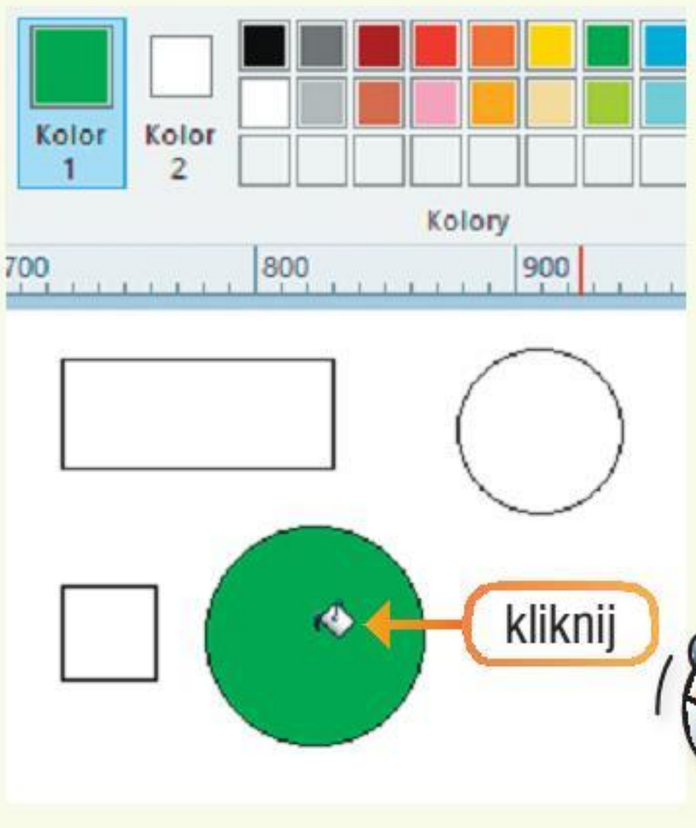
2 Wybierz kolor z palety kolorów.



3 Przenieś kursor na obszar do kolorowania.



4

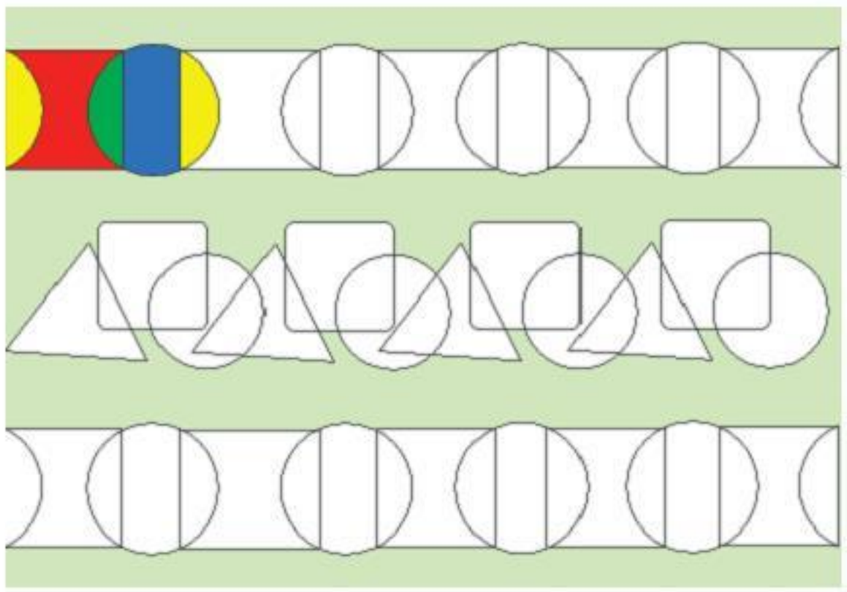


Aby **pokolorować inny obszar tym samym kolorem**, należy rozpocząć od kroku **3**.

Aby **pokolorować obszar innym kolorem**, należy rozpocząć od kroku **2**.

Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *szlaczki.*
2. Pokoloruj szlaczki komputerowymi farbami:
   - pierwszy – dokończ według wzoru,
   - pozostałe – według własnego pomysłu.



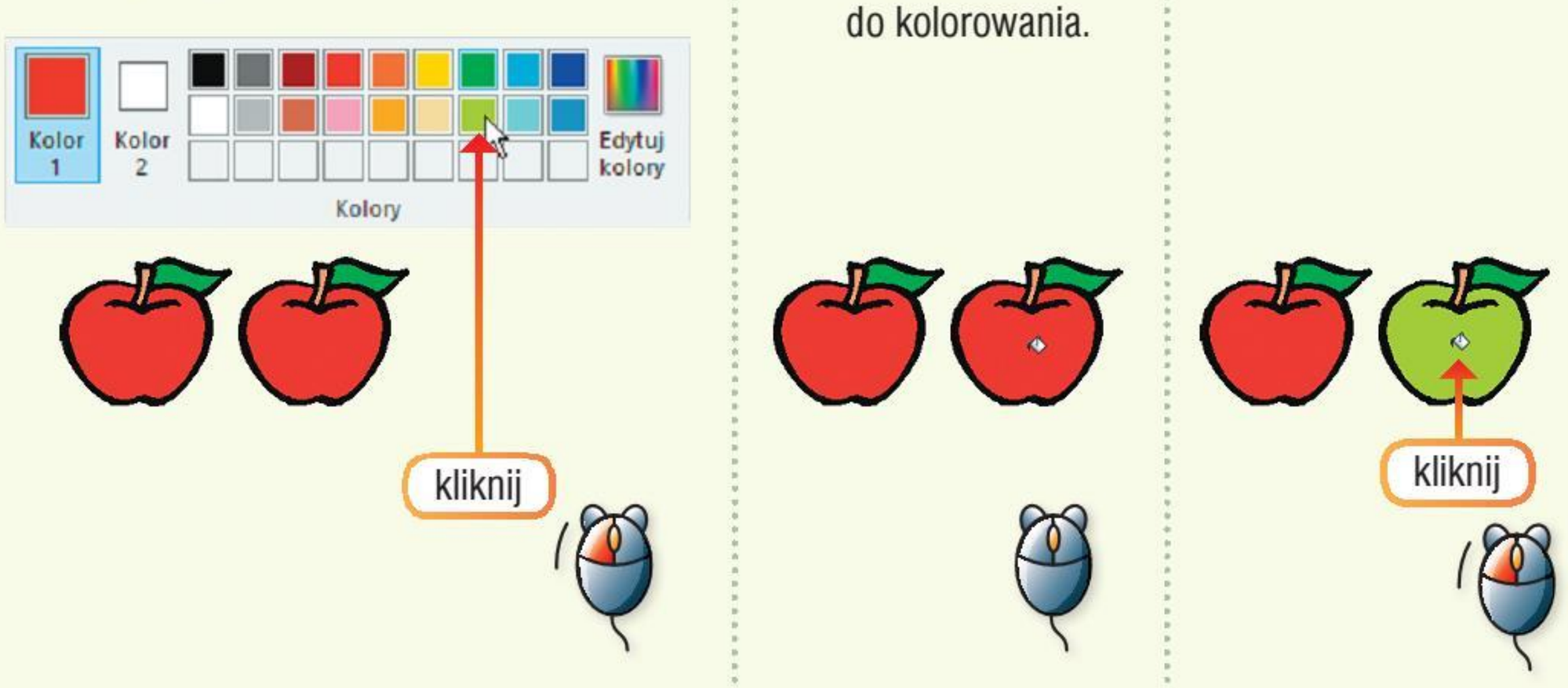
4. Zmieniamy kolor na rysunku

Przykład 4.

1 Wybierz nowy kolor z palety kolorów.

2 Przenieś kursor na obszar do kolorowania.

3



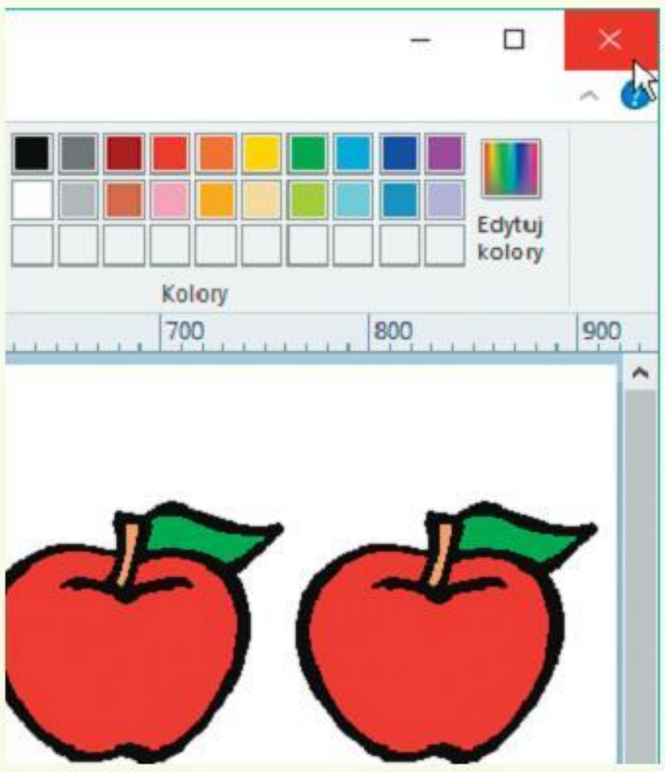
Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *owoce.*
2. Zmień kolory owoców: co drugie jabłko na zielone, co trzecią gruszkę na żółtą, co drugą śliwkę na zieloną.
3. Odpowiedz: *W jaki sposób można zmienić kolor gruszki z zielonego na żółty?*

5. Zamykamy okno programu Paint

Przykład 5.

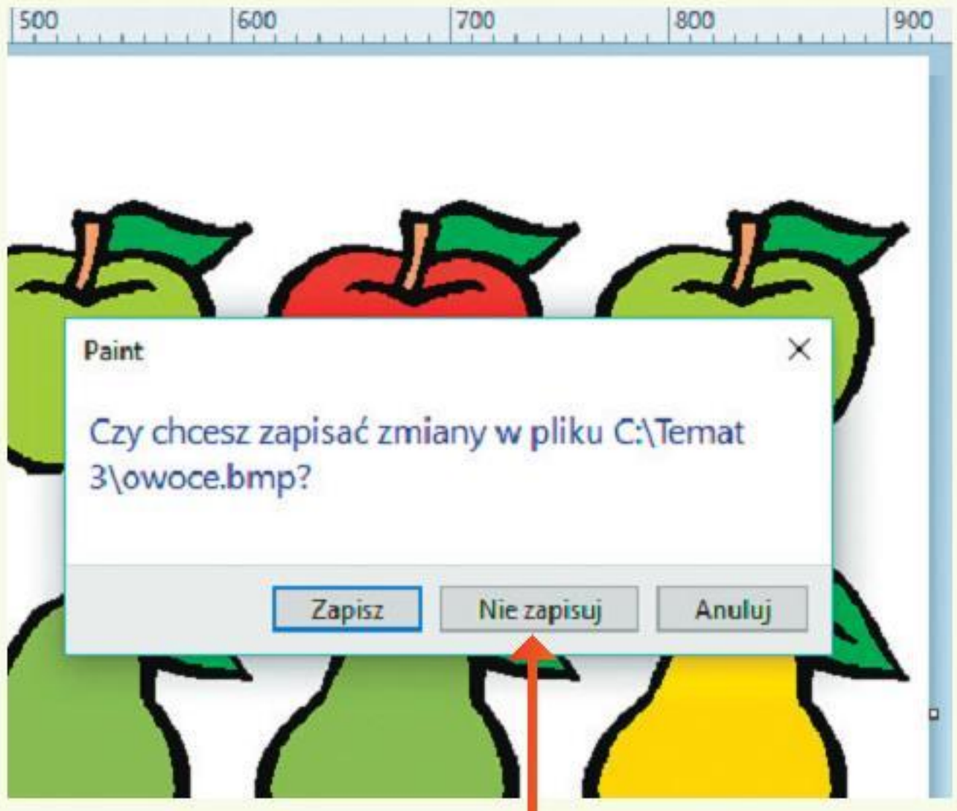
1



kliknij



2



kliknij





Jeśli zmieniliśmy rysunek, program zapyta, czy chcemy zapisać zmiany w pliku.

Uwaga: Na razie nie zapisujemy zmian w pliku.

Ćwiczenie 5.

Zakończ pracę programu Paint.

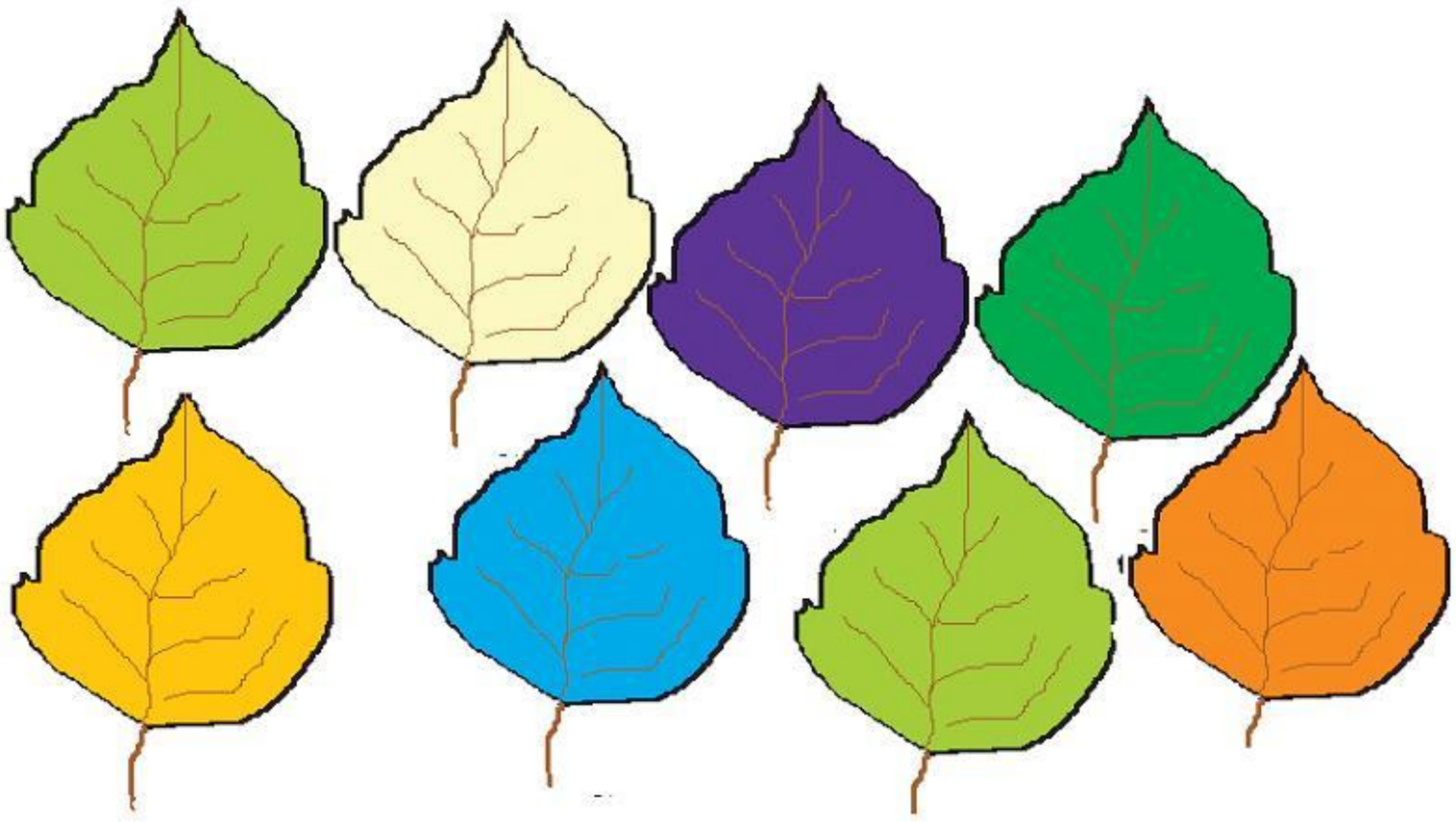
Zadania

Zadanie 1.

1. Otwórz plik *zasada1.*
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.

Zadanie 2.

1. Jakiego koloru są najczęściej liście drzew jesienią?
2. Na rysunku otocz pętlą jesienne liście.

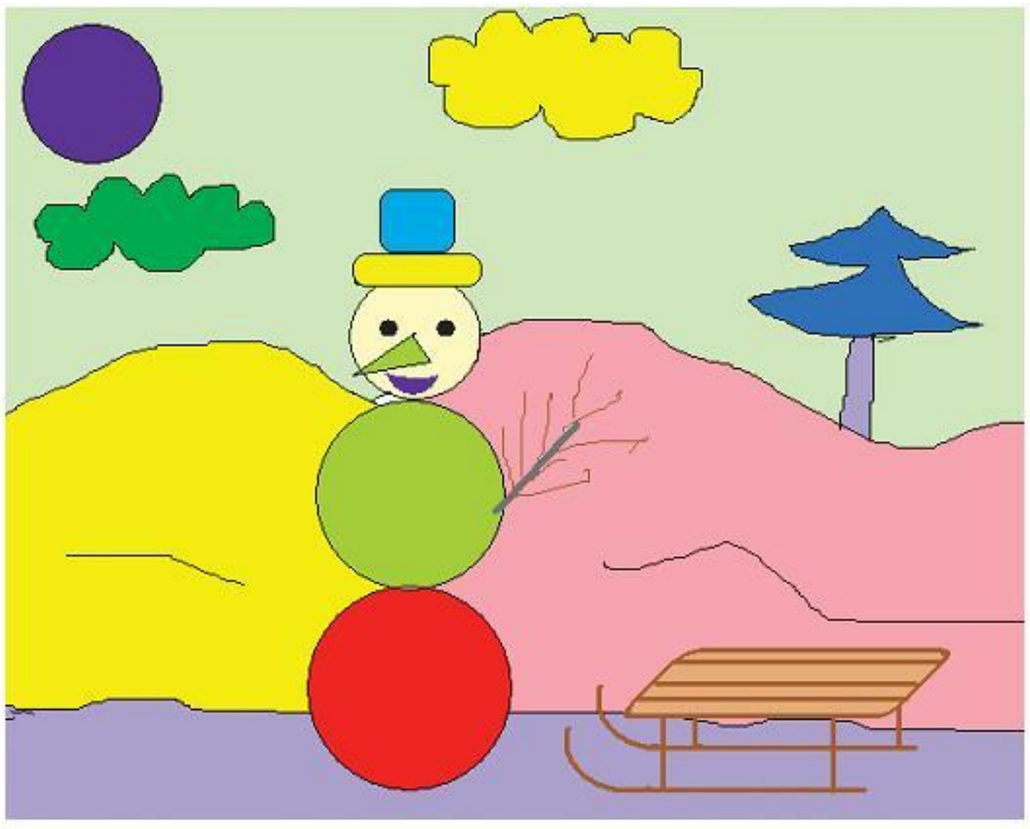


Zadanie 3.

1. Otwórz plik *liście.*
2. Pokoloruj pierwszy rząd liści kolorami lata, a drugi kolorami jesieni.
3. Pokoloruj tło rysunku na szaro.

Zadanie 4.

1. Jaką porę roku przedstawia rysunek?
2. Co sądzisz o kolorach na tym rysunku?



Zadanie 5.

1. Otwórz plik *pora roku.*
2. Zmień kolory rysunku na poprawne.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *ołówki.*
2. Pokoloruj średnie ołówki na zielono.
3. Pokoloruj na czerwono tyle długich ołówków, aby czerwonych ołówków było tyle samo co ołówków średnich.
4. Pokoloruj na niebiesko tyle krótkich ołówków, aby niebieskich ołówków było tyle samo co ołówków średnich.
5. Pokoloruj tło rysunku na żółto.
6. Uzupełnij:

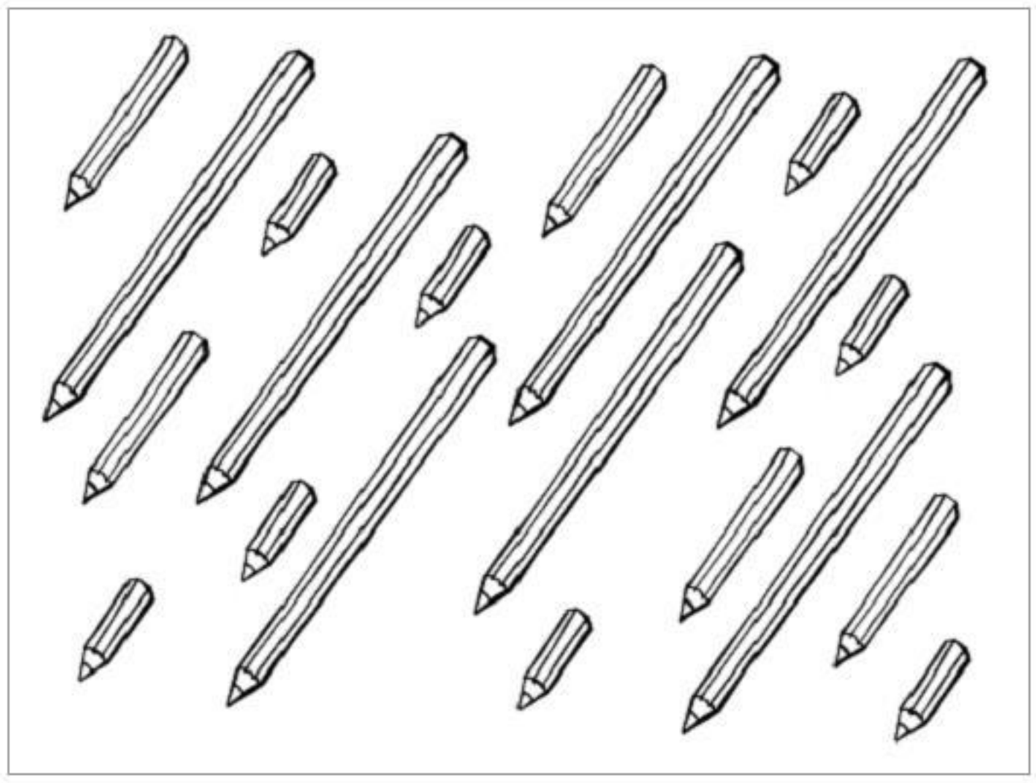
Jest ☐ *długich ołówków.*

Jest ☐ *średnich ołówków.*

Jest ☐ *krótkich ołówków.*

Jest ☐ *czerwonych ołówków.*

Jest ☐ *niebieskich ołówków.*



Zadanie 7.

1. Nazwij wszystkie produkty pokazane na rysunku i przeczytaj ich ceny.
2. Otocz pętlą te produkty, których cena jest niższa od 7 zł.



1 zł



9 zł



2 zł



5 zł



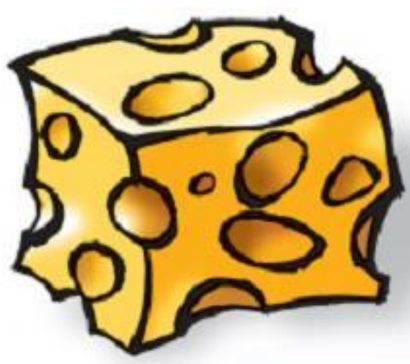
3 zł



7 zł



4 zł



10 zł

Zadanie 8.

1. Otwórz plik *zakupy.*
2. Pokoloruj tylko te produkty, których cena jest niższa od 7 zł.

Zadanie 9.

1. Nazwij wszystkie przedmioty pokazane na rysunku.
2. Pokoloruj te przedmioty, które w nazwie mają literę ***a***.



Zadanie 10.

1. Otwórz plik *przedmioty1.*
2. Wykonaj polecenie 2. z zadania 9.

Temat 4. Rysujemy komputerowym ołówkiem w programie Paint

1. Rysujemy komputerowym ołówkiem

Przykład 1.

1

narzędzie **Ołówek**



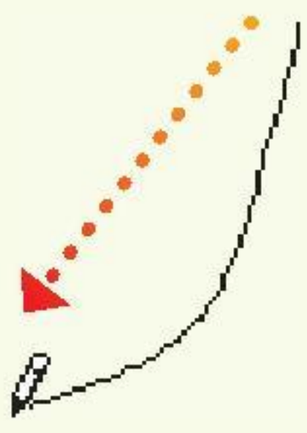
2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



3



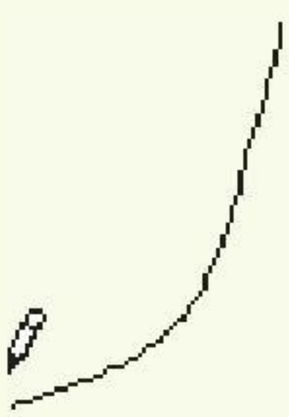
4



trzymaj i rysuj



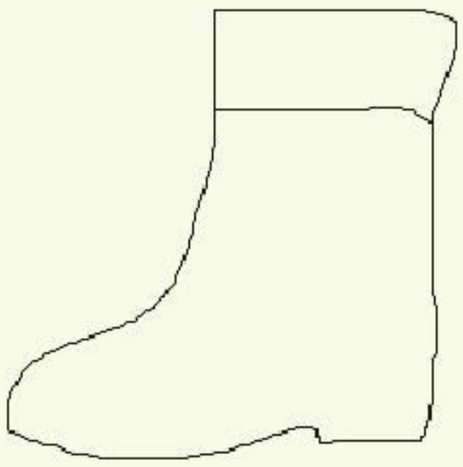
5



puść, jeśli chcesz przerwać rysowanie



6



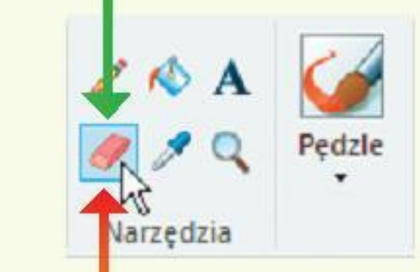
Ćwiczenie 1.

Narysuj komputerowym ołówkiem parę butów zimowych.

2. Wymazujemy rysunek komputerową gumką

Przykład 2.

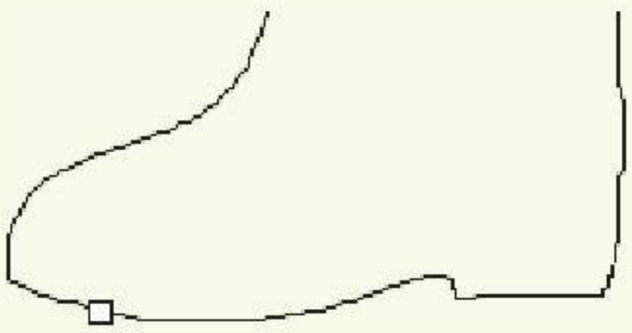
1 narzędzie **Gumka**



kliknij

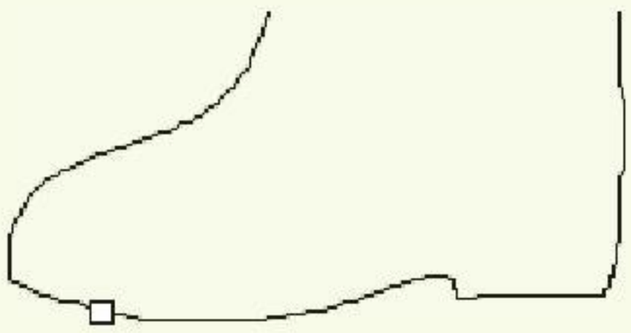


2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.





3



naciśnij i trzymaj



4



trzymaj i wymazuj



5



puść, jeśli chcesz przerwać wymazywanie



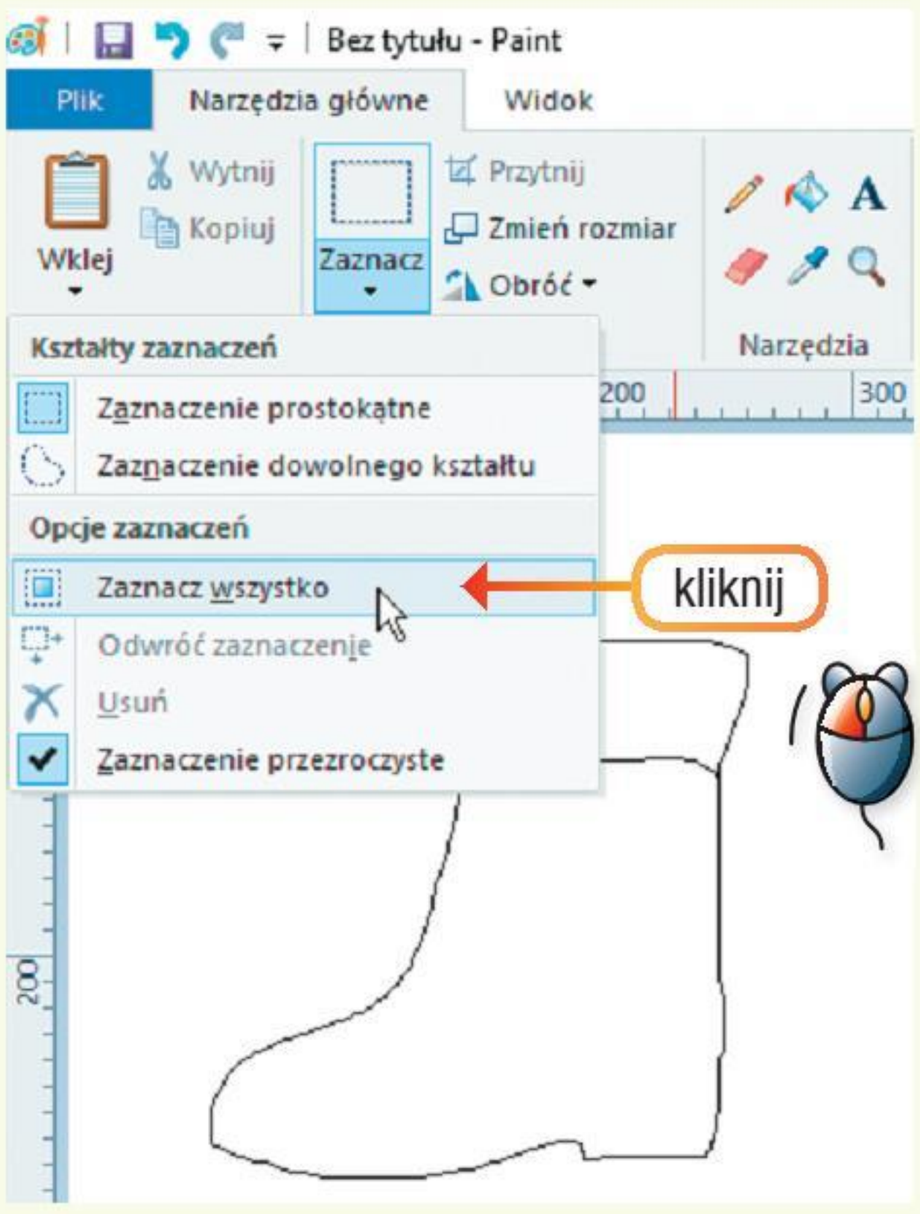
Ćwiczenie 2.

Na rysunku wykonanym w ćwiczeniu 1. wymaż komputerową gumką jeden but.

3. Czyścimy obszar do rysowania

Przykład 3.

1

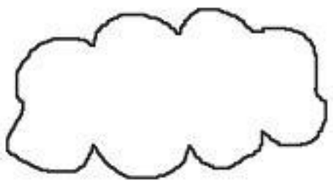


2



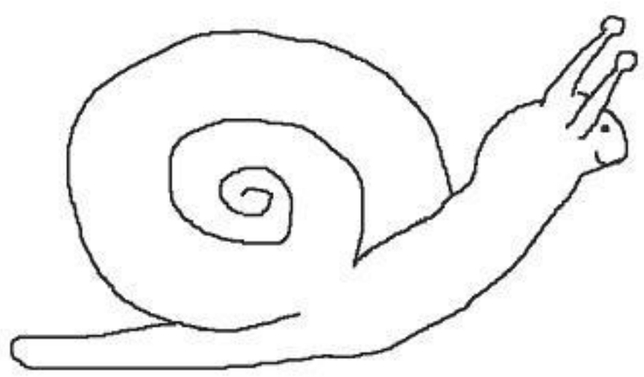
Ćwiczenie 3.

Narysuj komputerowym ołówkiem chmurkę.



Ćwiczenie 4.

1. Wyczyść obszar do rysowania.
2. Narysuj komputerowym ołówkiem ślimaka.



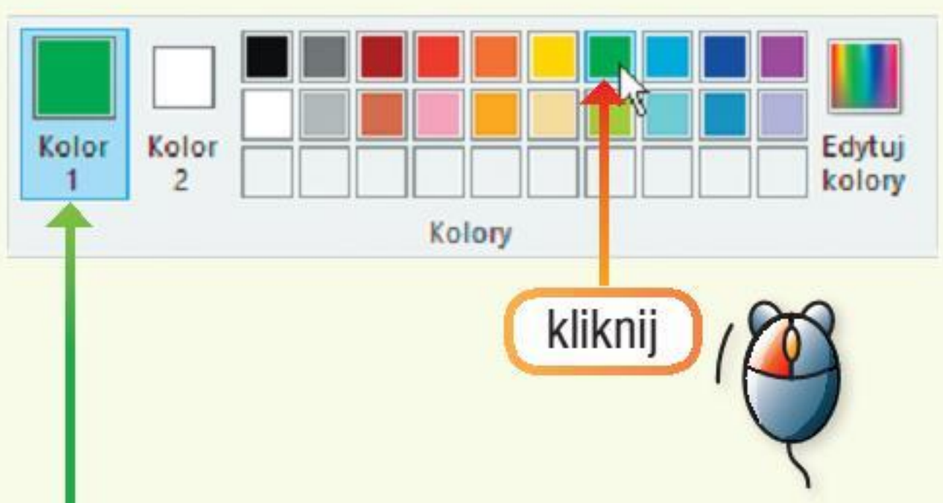
4. Zmieniamy kolor i rozmiar komputerowego ołówka

Przykład 4.

1



2



Wybrany jest kolor zielony.

3



4



5

Przenieś kursor na obszar do rysowania.



6



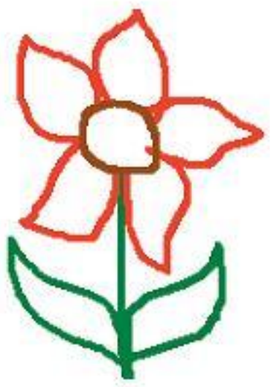
7



Uwaga: Aby ponownie zmienić kolor ołówka, należy rozpocząć od kroku **2**.

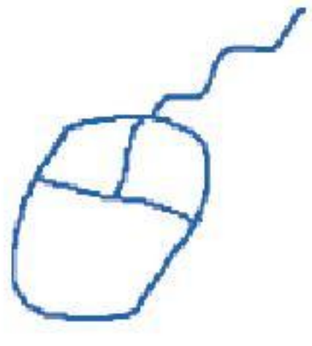
Ćwiczenie 5.

Narysuj komputerowym ołówkiem kwiatek.
Zastosuj trzy kolory: czerwony, zielony i brązowy.



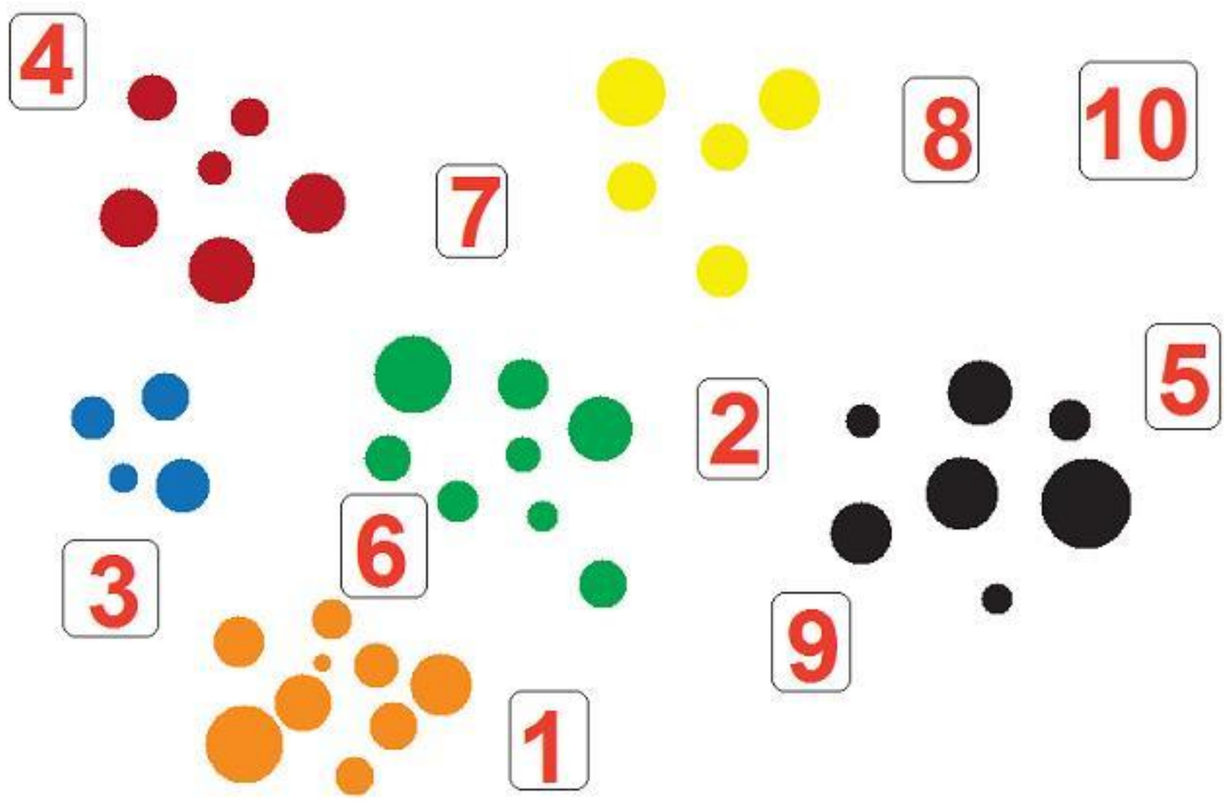
Ćwiczenie 6.

Narysuj komputerowym ołówkiem myszkę komputerową.
Użyj koloru niebieskiego.



Ćwiczenie 7.

1. Otocz pętlą każdy zbiór koralików tego samego koloru.



2. Uzupełnij:

● koralików jest ☐. ● koralików jest ☐. ● koralików jest ☐.

● koralików jest ☐. ● koralików jest ☐. ● koraliki są ☐.

3. Połącz każdy zbiór koralików z odpowiednią liczbą.
4. Skreśl niepotrzebne liczby.

Ćwiczenie 8.

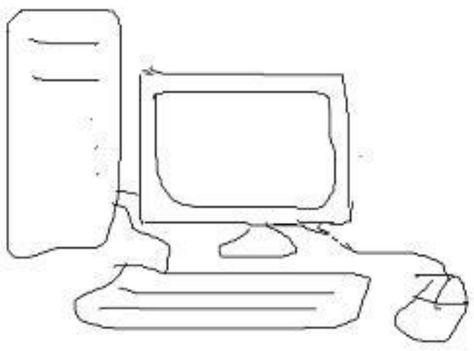
1. Otwórz plik *koraliki.*
2. Każdy zbiór koralików tego samego koloru otocz pętlą w tym samym kolorze.
3. Połącz każdy zbiór z odpowiednią liczbą, używając komputerowego ołówka w kolorze koralików.
4. Skreśl komputerowym ołówkiem niewykorzystane liczby.

Zadania

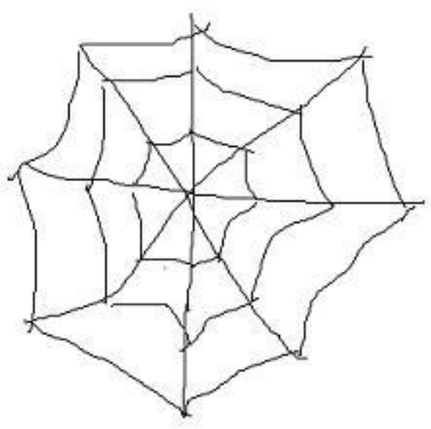
Zadanie 1.

Narysuj komputerowym ołówkiem:

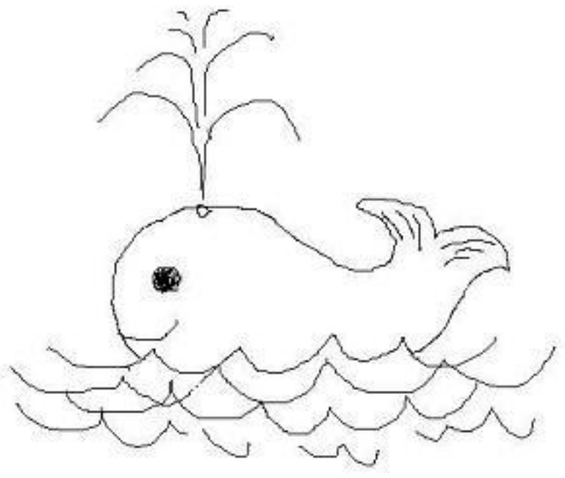
a) komputer



b) pajęczynę



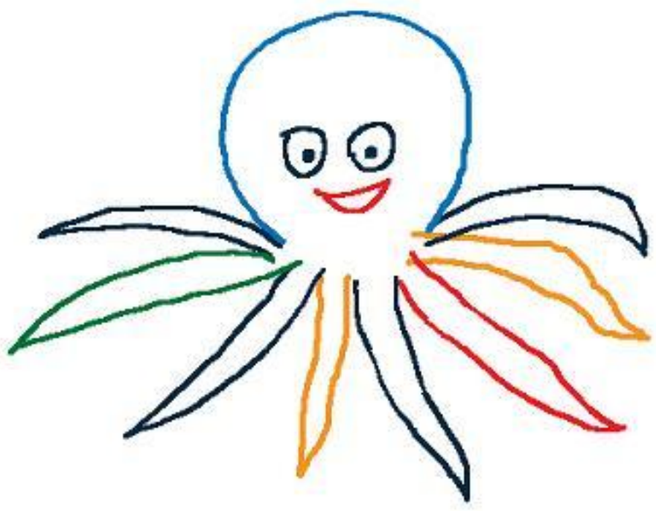
c) wieloryba



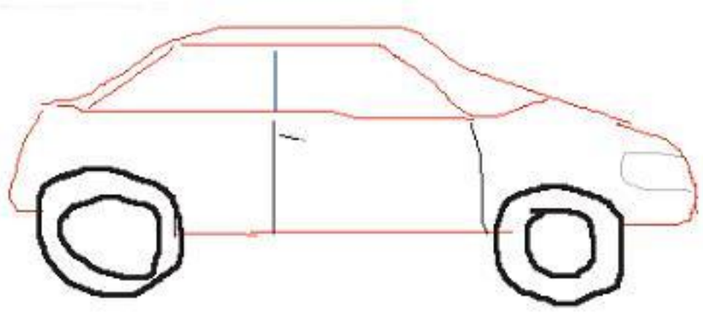
Zadanie 2.

Stosując różne kolory i rozmiary komputerowego ołówka, narysuj:

a) ośmiornicę



b) samochód



Zadanie 3.

Po lewej stronie obszaru do rysowania napisz komputerowym ołówkiem koloru żółtego pierwszą literę swojego imienia, a po prawej, ołówkiem koloru brązowego, pierwszą literę swojego nazwiska.

Zadanie 4.

Narysuj komputerowym ołówkiem swój dom. Użyj różnych rozmiarów i kolorów ołówka.

Zadanie 5.

W górnej części obszaru do rysowania narysuj komputerowym ołówkiem chmury, w środkowej – góry, a w dolnej – rzekę. Użyj różnych rozmiarów i kolorów ołówka.

Zadanie 6.

Ile jest kwiatów każdego koloru?

Wpisz liczby do odpowiednich kratek: ☐ ☐ ☐



Zadanie 7.

1. Otwórz plik *kwiatki1.*
2. Wymaż komputerową gumką tyle kwiatków koloru żółtego, aby było ich tyle samo co kwiatków koloru fioletowego.
3. Wymaż komputerową gumką tyle kwiatków koloru czerwonego, aby było ich tyle samo co kwiatków koloru fioletowego.

Zadanie 8.

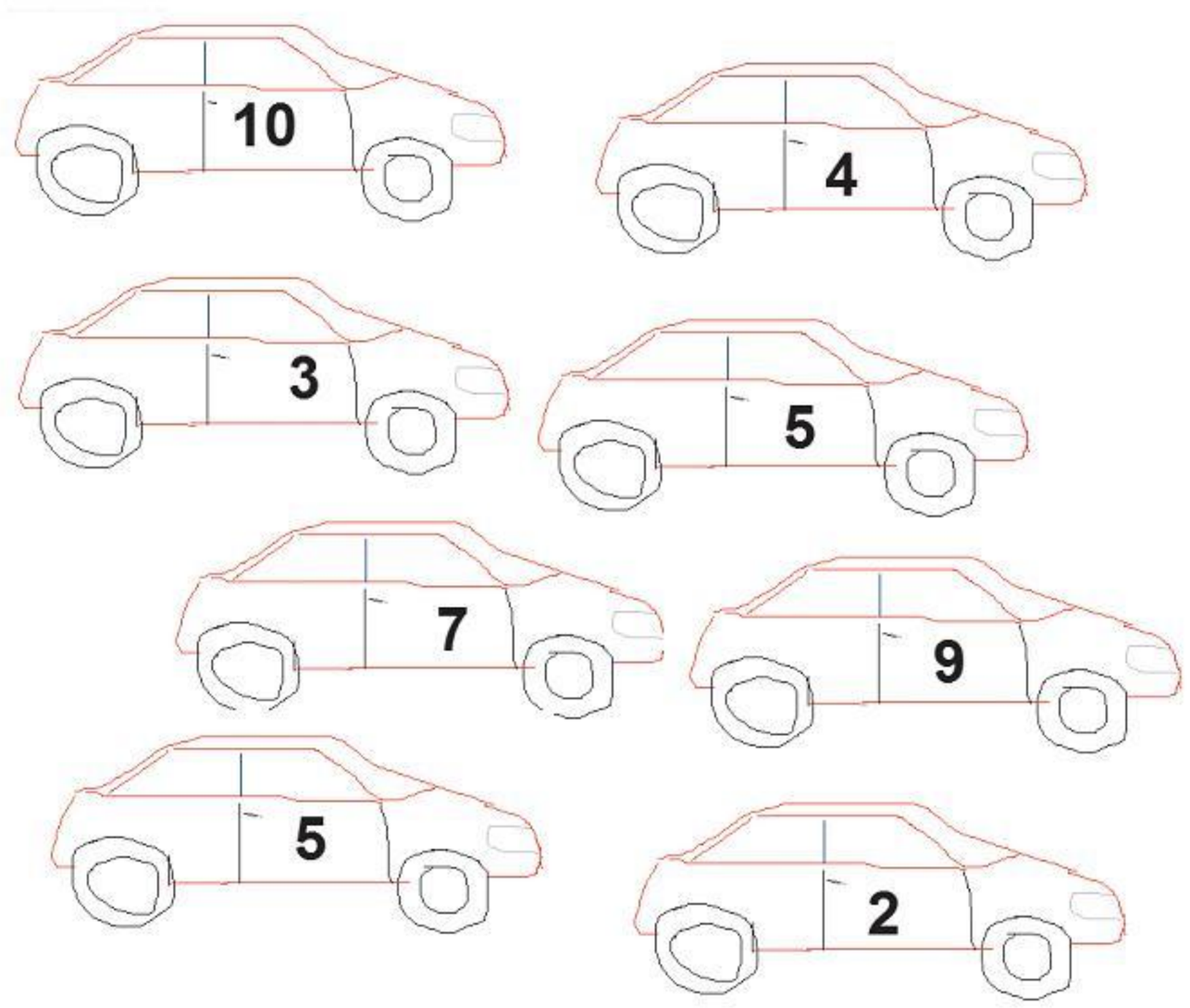
1. Otwórz plik *kwiatki2.*
2. Ile jest pomarańczowych kwiatków?
3. Pokoloruj pozostałe kwiatki na czerwono i niebiesko tak, aby:
   - niebieskich kwiatków było o 2 więcej niż pomarańczowych,
   - czerwonych kwiatków było o 1 więcej niż niebieskich.
4. Ile zostało kwiatków niepomalowanych? Wymaż niepomalowane kwiatki komputerową gumką.

Zadanie 9.

1. Otwórz plik *kwiatki3.*
2. Pokoloruj kwiatki według własnego pomysłu.

Zadanie 10.

1. Pokoloruj na czerwono samochody z numerem mniejszym od 5.
2. Pokoloruj na niebiesko samochody z numerem większym od 5.
3. Przekreśl samochody niepokolorowane.



Zadanie 11.

1. Otwórz plik *samochody.*
2. Wykonaj polecenia z zadania 10.

Zadanie 12.

1. Otwórz plik *przedmioty2.*
2. Obrysuj komputerowym ołówkiem przedmioty, których nazwa zaczyna się na literę ***b***.
3. Przekreśl komputerowym ołówkiem pozostałe przedmioty.
4. Pokoloruj rysunek.

Zadanie 13.

1. Otwórz plik *buty.*
2. Uzupełnij kolory butów tak, aby stworzyły pary.
3. Połącz komputerowym ołówkiem buty z tej samej pary. Ile jest par butów?
4. Przekreśl komputerowym ołówkiem buty, które nie mają swojej pary. Ile jest takich butów?



Zadanie 14.

1. Otwórz plik *zasada2.*
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.

Temat 5.

Malujemy komputerowym pędzlem w programie Paint

1. Malujemy komputerowym pędzlem

Przykład 1.

1



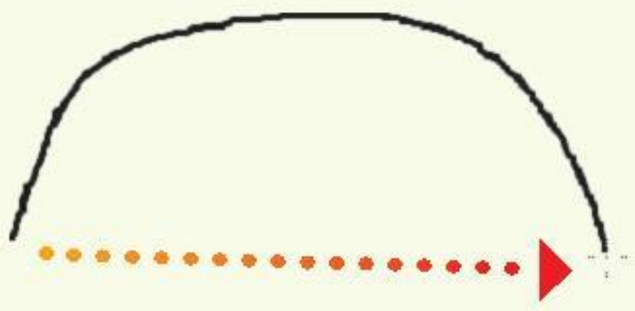
2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



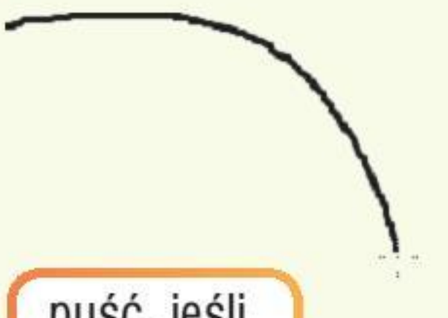
3



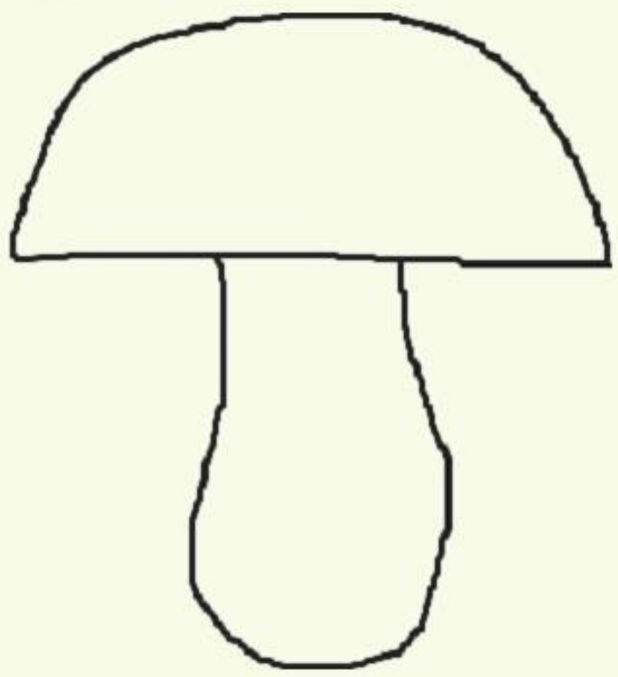
4



5



6



Ćwiczenie 1.

Namaluj komputerowym pędzlem grzybka.

2. Zmieniamy kolor i rozmiar komputerowego pędzla

Ćwiczenie 2.

Przypomnij sobie z tematu 4. (przykład 4.), jak zmienia się kolor i rozmiar komputerowego ołówka.

Przykład 2.

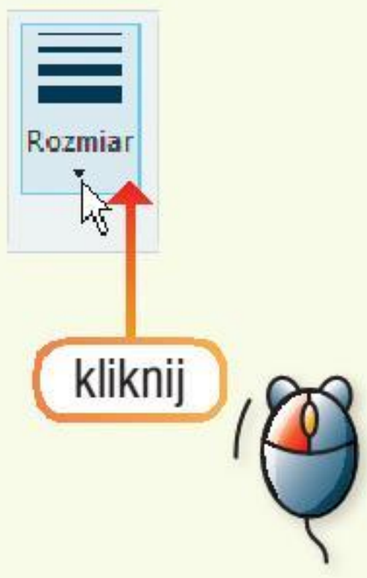
1



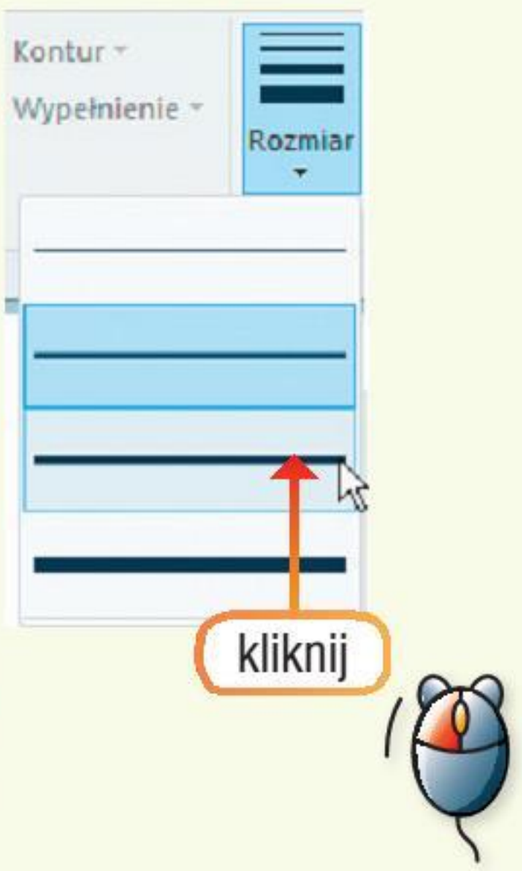
2



3



4

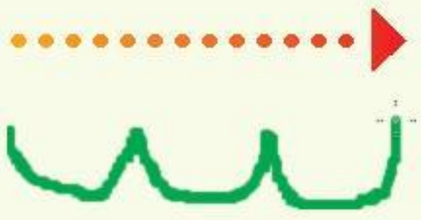


5 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



naciśnij i trzymaj

6



trzymaj i maluj

7

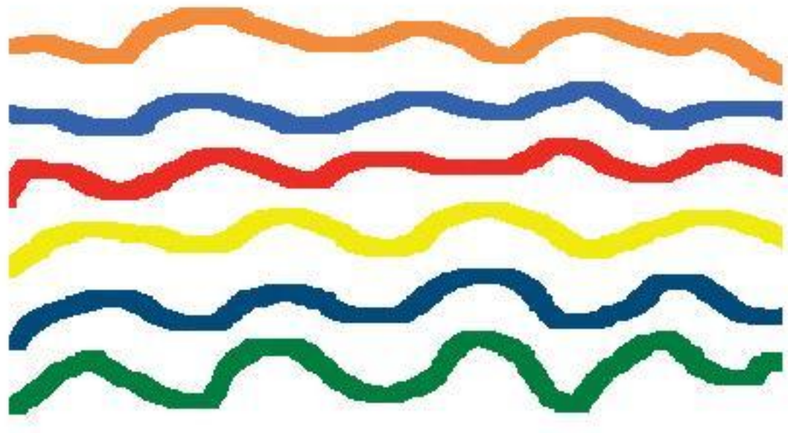


puść, jeśli chcesz przerwać malowanie

Uwaga: Aby ponownie zmienić kolor komputerowego pędzla, należy rozpocząć od kroku **2**. Aby ponownie zmienić rozmiar pędzla, należy rozpocząć od kroku **3**.

Ćwiczenie 3.

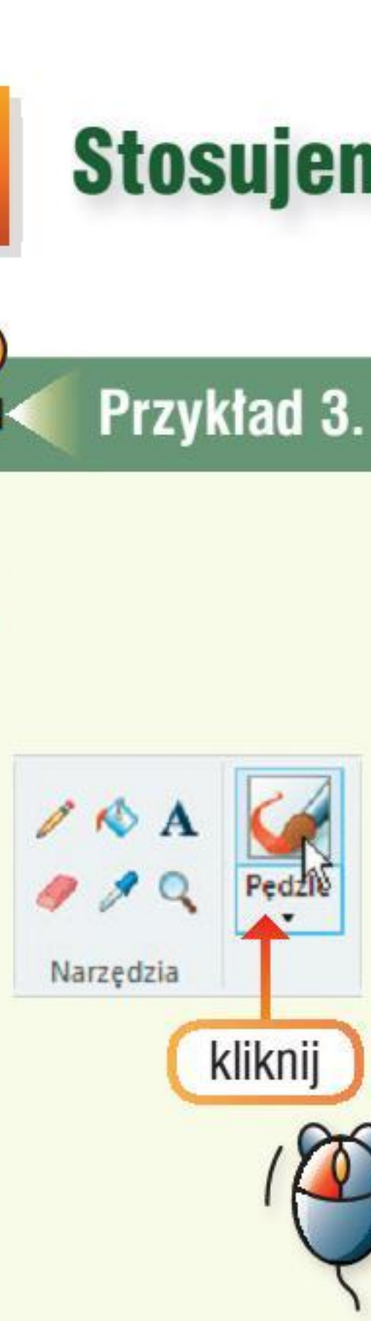
Opowiedz, w jaki sposób namalować falistą linię koloru żółtego. Namaluj komputerowym pędzlem wzorek:



3. Stosujemy różne kształty komputerowego pędzla

Przykład 3.

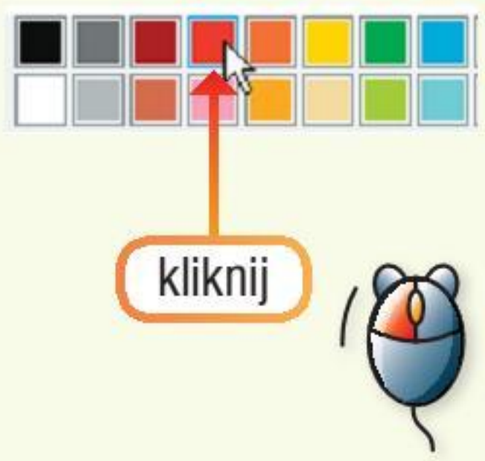
1



2 Wybierz kształt pędzla ze wzorca.



3 Wybierz kolor z palety kolorów.



4 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



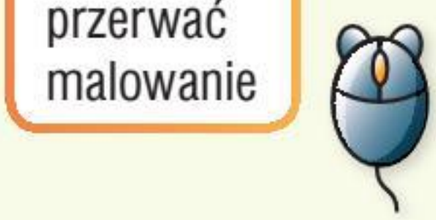
5





6

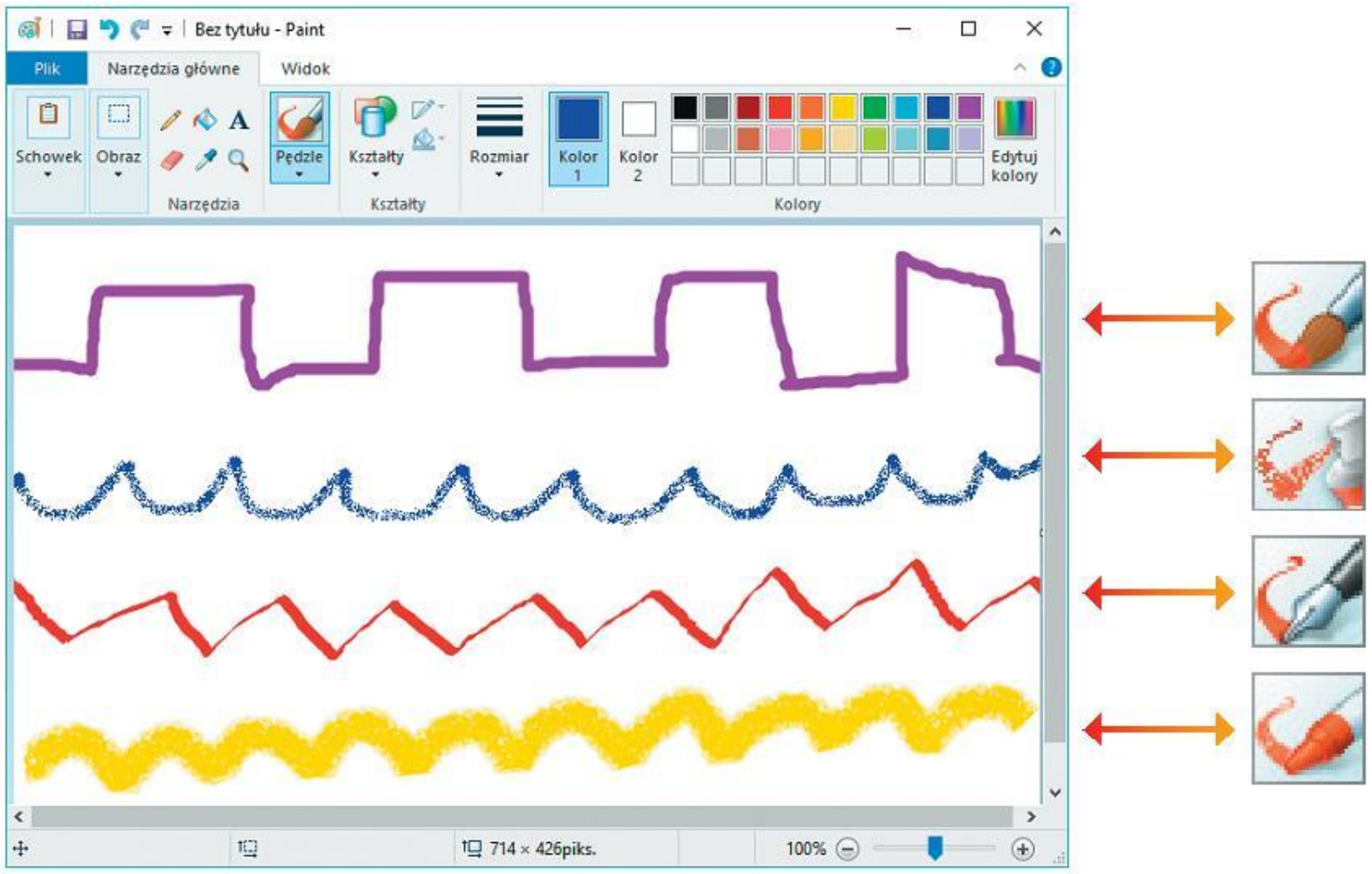




Uwaga: Aby ponownie zmienić kształt pędzla, należy rozpocząć od kroku 2.

Ćwiczenie 4.

Namaluj komputerowym pędzlem szlaczki podobne do pokazanych na rysunku.



Ćwiczenie 5.

Namaluj pędzlami różnego kształtu burzę nad oceanem. Namaluj: fale, góry lodowe, chmury i błyskawice.



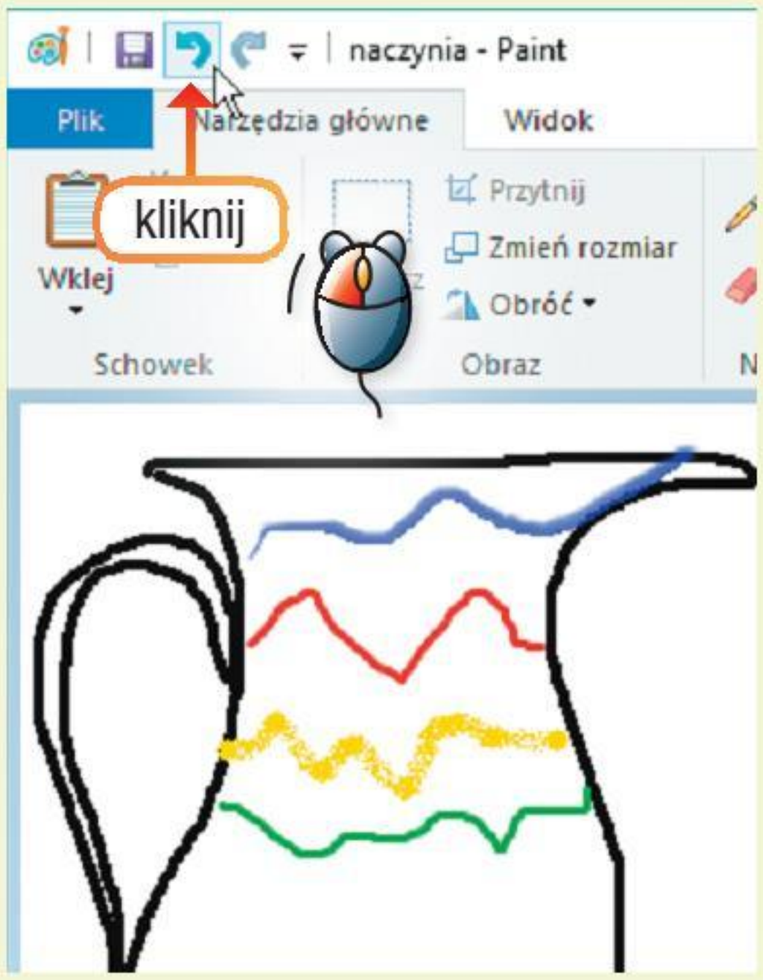
Ćwiczenie 6.

Napisz komputerowym pędzlem cztery razy swoje imię.
Za każdym razem zastosuj inny kształt i kolor pędzla.

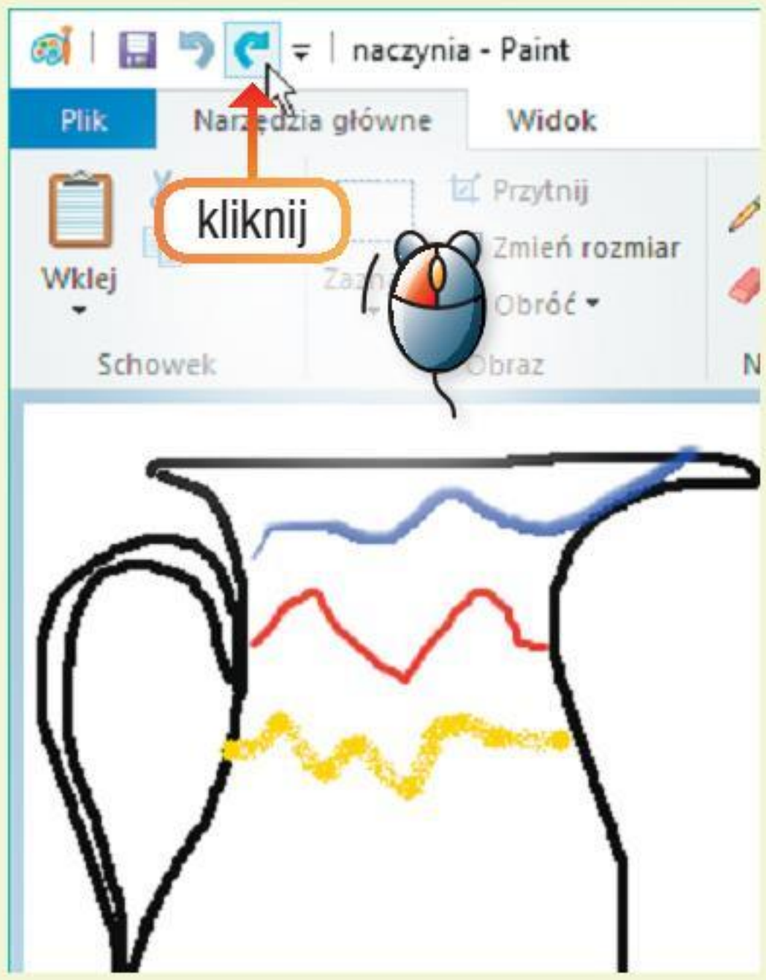
4. Cofamy i ponawiamy ostatnio wykonaną czynność

Przykład 4.

1. Jeśli jakiś wzorek się nie uda, usuń go, cofając ostatnio wykonaną czynność.

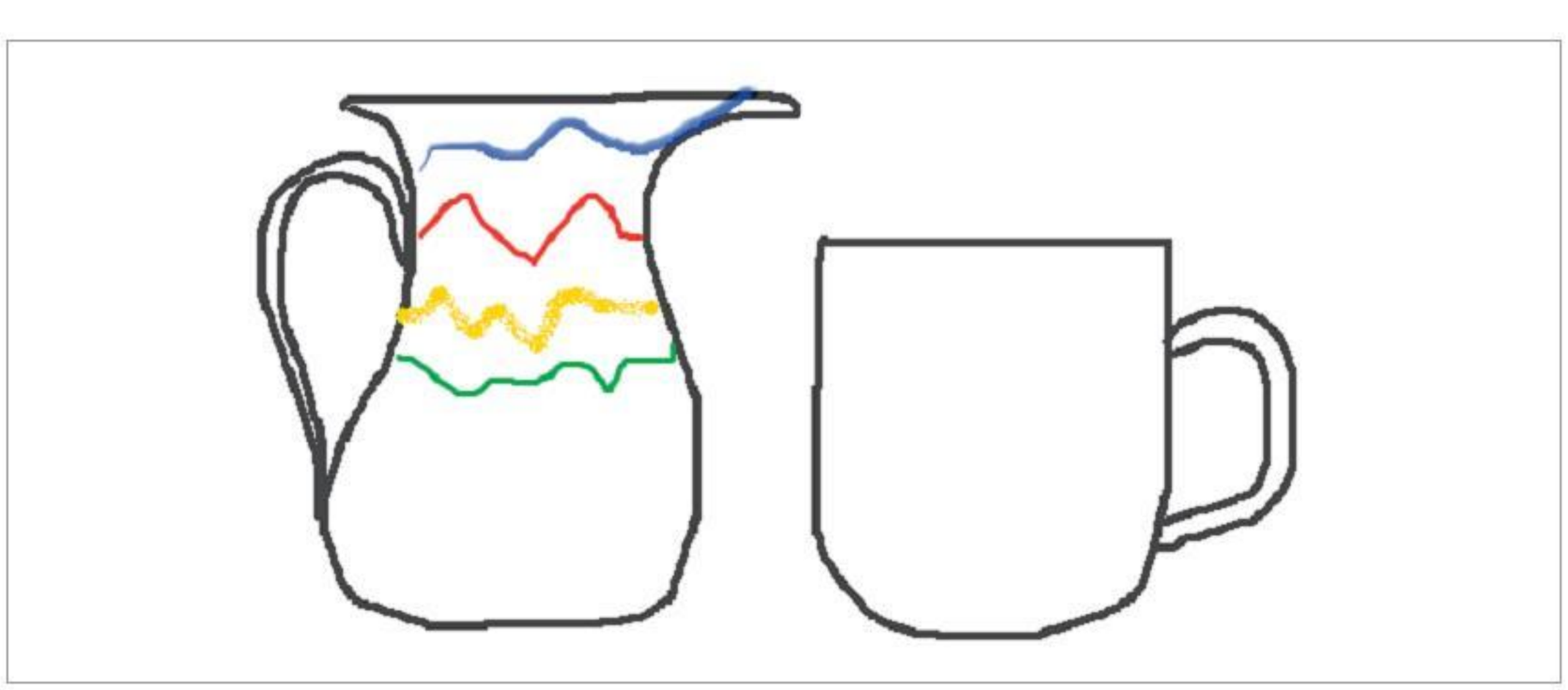


2. Jeśli jednak uznasz, że nie chcesz usuwać tego wzorku, możesz przywrócić ostatnio wykonaną czynność.



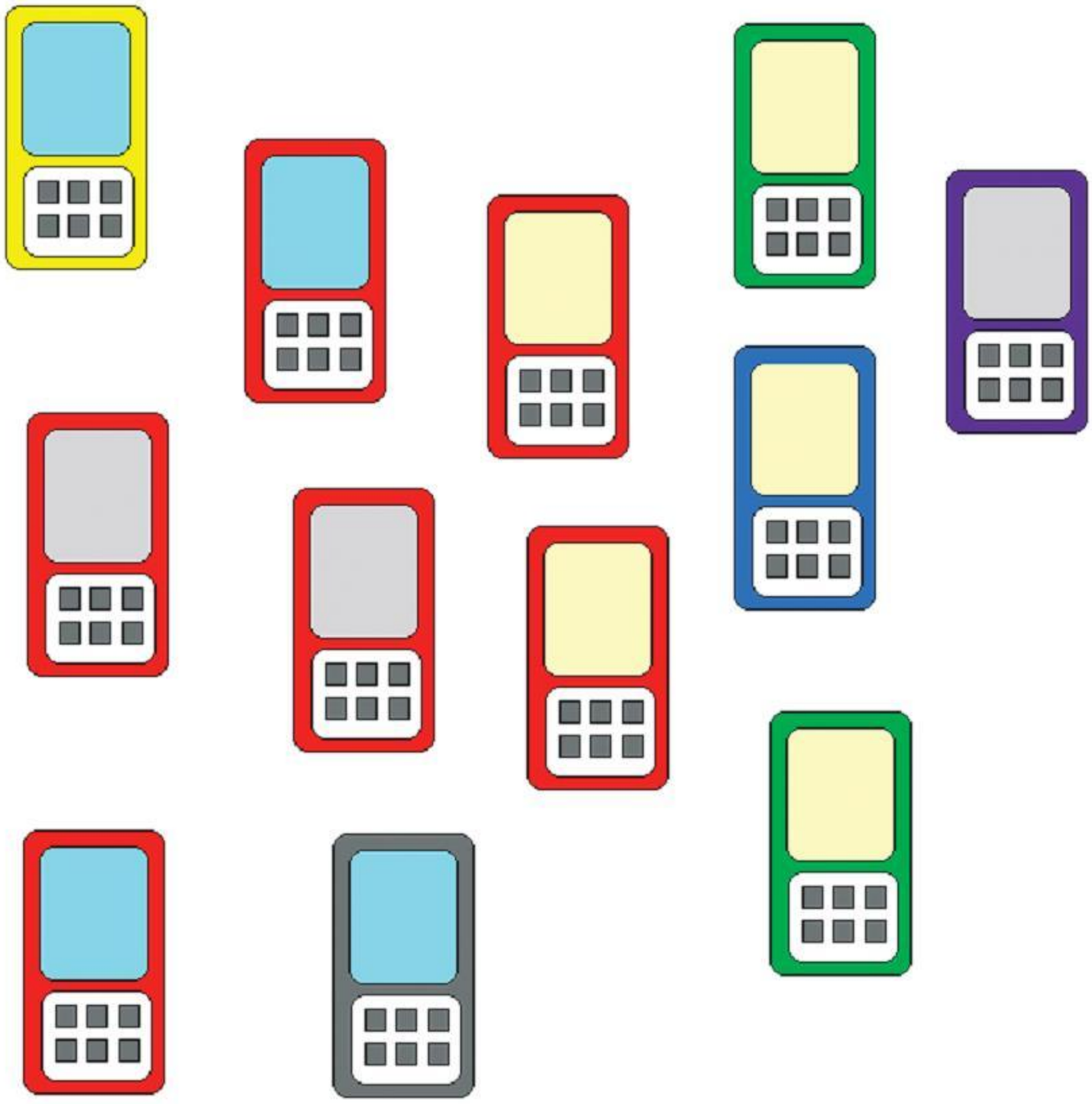
Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *naczynia*.
2. Naczynia na rysunku należą do tego samego kompletu. Pomaluj komputerowym pędzlem dzban i kubek w podobne wzory.



Ćwiczenie 8.

1. Otocz pętlą zbiór telefonów z czerwoną obudową.
2. Otocz pętlą zbiór telefonów z żółtym ekranem.
3. Przekreśl telefony, które nie należą do żadnego zbioru.



4. Uzupełnij:

Czerwoną obudowę ma ☐ *telefonów.*

Żółty ekran ma ☐ *telefonów.*

Czerwoną obudowę i żółty ekran mają ☐ *telefony.*

Do żadnego zbioru nie należą ☐ *telefony.*

Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *komórki1.*
2. Otocz pętlą zbiór telefonów z czerwoną obudową. Użyj komputerowego pędzla w kolorze czerwonym.
3. Otocz pętlą zbiór telefonów z żółtym ekranem. Użyj pędzla w kolorze żółtym.
4. Przekreśl telefony, które nie należą do żadnego zbioru. Użyj pędzla w kolorze czarnym.

Zadania

Zadanie 1.

Namaluj komputerowym pędzlem trzy grzybki – mały brązowy, większy czerwony i największy pomarańczowy.

Zadanie 2.

Namaluj komputerowym pędzlem księżyc i gwiazdy. Zastosuj różne kształty pędzla i różne odcienie koloru żółtego. Tło rysunku pokoloruj na granatowo.

Zadanie 3.

Namaluj krajobraz podobny do przedstawionego na rysunku.



Zadanie 4.

Namaluj komputerowym pędzlem łąkę, na której rosną kwiaty.

Zadanie 5.

Namaluj komputerowym pędzlem trzy góry: niską, wyższą i najwyższą.
Za każdym razem zastosuj inny kształt i kolor pędzla.

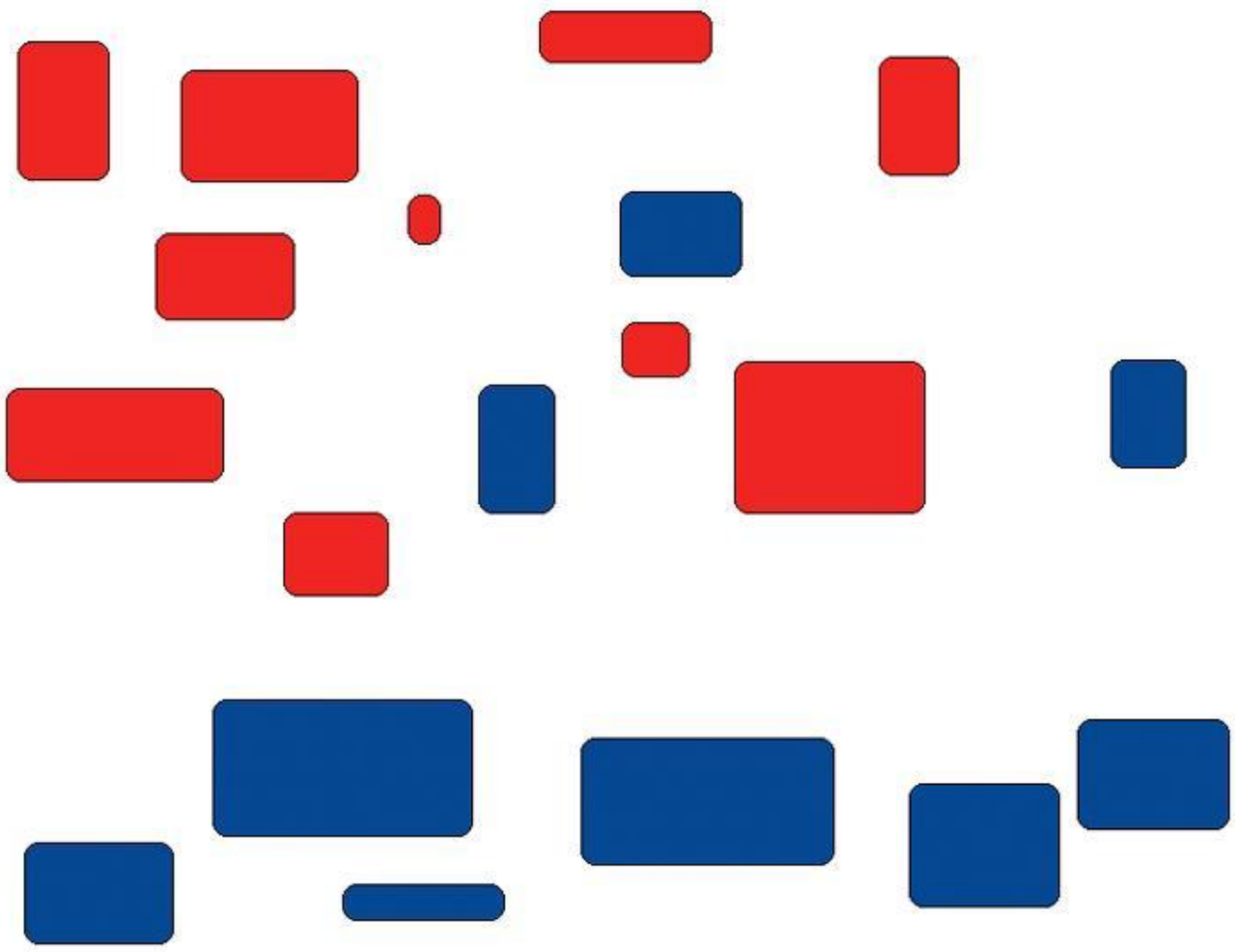
Zadanie 6.

Napisz komputerowym pędzlem swoje imię tak, aby każda litera była innego koloru.



Zadanie 7.

Narysuj linię oddzielającą figury czerwone od granatowych.



Zadanie 8.

1. Otwórz plik *figury.*
2. Namaluj komputerowym pędzlem linię oddzielającą figury czerwone od granatowych.

Zadanie 9.

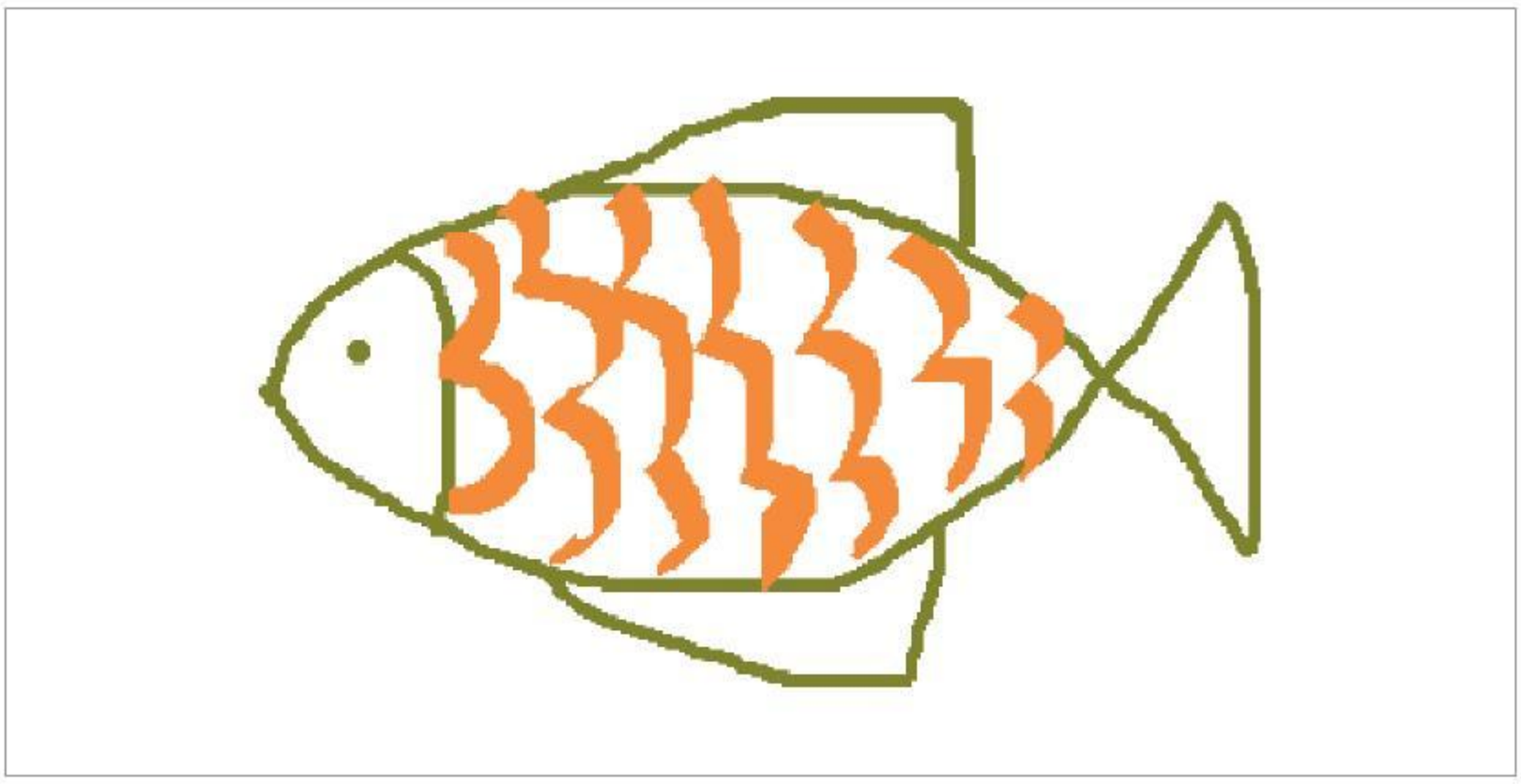
1. Otwórz plik *wzory.*
2. Pomaluj ślady komputerowego ołówka komputerowym pędzlem.
   Użyj różnych kolorów i kształtów komputerowego pędzla.

Zadanie 10.

1. Otwórz plik *wakacje.*
2. Pomaluj ślady komputerowego ołówka komputerowym pędzlem.
   Użyj różnych kolorów i kształtów komputerowego pędzla.

Zadanie 11.

1. Otwórz plik *rybki.*
2. Wszystkie rybki należą do tego samego gatunku.
   Namaluj im łuski podobne do pokazanych na rysunku.



Zadanie 12.

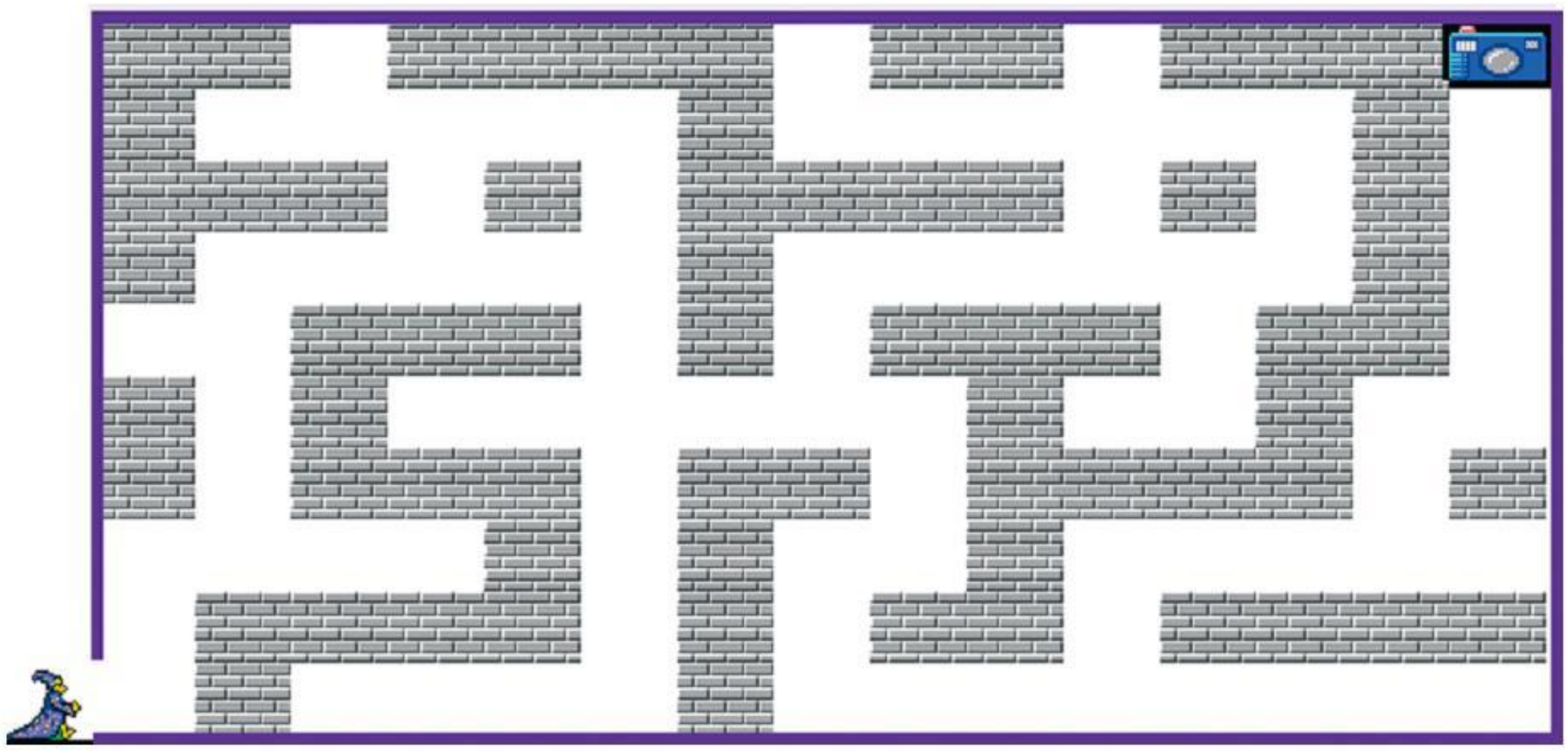
1. Otwórz plik *firanka.*
2. Pomaluj firankę w kolorowe wzorki. Postaraj się, aby obie części firanki były do siebie podobne.

Zadanie 13.

1. Otwórz plik *komórki2.*
2. Używając komputerowego pędzla koloru czerwonego, połącz jednakowe telefony w pary. Ile jest par?
3. Przekreśl komputerowym pędzlem koloru zielonego telefony, które nie należą do żadnej pary.

Zadanie 14.

Narysuj trasę prowadzącą czarodzieja do prezentu.

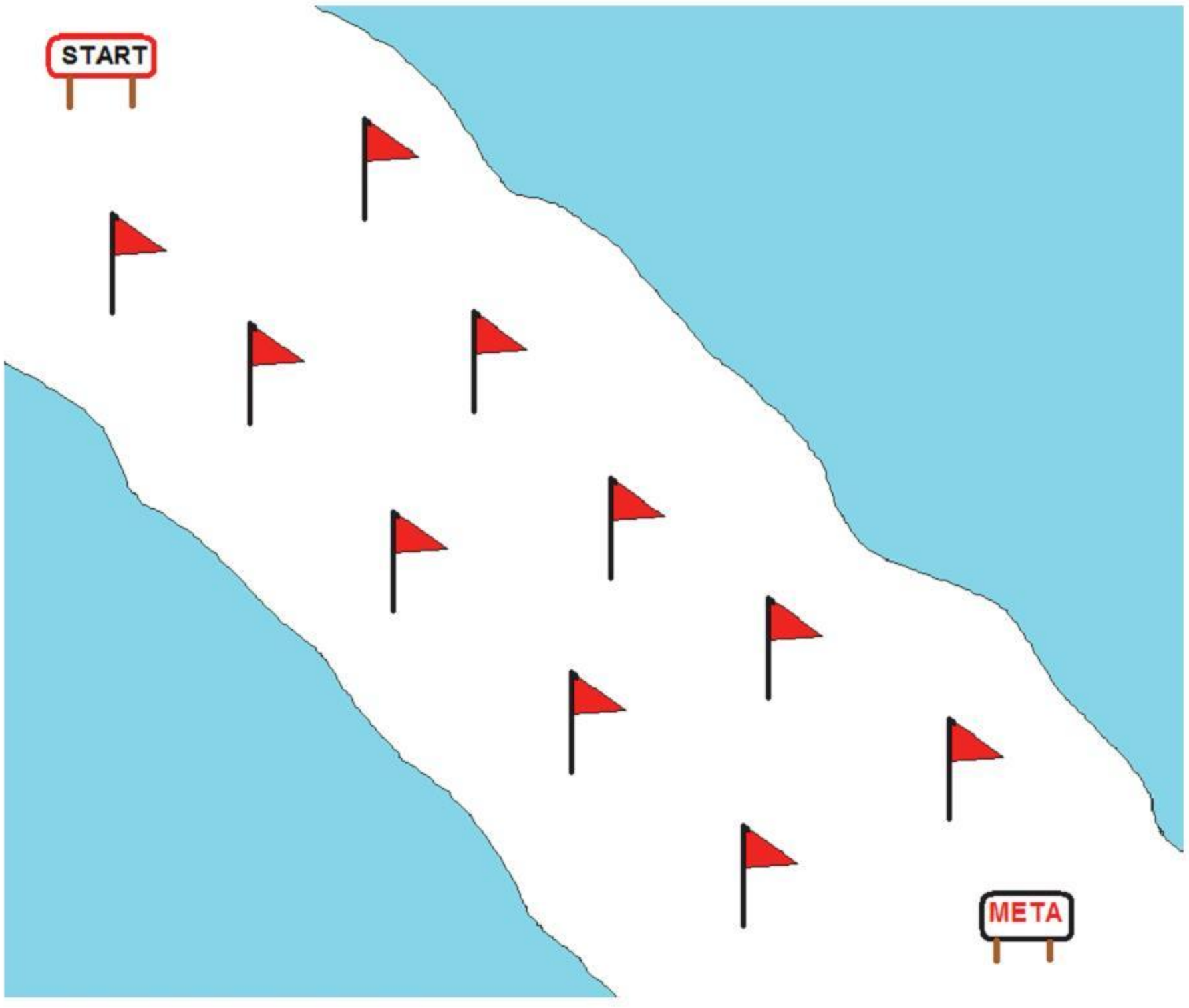


Zadanie 15.

1. Otwórz plik *labirynt.*
2. Pomóż czarodziejowi dotrzeć do prezentu. Namaluj trasę komputerowym pędzlem.

Zadanie 16.

Narysuj trasę slalomu narciarskiego. Słupki mija się raz z lewej, raz z prawej strony. Należy ominąć jak najwięcej słupków.



Zadanie 17.

1. Otwórz plik *slalom.*
2. Namaluj komputerowym pędzlem trasę slalomu narciarskiego z zadania 16.

Zadanie 18.

1. Otwórz plik *zasada3.*
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.

Zadanie 19.

Namaluj głowę misia. Może być podobna do pokazanej na rysunku.

Wskazówka: Narzędzie **Wypełnianie kolorem** umożliwia kolorowanie obszaru zamkniętego.
Jeśli nie połączymy linii dokładnie, to podczas kolorowania farba wyleje się poza obszar malowania.



Zadanie 20.

Namaluj w programie Paint swój portret.

Zadanie 21.

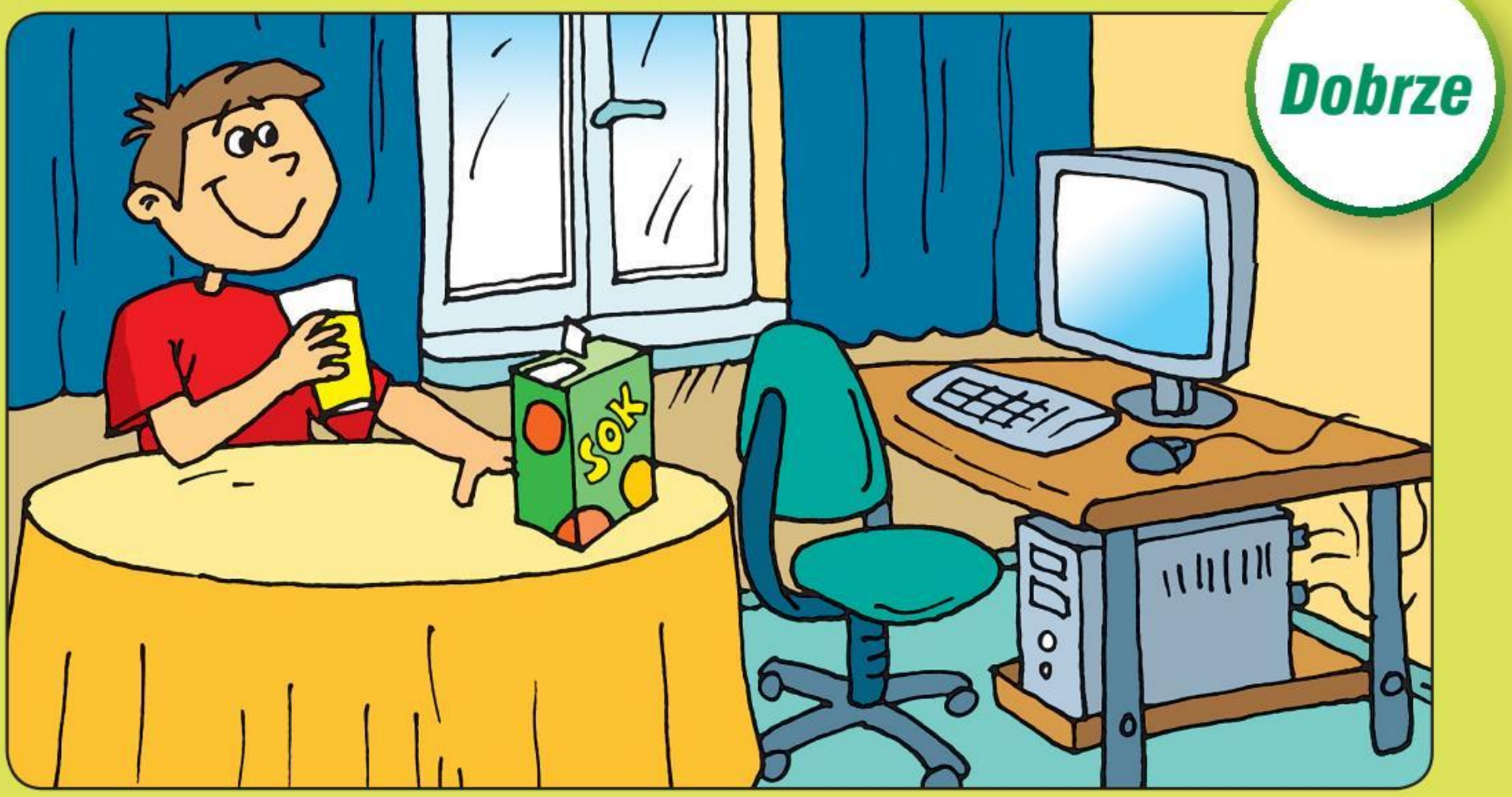
Wykonaj w programie Paint ilustrację do fragmentu wiersza Juliana Tuwima:

Był sobie słoń, wielki jak słoń.
Zwał się ten słoń Tomasz Trąbalski.

Zadanie 22.

Wykonaj w programie Paint rysunek postaci z ostatnio przeczytanej bajki.

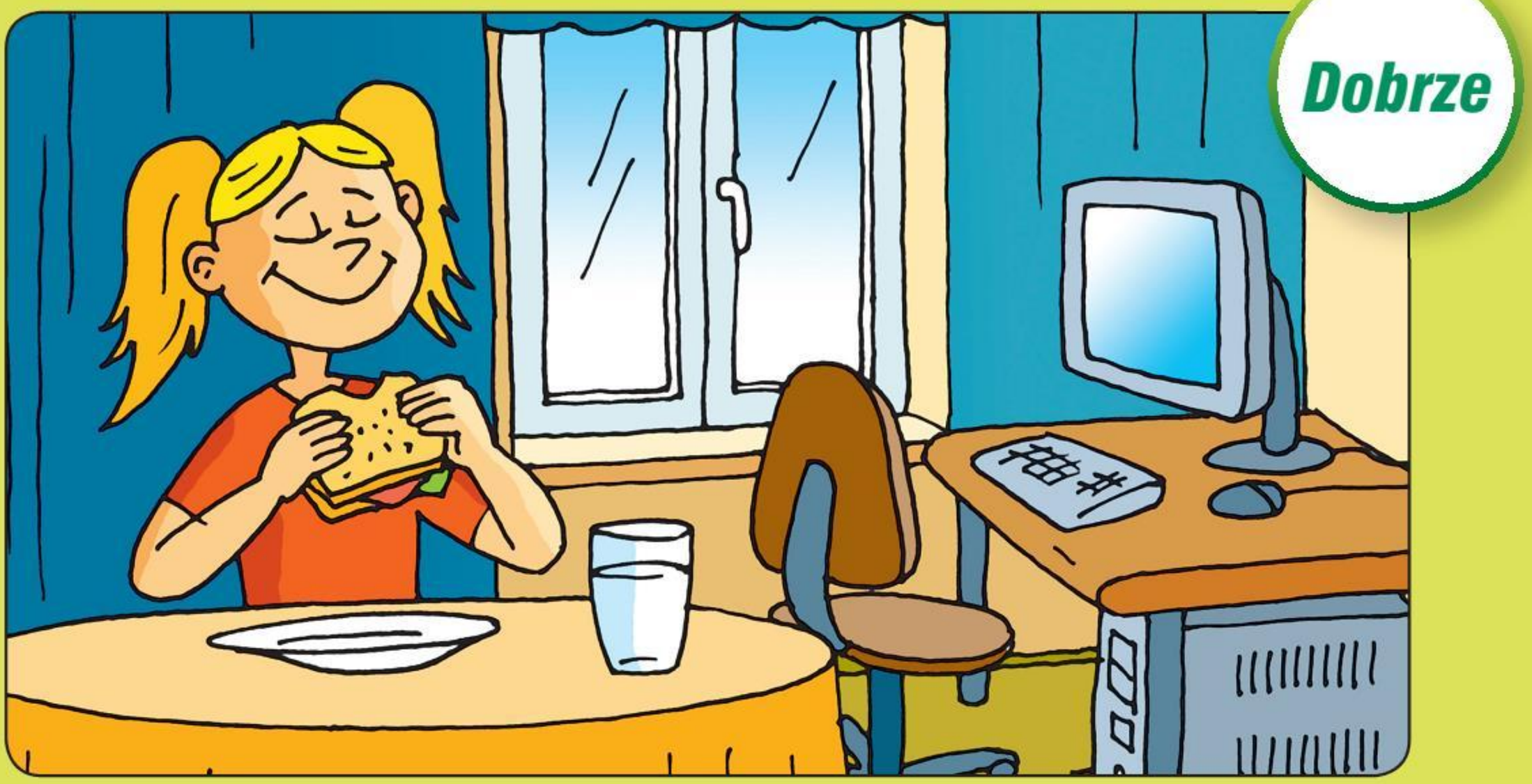
Zasady korzystania z komputera



Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytanie:

Dlaczego nie należy pić żadnych napojów przy komputerze?

Zasady korzystania z komputera





Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytanie:

Dlaczego nie należy jeść przy komputerze?

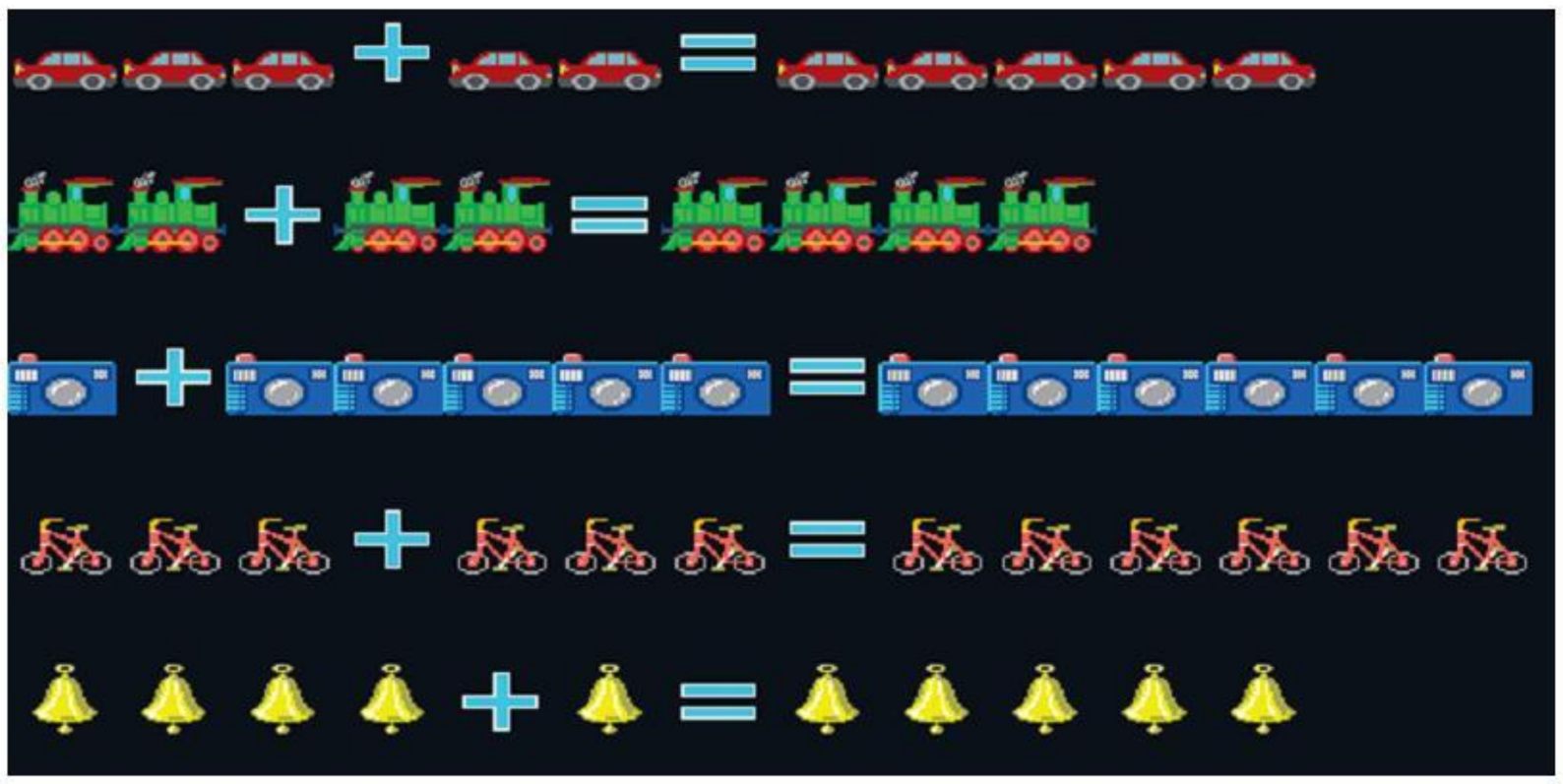
Temat 6. Zabawy z liczbami w programie Baltie



1. Dodajemy

Ćwiczenie 1.

Zapisz działania:



□ + □ = □

□ + □ = □

□ + □ = □

□ + □ = □

□ + □ = □

Ćwiczenie 2.

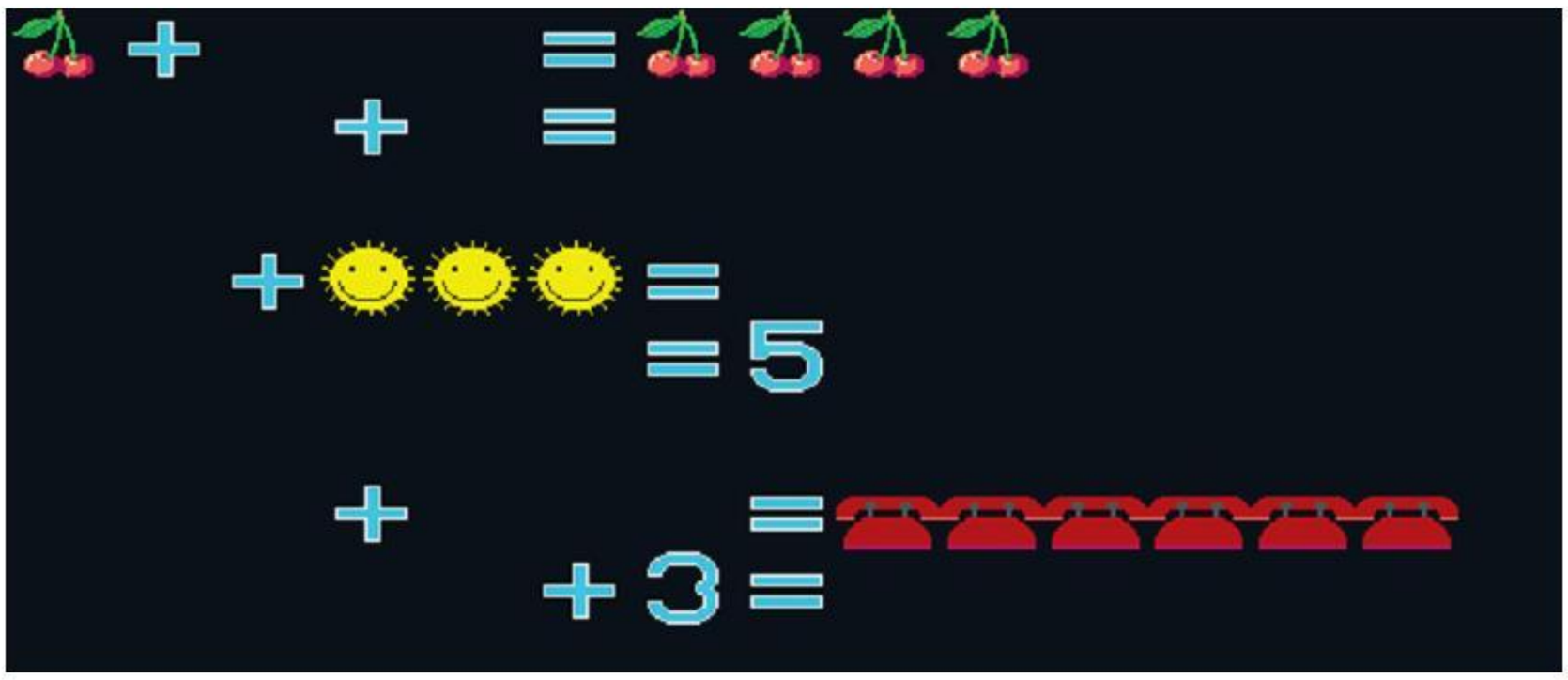
1. Otwórz plik *dodawanie1.*
2. Uzupełnij scenę według wzoru:



Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

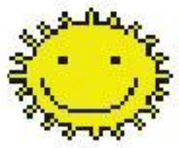
Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *dodawanie2.*
2. Uzupełnij scenę według wzoru podanego w ćwiczeniu 2.



3. Uzupełnij działania:


□ + □ = □


□ + □ = □


□ + □ = □

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *słoneczka1.*



2. Zamień wszystkie słońca na cyfry tak, aby wynik dodawania w każdej grupie czterech liczb jednocyfrowych był równy 10.

Ćwiczenie 5.

Zbuduj scenę do zadania:

W lesie rosły 3 grzybki czerwone i 2 zielone. Ile grzybków rosło razem?

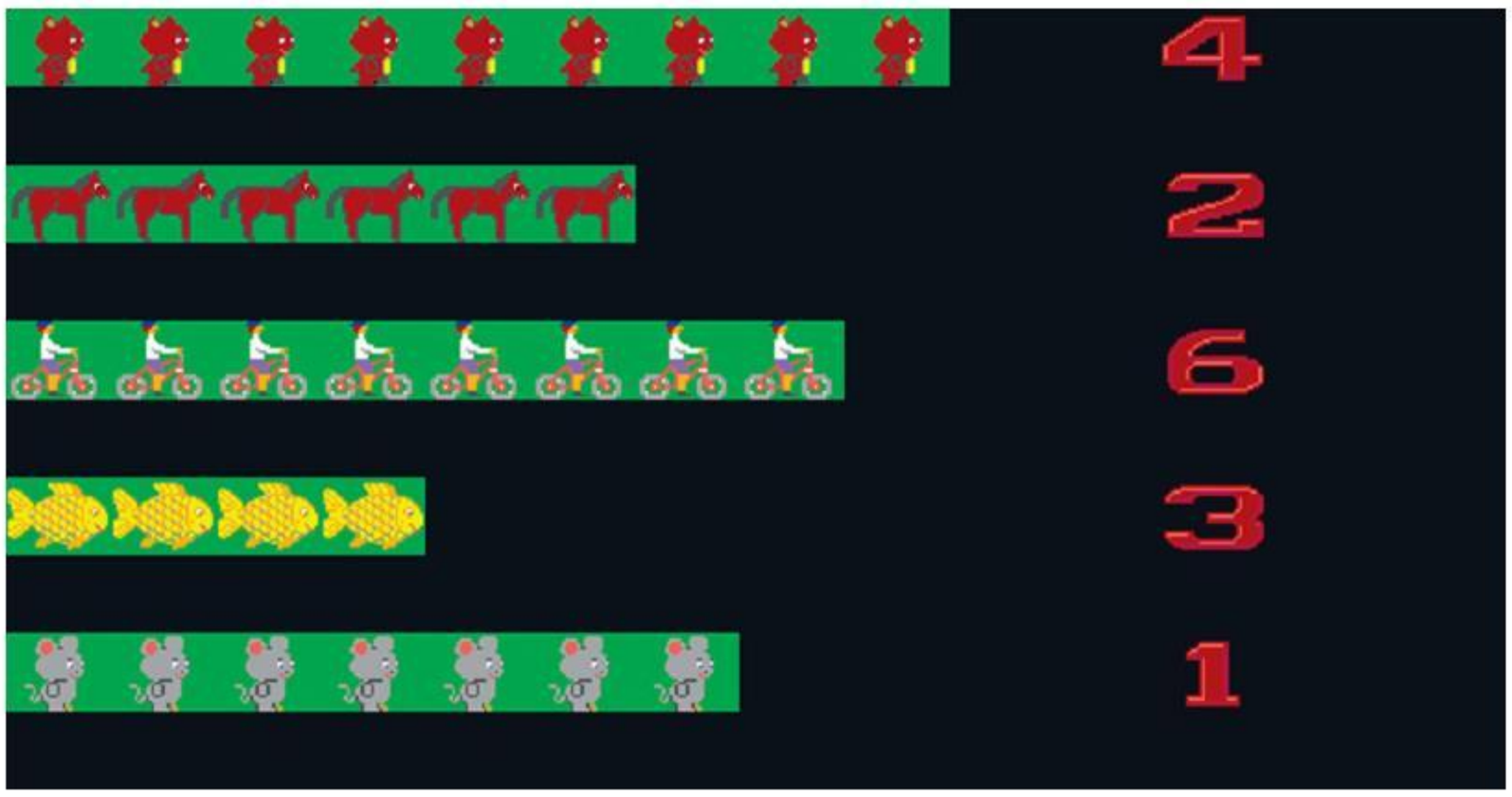
Wskazówki:

- Skorzystaj ze wzoru podanego w ćwiczeniu 2.
- Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

2. Odejmujemy

Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *odejmowanie1.*
2. Usuń przedmioty ze sceny, aby zostało ich tyle, ile wskazuje umieszczona obok liczba.



3. Uzupełnij działania:

9 – ☐ = 4 **8 – ☐ = 6** **7 – ☐ = 1**

6 – ☐ = 2 **4 – ☐ = 3**

Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *odejmowanie2.*



2. Usuń przedmioty ze sceny:
   - w pierwszym rzędzie – 2 przedmioty,
   - w drugim rzędzie – o 2 przedmioty więcej niż w pierwszym,
   - w trzecim rzędzie – o 4 przedmioty więcej niż w pierwszym,
   - w czwartym rzędzie – tyle samo przedmiotów co w drugim,
   - w piątym rzędzie – tyle samo przedmiotów co w pierwszym.
3. Zapisz na scenie działania dla każdego rzędu.

Wzór: 

Ćwiczenie 8.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Uzupełnij:

Na czwartym piętrze domu jest ☐ *okien.*

3. Po ile okien trzeba usunąć na niższych piętrach,
aby na każdym piętrze zostało ich tyle samo co na piętrze czwartym?

Uzupełnij działania: *Pierwsze piętro:* ☐ − ☐ = ☐

Drugie piętro: ☐ − ☐ = ☐

Trzecie piętro: ☐ − ☐ = ☐

Ćwiczenie 9.

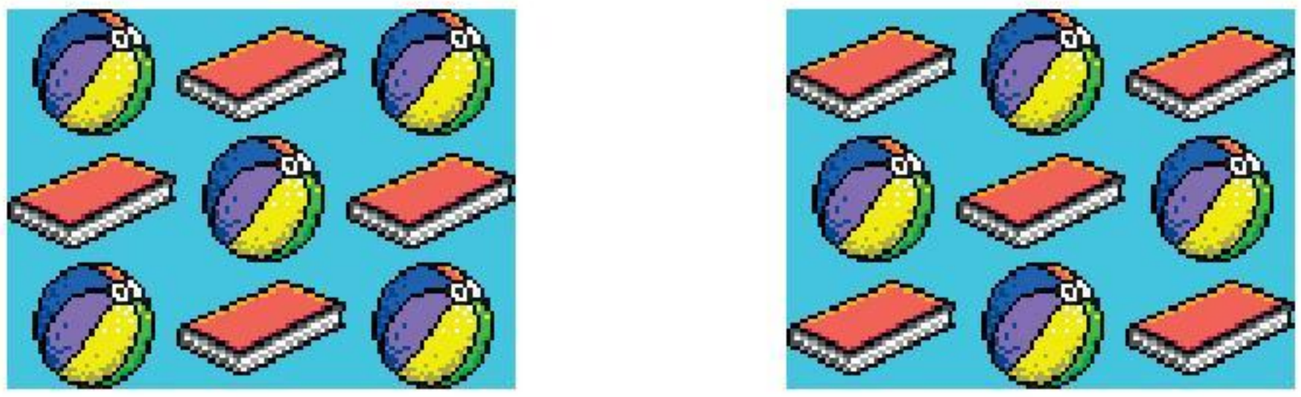
1. Otwórz plik *okna.*
2. Usuń niepotrzebne okna, zastępując je ścianą.
3. Uzupełnij scenę, dodając łąkę z kwiatami, drzewka, chmury i słońce.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **0** i **1**.

3. Porównujemy

Ćwiczenie 10.

1. Czym różnią się te rysunki?



2. Uzupełnij:

Na rysunku po lewej stronie piłek  *jest o* ☐ *więcej niż książek* *.*

Na rysunku po prawej stronie piłek  *jest o* ☐ *mniej niż książek* *.*

Ćwiczenie 11.

1. Otwórz plik *rozsypanka.*
2. Uzupełnij trzy pary rysunków, aby wyglądały podobnie jak para rysunków z ćwiczenia 10.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

Ćwiczenie 12.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Uzupełnij:



Jest ☐ spadochronów.



Jest ☐ samolotów.



Jest ☐ samochodów.

3. Narysuj strzałki wskazujące poprawne odpowiedzi:

najwięcej jest





najmniej jest



Ćwiczenie 13.

1. Otwórz plik *spadochrony.*
2. Usuń lub dodaj odpowiednie przedmioty tak, aby na rysunku było po tyle samo spadochronów i samochodów co samolotów.

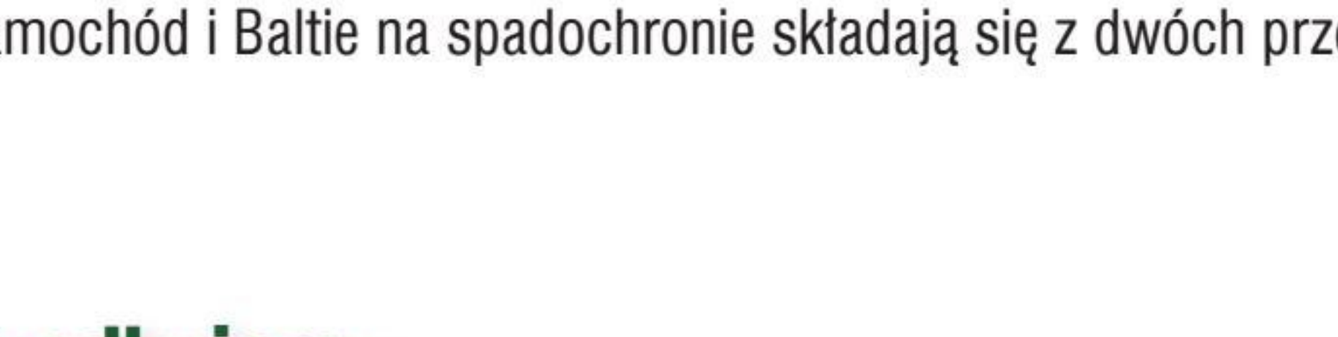
Wskazówki:

- Zastosuj kopiowanie przedmiotów.
- Samolot, samochód i Baltie na spadochronie składają się z dwóch przedmiotów.

4. Porządkujemy

Ćwiczenie 14.

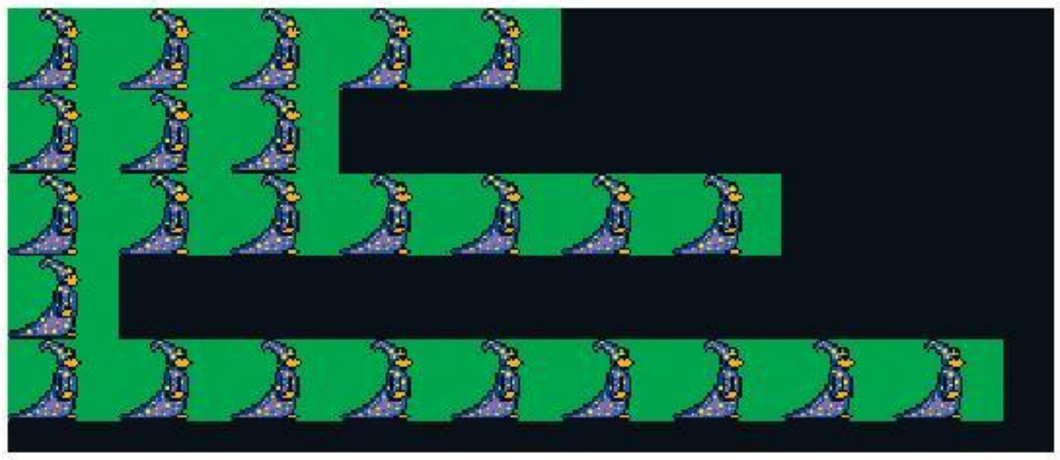
1. Otwórz plik *kostka.*



2. Ustaw kostki w kolejności od najmniejszej do największej liczby oczek.
3. Ustaw liczby od najmniejszej do największej.

Ćwiczenie 15.

1. Otwórz plik *czarodzieje1.*
2. Wstaw obok każdego rzędu czarodziei ich liczbę.
3. Uporządkuj rzędy w kolejności od najmniejszej do największej liczby czarodziei.

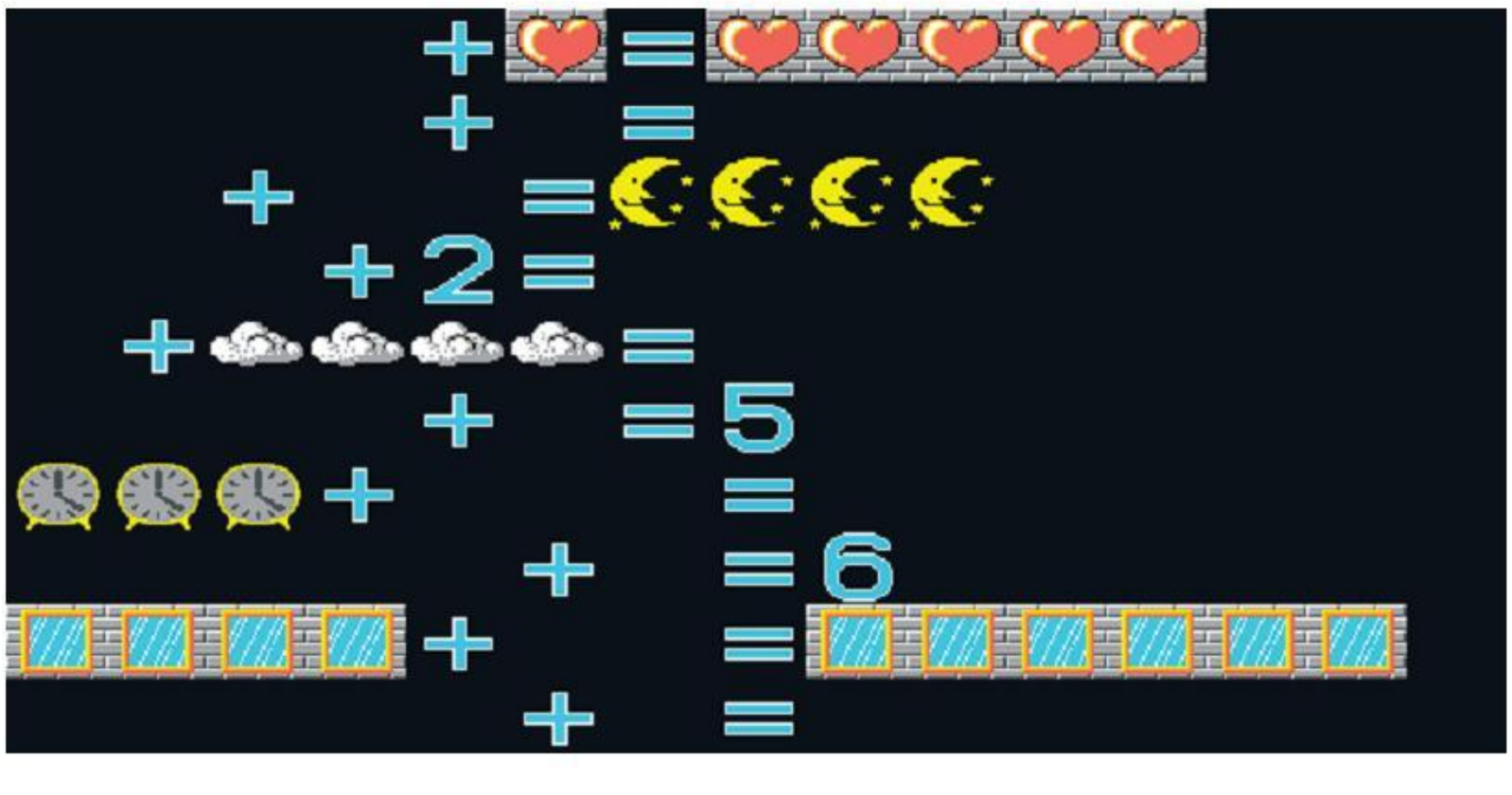


Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **2** i **9**.

Zadania

Zadanie 1.

1. Otwórz plik *dodawanie3.*



2. Uzupełnij scenę według wzoru podanego w ćwiczeniu 2.

3. Uzupełnij działania:


□ + □ = □


□ + □ = □


□ + □ = □


□ + □ = □


□ + □ = □



Zadanie 2.

Zbuduj sceny do zadań:

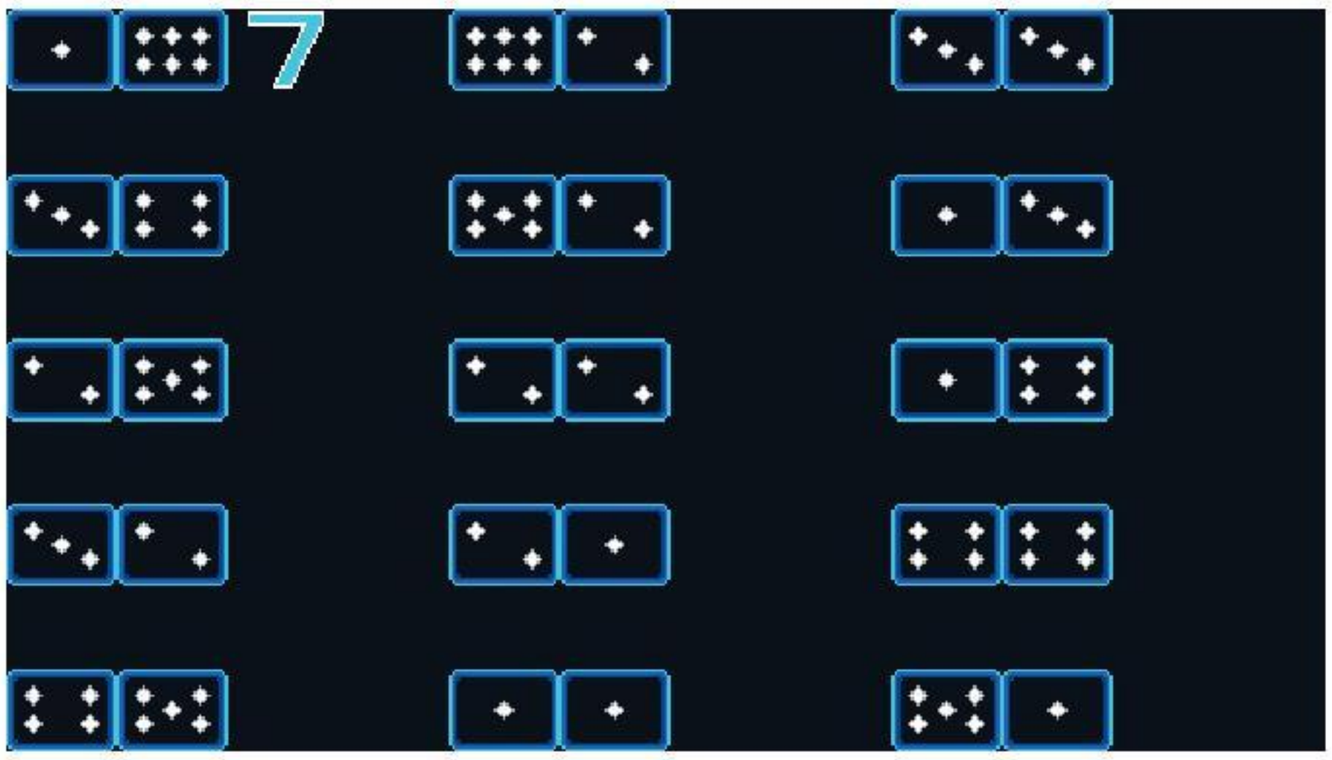
1. *Ola dostała 1 czerwony kwiatek, a Ala 4 niebieskie kwiatki. Ile dostały razem kwiatków?*

2. *Na parkingu stoi 5 samochodów i 2 rowery. Ile pojazdów stoi razem na parkingu?*



Zadanie 3.

1. Otwórz plik *domino.*



2. Oblicz w pamięci sumę oczek na każdej kostce domina i wstaw wynik obok.

Zadanie 4.

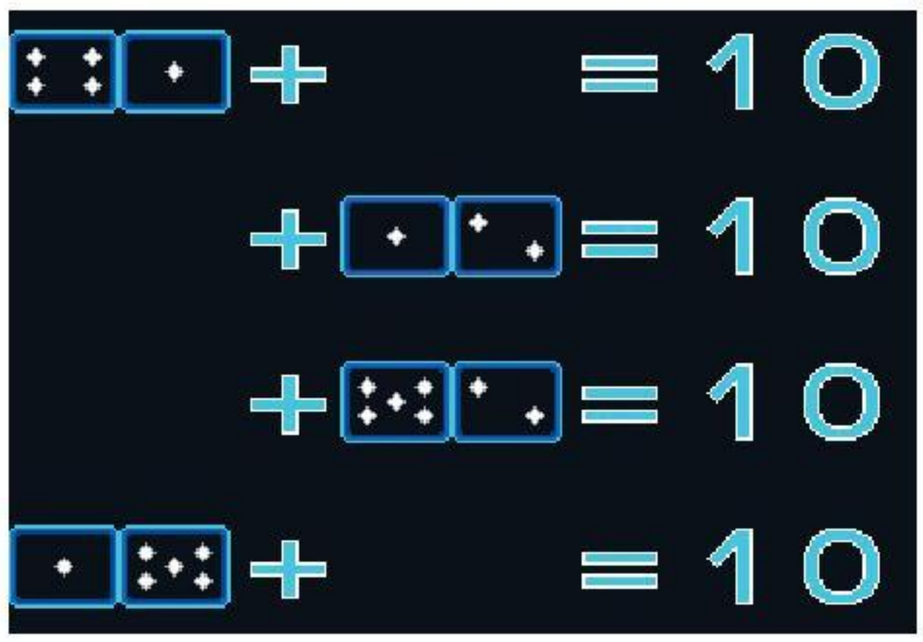
1. Na pustej scenie ustaw kostki domina, jak na rysunku.



2. Oblicz sumę oczek na wszystkich kostkach i wstaw wynik.

Zadanie 5.

1. Otwórz plik *kostki.*



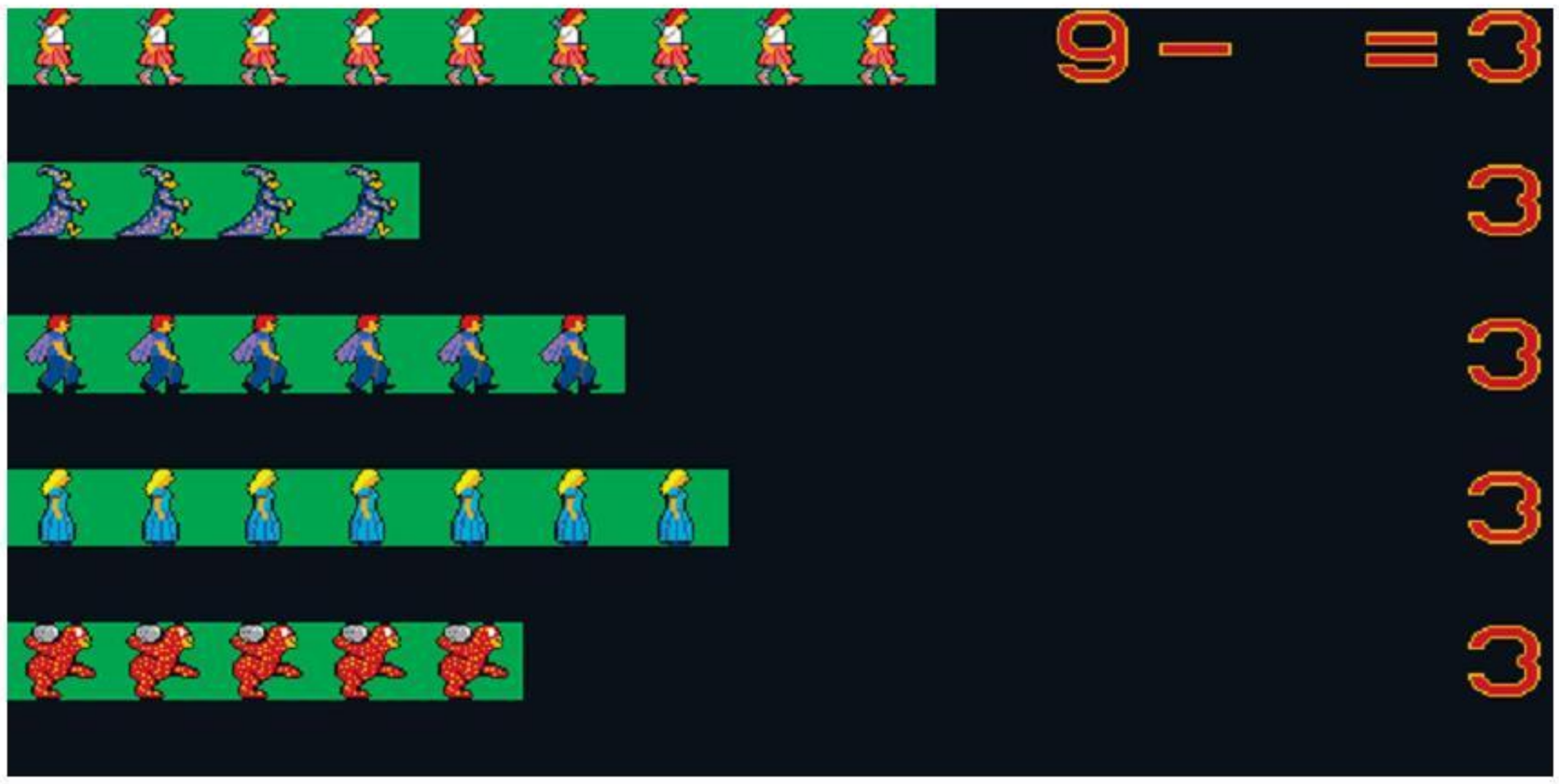
2. W każdym rzędzie suma oczek na obydwu kostkach ma być równa 10.
   Uzupełnij scenę. Czy w każdym przypadku możliwe jest tylko jedno rozwiązanie tego zadania?

Zadanie 6.

1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 5.
   W przygotowanym zadaniu suma oczek na dwóch kostkach domina ma być równa 9.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.

Zadanie 7.

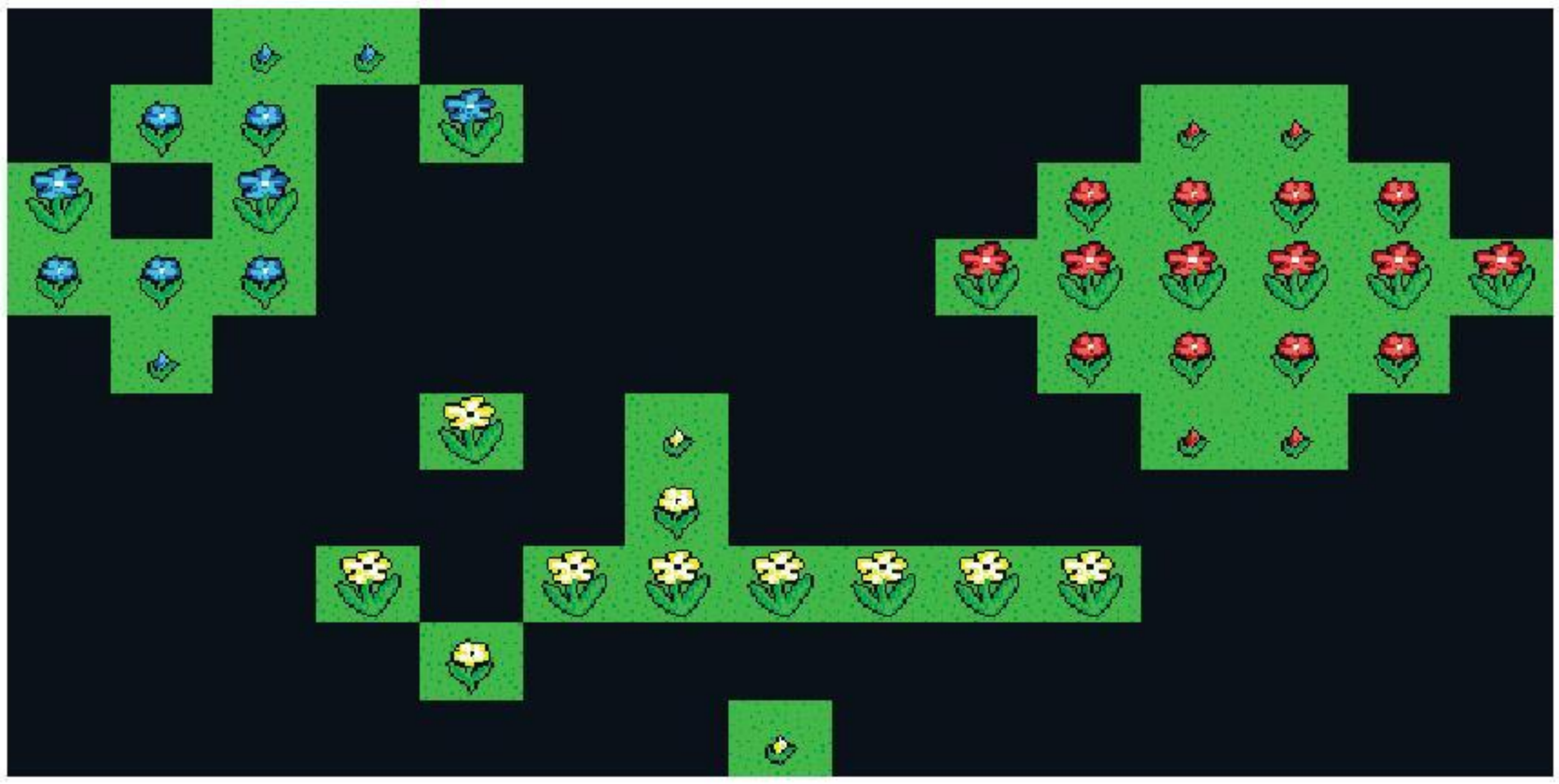
1. Otwórz plik *odejmowanie3.*



2. Usuń z każdego rzędu tyle przedmiotów, aby w każdym rzędzie zostały 3 przedmioty.
3. Uzupełnij działania na scenie według wzoru z ćwiczenia 7.

Zadanie 8.

1. Otwórz plik *klomby.*

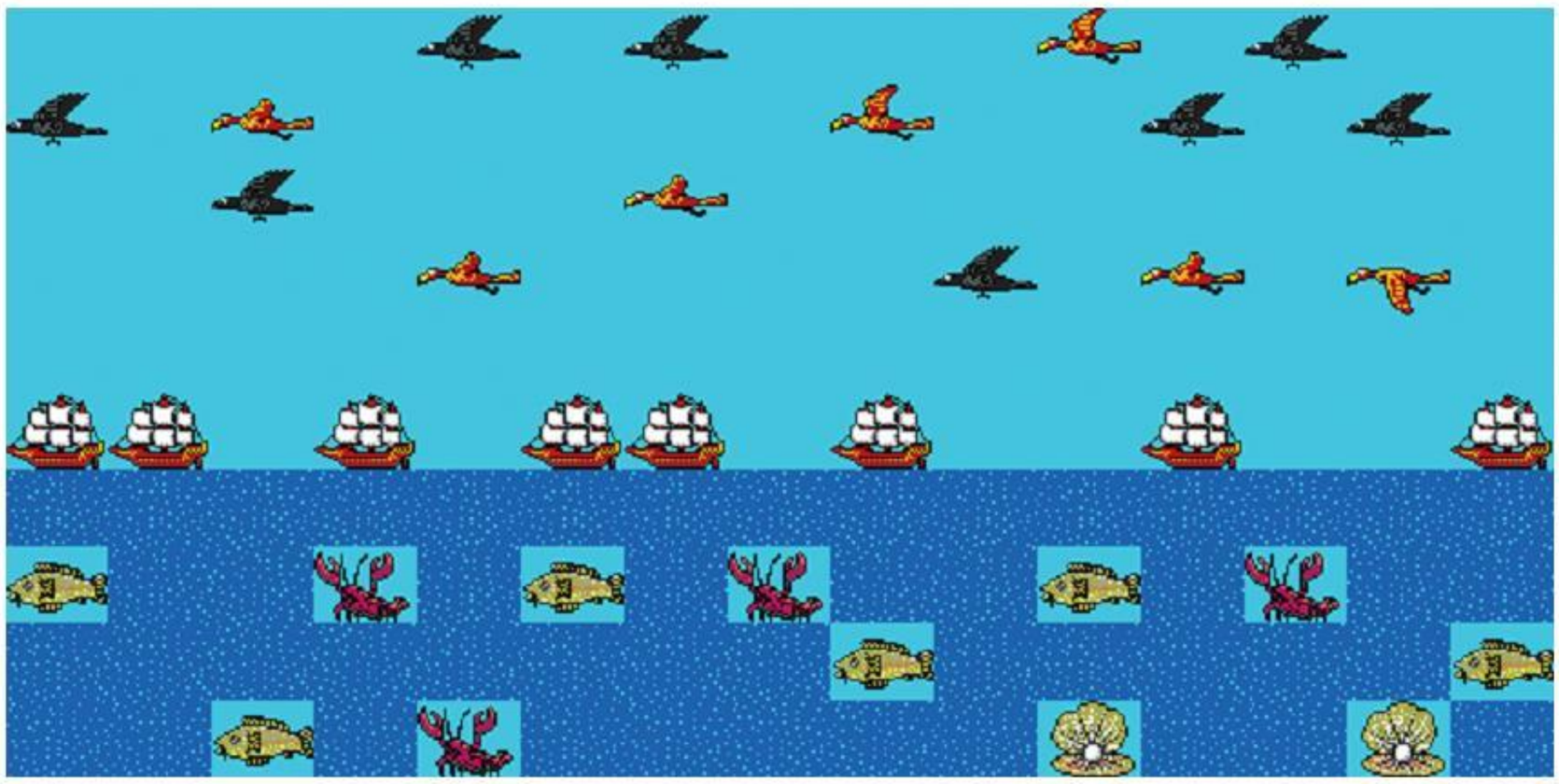


2. Uporządkuj scenę tak, aby klomby niebieskich i żółtych kwiatów miały taki sam kształt jak klomb czerwonych kwiatów.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

Zadanie 9.

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Uzupełnij:

 Jest ☐ statków.

 Są ☐ muszle.

 Jest ☐ ryb.

 Jest ☐ kolorowych ptaków.

 Są ☐ raki.

 Jest ☐ czarnych ptaków.

3. Narysuj strzałki, wskazujące prawidłową odpowiedź.

najwięcej jest







najmniej jest







4. Uzupełnij:

 Ryb jest o ☐ więcej niż  raków.

 Muszli jest o ☐ mniej niż  raków.

 Czarnych ptaków jest o ☐ więcej niż  kolorowych ptaków.

Zadanie 10.

1. Otwórz plik *morze.*
2. Uzupełnij działania:

 ☐ + 1 = 5

 ☐ − 1 = 6

 ☐ − 5 = 1

 ☐ − 4 = 4

 ☐ + 2 = 6

 ☐ + 5 = 7

3. Na scenie usuń lub dodaj przedmioty zgodnie z uzupełnionymi działaniami.

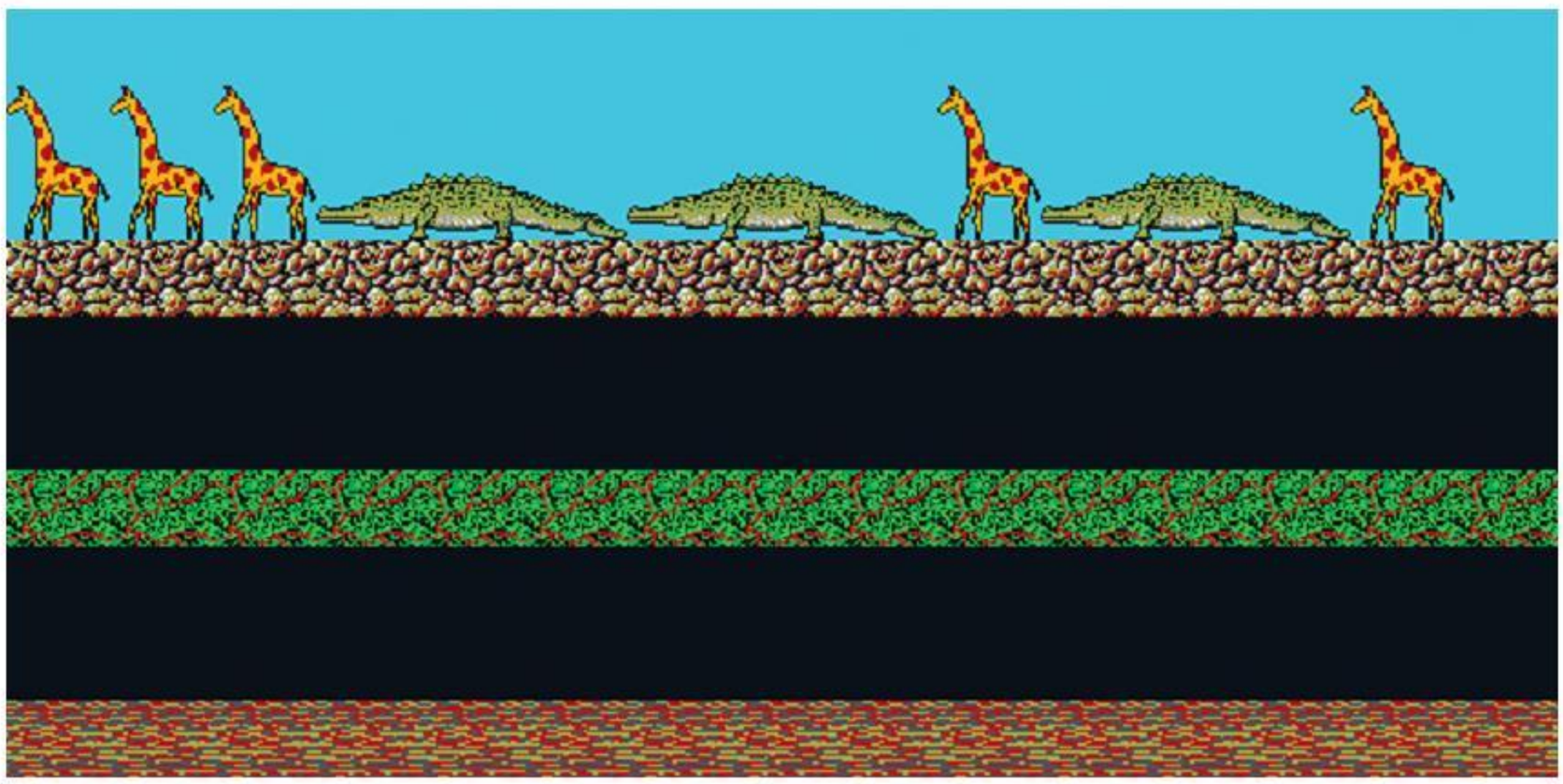
Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

Zadanie 11.

Zbuduj według własnego pomysłu scenę przedstawiającą krajobraz morski.

Zadanie 12.

1. Otwórz plik *krokodyle.*



2. Uzupełnij scenę tak, aby:
   - na środkowej ścieżce było o 2 żyrafy mniej i o 1 krokodyla więcej niż na górnej ścieżce,
   - na dolnej ścieżce było o 2 żyrafy więcej i o 1 krokodyla mniej niż na górnej ścieżce.

3. Uzupełnij:

Na środkowej ścieżce są ☐ żyrafy 

i ☐ krokodyle  .

Na dolnej ścieżce są ☐ krokodyle 

i ☐ żyraf  .

4. Uzupełnij działania:

Na ścieżce  jest razem ☐ + ☐ = ☐ zwierząt.

Na ścieżce  jest razem ☐ + ☐ = ☐ zwierząt.

Na ścieżce  jest razem ☐ + ☐ = ☐ zwierząt.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów. Żyrafa składa się dwóch przedmiotów, a krokodyl z trzech.

Zadanie 13.

1. Otwórz plik *grzybki.*
2. Ustaw grzybki w kolejności od największego do najmniejszego.
3. Ustaw liczby od największej do najmniejszej.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

Zadanie 14.

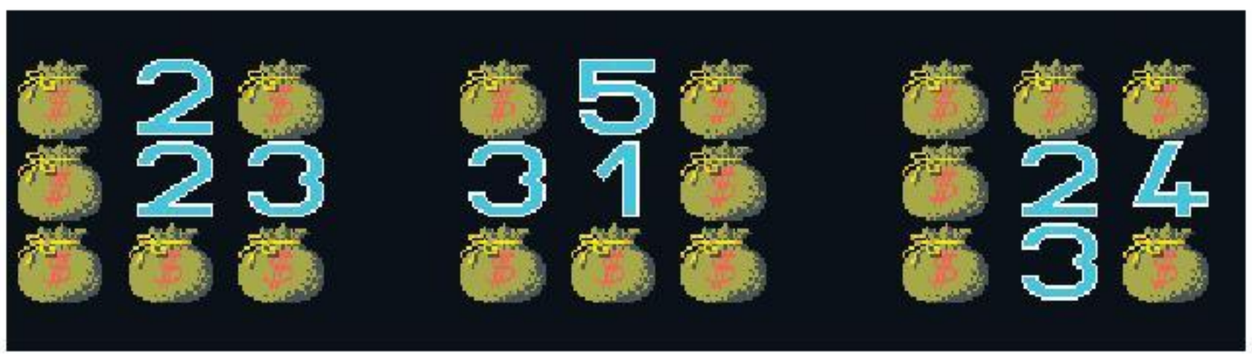
1. Otwórz plik *czarodzieje2.*
2. Wstaw obok każdego rzędu czarodziei ich liczbę.
3. Uporządkuj rzędy w kolejności od najmniejszej do największej liczby czarodziei.

Zadanie 15.

1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 14. Użyj innych przedmiotów.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.

Zadanie 16.

1. Otwórz plik *dolary.*



2. W środkowych rzędach (pionowym i poziomym) w każdej grupie suma liczb ma wynosić 9. Zamień worki dolarów na liczby.

Wzór:

zadanie



rozwiązanie



1 + 1 + **7** = 9

6 + 1 + **2** = 9

3. Uzupełnij działania:

pierwsza grupa worków

□ + □ + □ = 9

□ + □ + □ = 9

druga grupa worków

□ + □ + □ = 9

□ + □ + □ = 9

trzecia grupa worków

□ + □ + □ = 9

□ + □ + □ = 9

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w banku **2**.

Zadanie 17.

1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 16. Suma liczb ma być równa 6.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.

Zadanie 18.

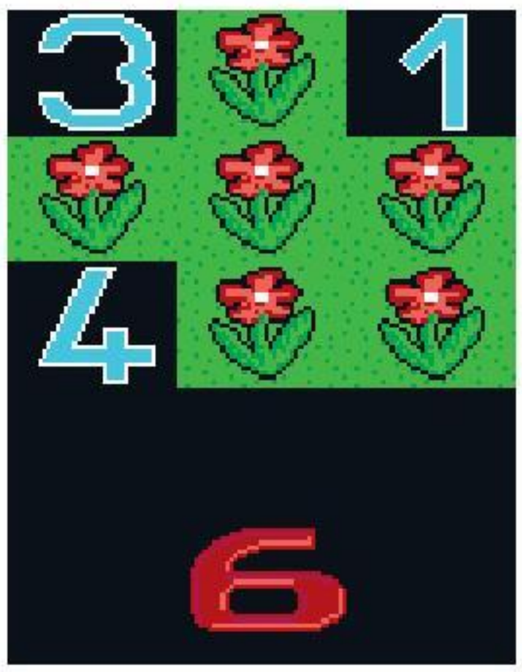
1. Otwórz plik *kwietniki.*



2. Zamień kwiatki na liczby tak, aby suma liczb po przekątnej w każdej grupie była równa liczbie zapisanej poniżej. Czy w każdym przypadku możliwe jest tylko jedno rozwiązanie tego zadania?

Wzór:

zadanie

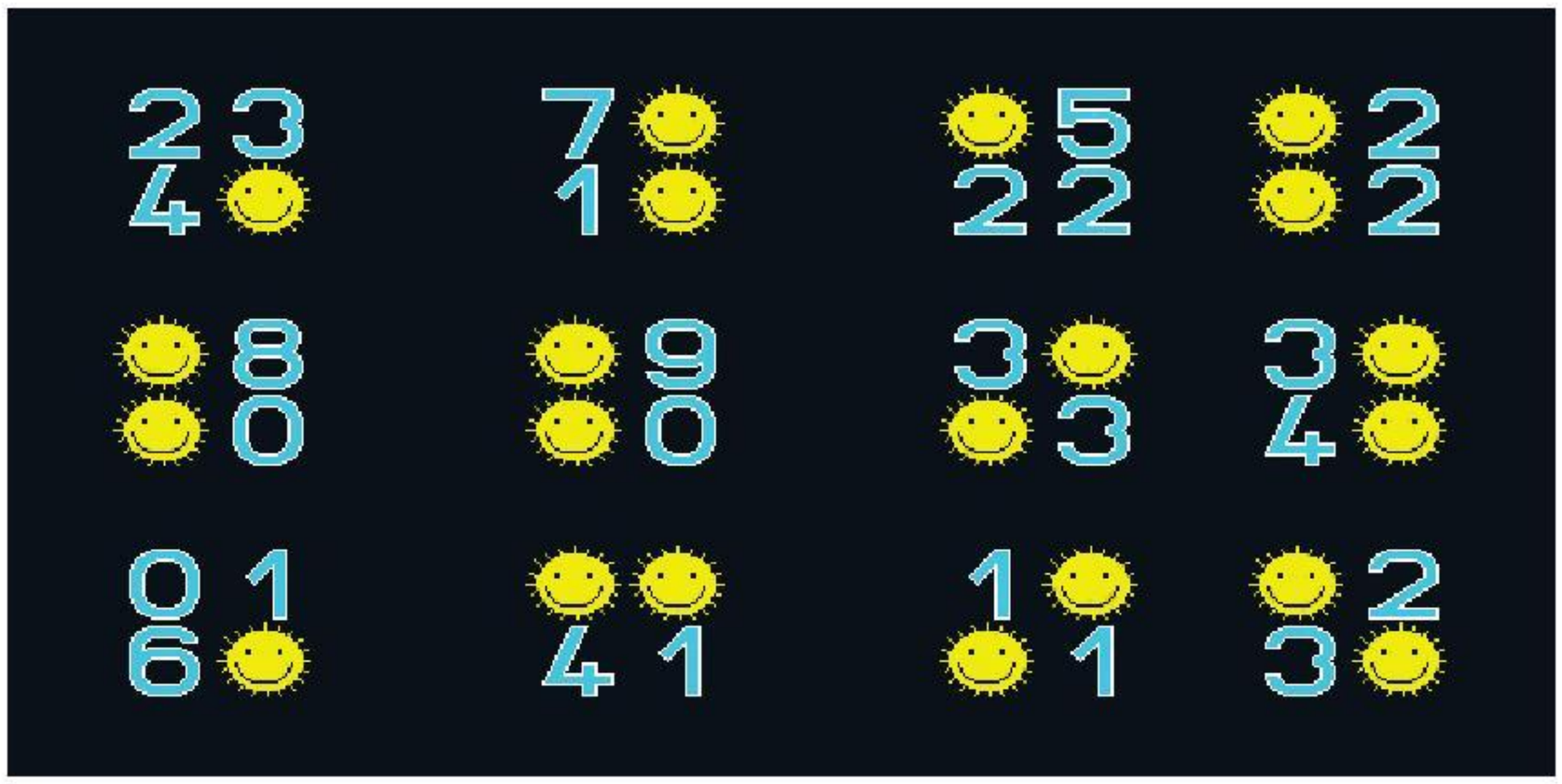


rozwiązanie



Zadanie 19.

1. Otwórz plik *słoneczka2.*



2. Zamień wszystkie słońca na cyfry tak, aby wynik dodawania w każdej grupie czterech liczb jednocyfrowych był równy 10.
   Czy w każdym przypadku możliwe jest tylko jedno rozwiązanie tego zadania?

Zadanie 20.

1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 19.
   Suma liczb jednocyfrowych ma być równa 8.
2. Sprawdź, czy zadanie zostało poprawnie rozwiązane.

Zadanie 21.

1. Otwórz plik *zasada4.*
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.

Temat 7. Zabawy z literami w programie Baltie



1. Litery

Ćwiczenie 1.

1. Otwórz plik *litery1.*
2. Na scenie ustaw parami wielkie i małe litery polskiego alfabetu.

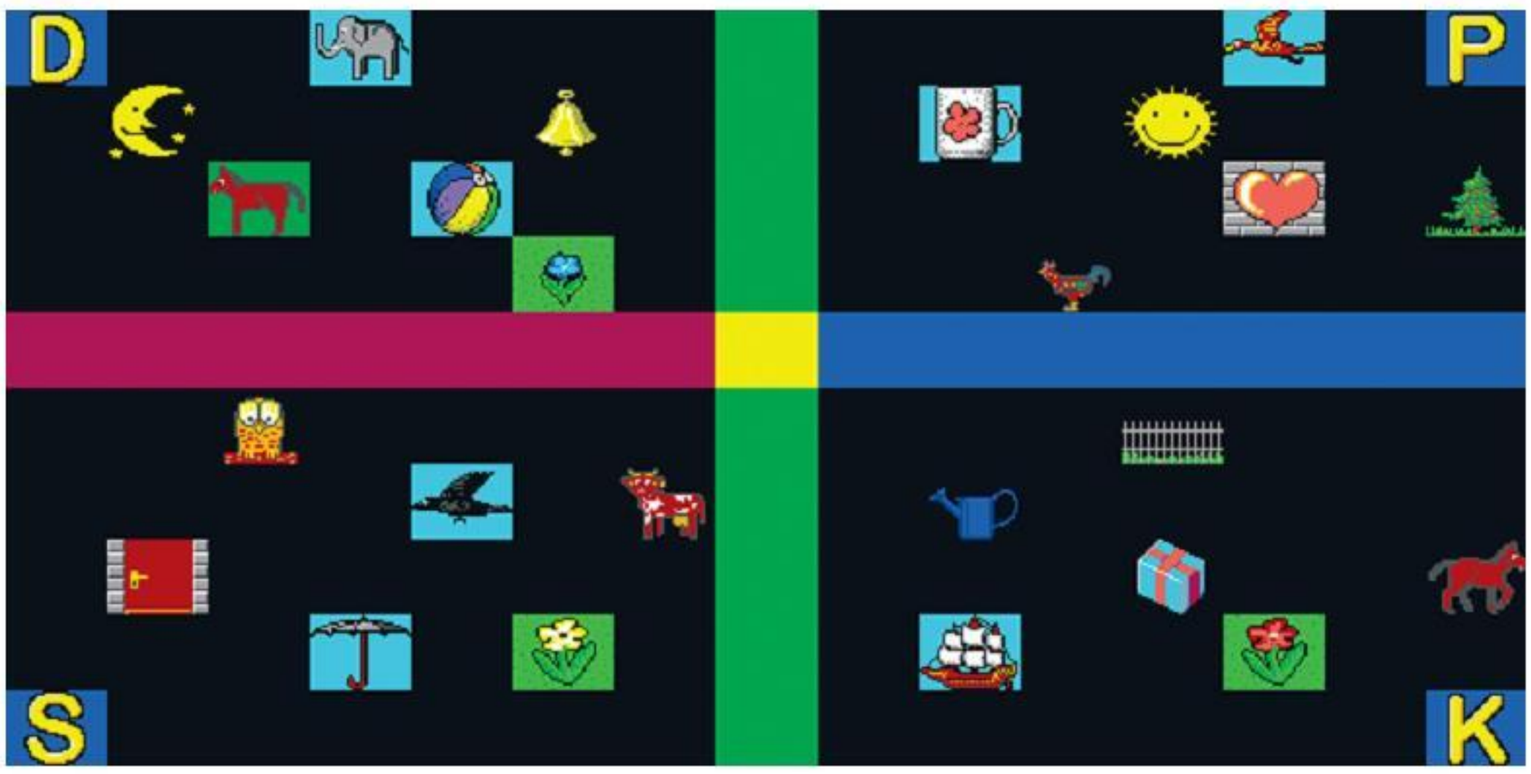
Wzór:



Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w banku **51**.

Ćwiczenie 2.

Nazwij przedmioty umieszczone na scenie, w częściach oznaczonych literami **D**, **P**, **S** i **K**.



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *litery2.*
2. W każdej części sceny umieść przedmioty, których nazwa zaczyna się na literę widoczną w odpowiednim rogu. Przenieś odpowiednio przedmioty i policz je.
3. Uzupełnij:

Na literę  zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów,

na literę  zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów,

na literę  zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów,

na literę  zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów.

2. Sylaby

Ćwiczenie 4.

1. Jakie to miasta?



2. Otwórz plik *miasta.*
3. Zastąp kolorowe pola odpowiednimi sylabami.

Ćwiczenie 5.

Jakie rysunki widzisz na scenie? Z rozrzuconych sylab odgadnij podpisy do rysunków.



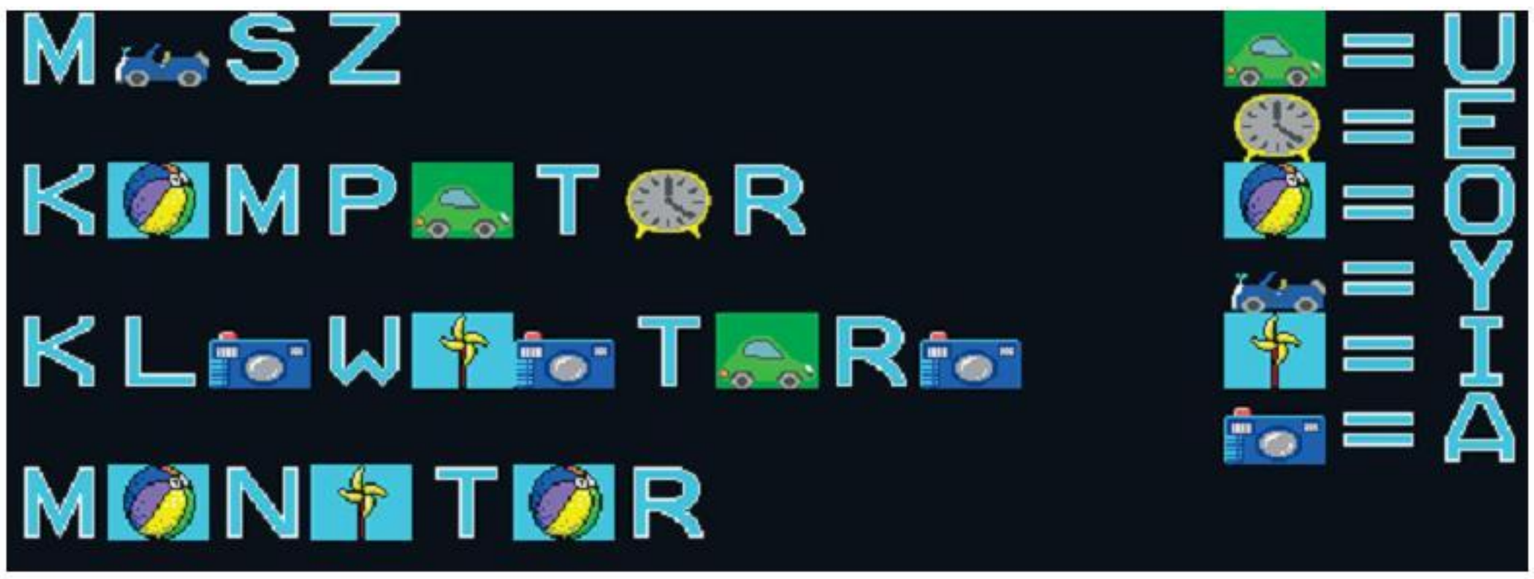
Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *sylaby1.*
2. Pod każdym rysunkiem umieść podpis, przesuwając odpowiednie sylaby na kolorowe pola.

3. Wyrazy

Ćwiczenie 7.

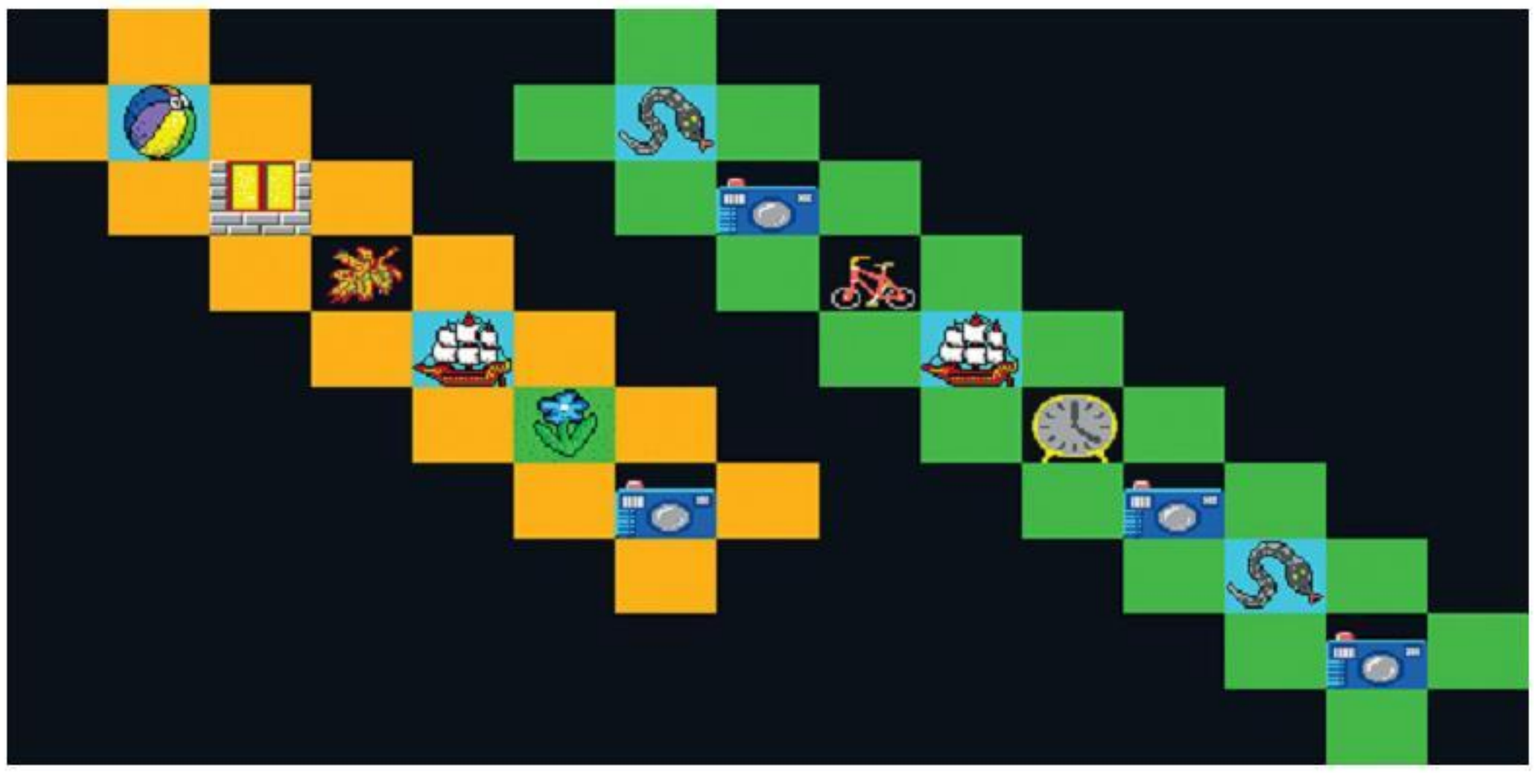
1. Otwórz plik *komputer.*
   Zamień przedmioty z obrazkami na litery, według podanego szyfru.



2. Przeczytaj otrzymane wyrazy.

Ćwiczenie 8.

1. Nazwij przedmioty znajdujące się na pomarańczowej ścieżce.
2. Nazwij przedmioty znajdujące się na zielonej ścieżce.



Ćwiczenie 9.

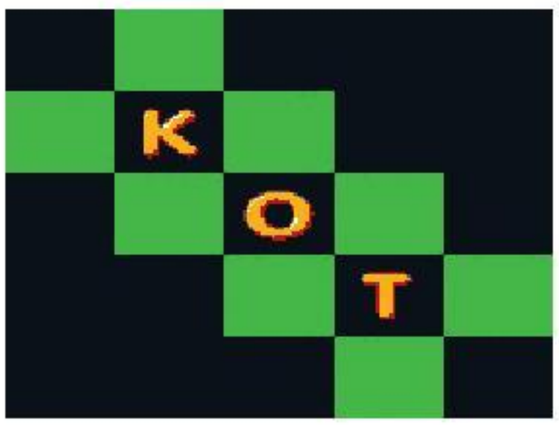
1. Otwórz plik *wyrazy1.*
2. Zastąp każdy przedmiot pierwszą literą jego nazwy.

Wzór:

zadanie



rozwiązanie



3. Odczytaj ułożone wyrazy.

Ćwiczenie 10.

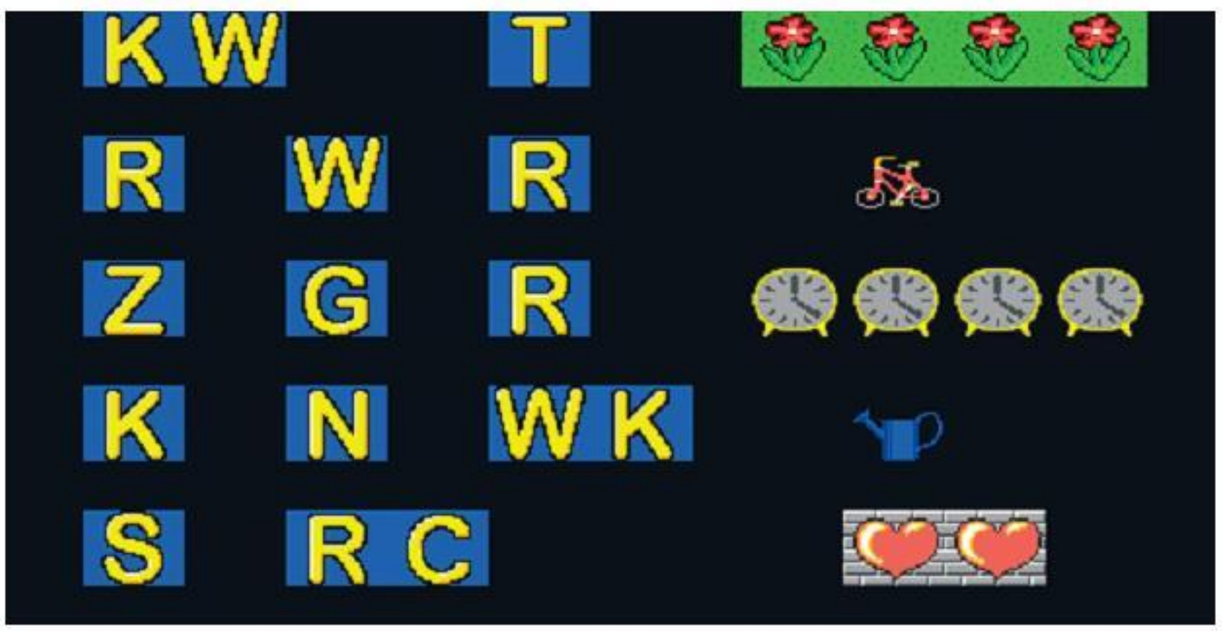
Zbuduj na pustej scenie trzy ścieżki (jak w ćwiczeniu 9.)
dla wyrazów: **ptak**, **las**, **rosa**.

Ćwiczenie 11.

1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki ćwiczenie podobne do ćwiczenia 9., według własnego pomysłu.
2. Sprawdź, czy ćwiczenie zostało poprawnie rozwiązane.

Ćwiczenie 12.

1. Co widzisz na obrazkach po prawej stronie sceny?



2. Otwórz plik *wyrazy2.*
3. Uzupełnij brakujące litery i liczby przedmiotów.

   Wzór:

zadanie



rozwiązanie



4. Przeczytaj utworzone wyrazy.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **6** i **7**.

Zadania

Zadanie 1.

1. Otwórz plik *litery3.*
2. Po lewej stronie każdej litery ustaw literę poprzedzającą ją w alfabecie, a po prawej stronie – literę następującą po niej w alfabecie.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w banku **51**.

Zadanie 2.

Zgadnij, jaką literę zastępuje czarodziej. Przeczytaj wyrazy.

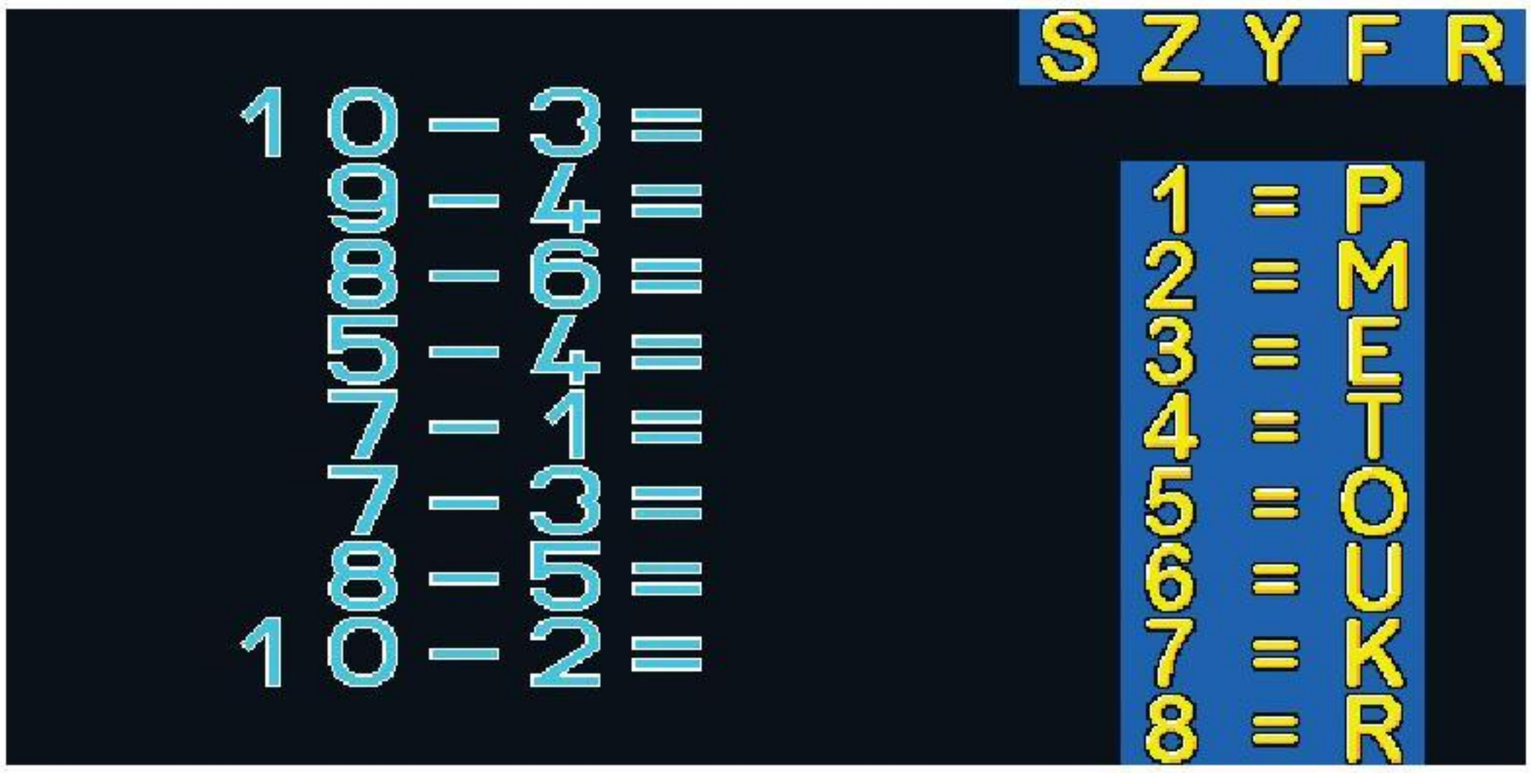


Zadanie 3.

1. Otwórz plik *literka.*
2. Zastąp czarodzieja właściwą literą.
3. Ustaw na scenie przedmioty odpowiadające utworzonym wyrazom.

Zadanie 4.

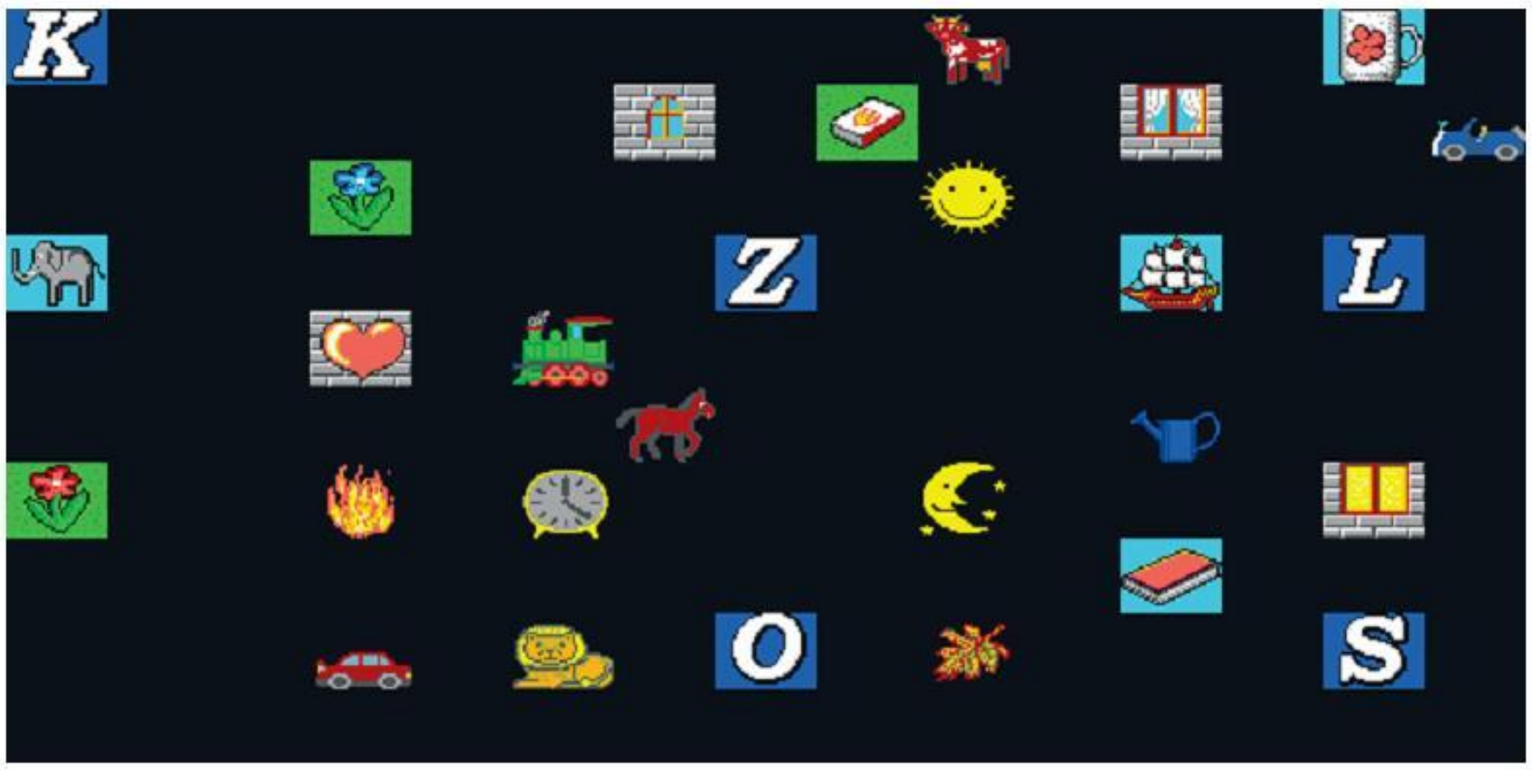
1. Otwórz plik *szyfr.*



2. Wykonaj obliczenia.
3. Zamień wyniki na litery według podanego szyfru.
4. Odczytaj hasło.

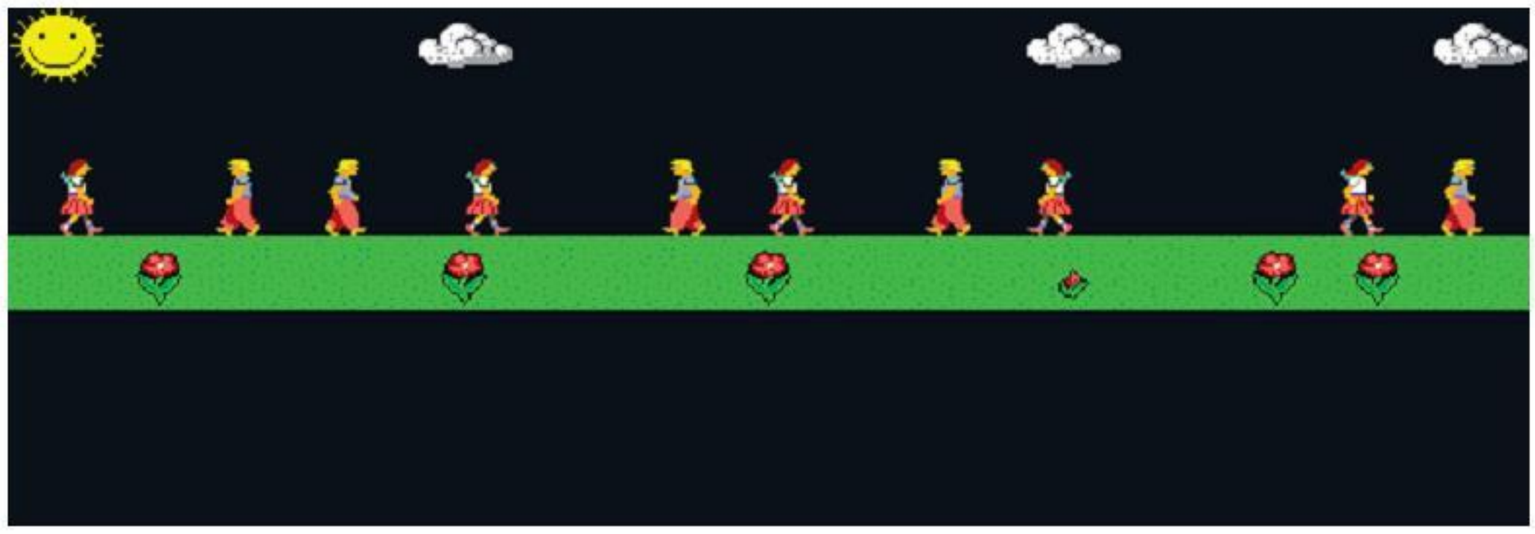
Zadanie 5.

1. Otwórz plik *układanka.*
2. Nazwij przedmioty rozsypane na scenie.



3. W pierwszym wierszu sceny ułóż rozsypane litery według alfabetu.
4. Przeczytaj ułożony wyraz.
5. Pod każdą literą ustaw przedmioty, których nazwy zaczynają się na tę literę.

Zadanie 6.



Uzupełnij:

W lewą stronę idzie ____ dzieci.

W prawą stronę idzie ____ dzieci.

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *dzieci.*
2. Popraw scenę tak, aby:
   - litera P była umieszczona, gdy dziecko idzie w prawą stronę,
   - litera L – gdy dziecko idzie w lewą stronę.
3. Ustaw na scenie dodatkowe dzieci tak, aby w lewą stronę szło ich tyle samo, co w prawą.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

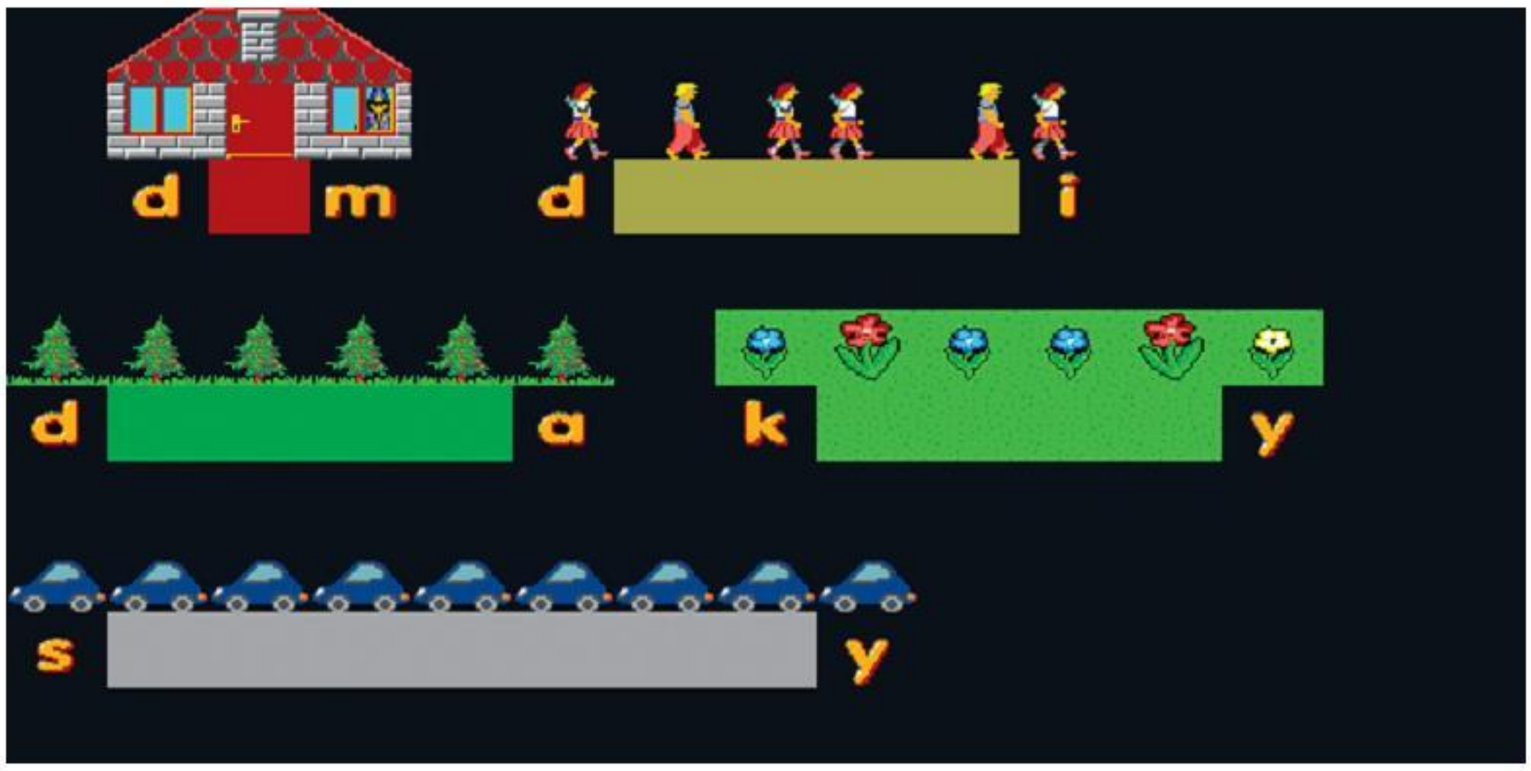
Zadanie 8.

1. Zbuduj scenę podobną do sceny z zadania 6. Umieść na łące 3 czarodziei idących w lewą stronę i 5 idących w prawą stronę.
2. Umieść poniżej czarodziei odpowiednio litery L i P.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **0**, **1**, **2** i **9**.

Zadanie 9.

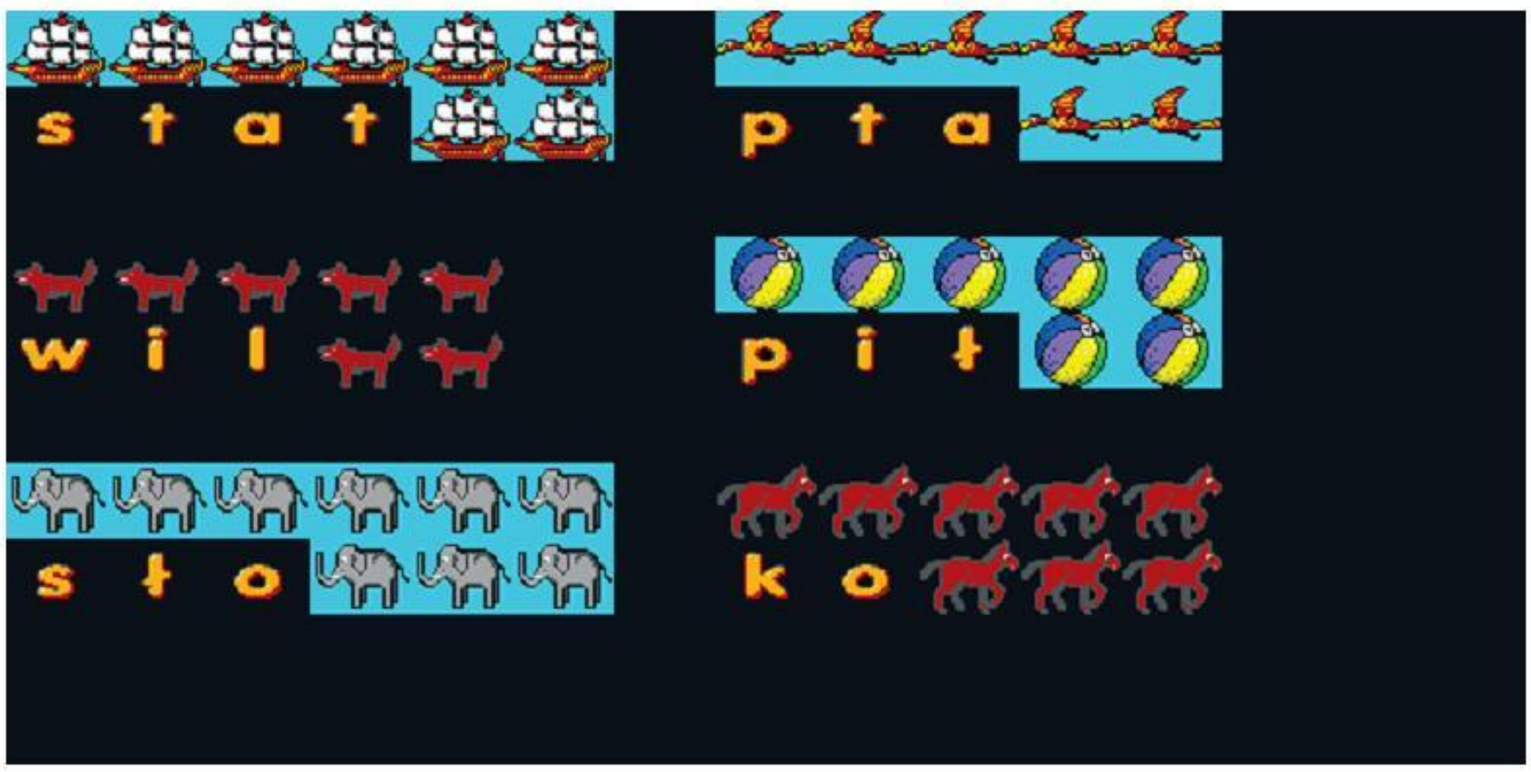
1. Zbuduj scenę według wzoru.



2. Uzupełnij podpisy pod rysunkami.

Zadanie 10.

1. Otwórz plik *sylaby2*.



2. Uzupełnij podpisy pod rysunkami.
   Zastąp przedmioty z obrazkami brakującymi literami.
3. Policz sylaby w każdym wyrazie.
4. Wymień wyrazy, które mają taką samą ostatnią sylabę.

Zadanie 11.

1. Ustaw na scenie litery tworzące wyrazy: *sowy*, *parasole*, *słońca*, *słonie*, *samochody*.
2. Jakie litery powtarzają się we wszystkich wyrazach?
3. Nad każdą literą wyrazu umieść odpowiednie przedmioty. Obok wpisz liczbę liter w danym wyrazie.

Wzór:



Zadanie 12.

Wykonaj zadanie podobne do zadania 11. Ustaw na scenie litery tworzące wyrazy: *konie*, *krowy*, *kubki*, *kwiaty*.

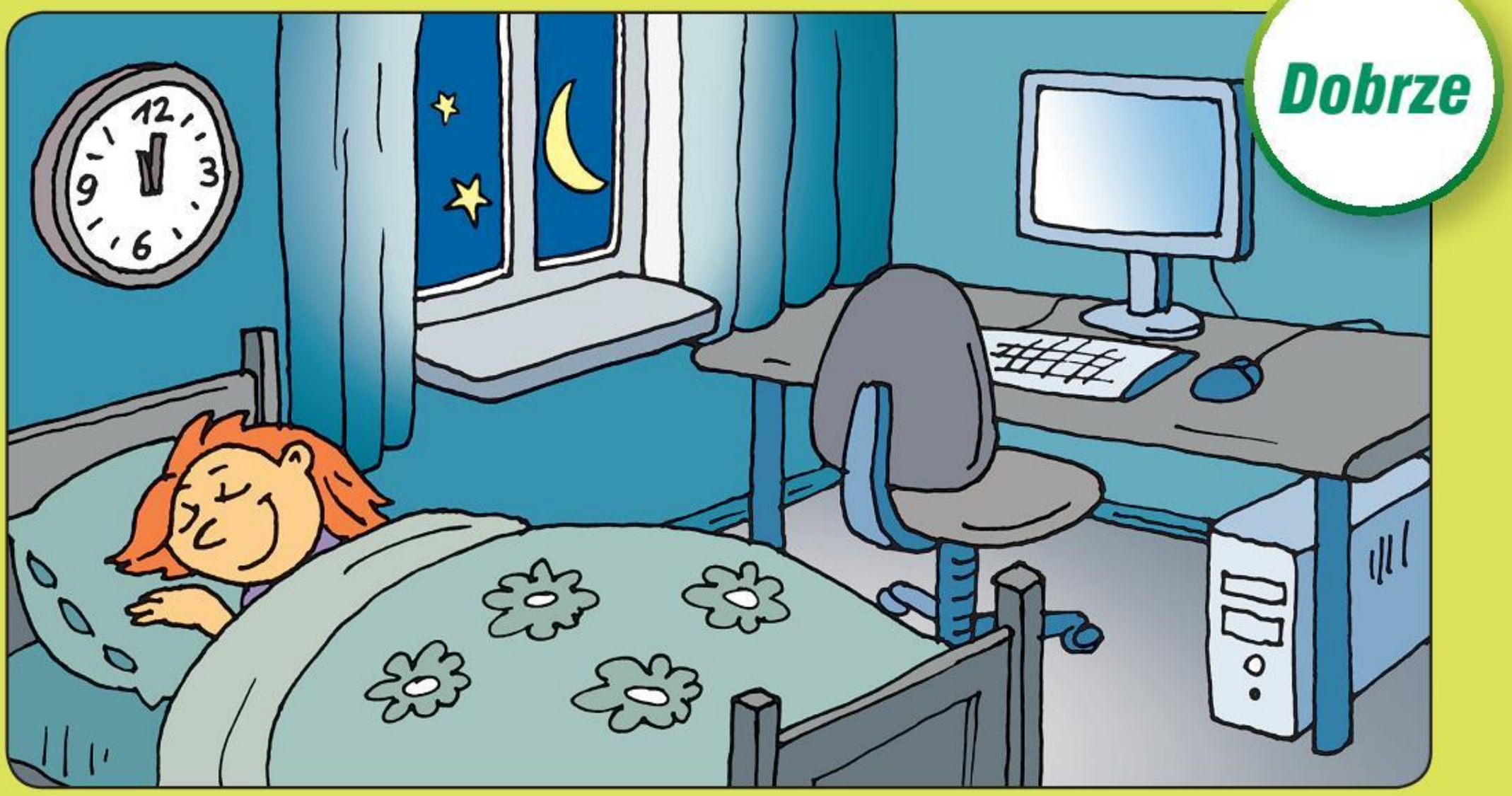
Zadanie 13.

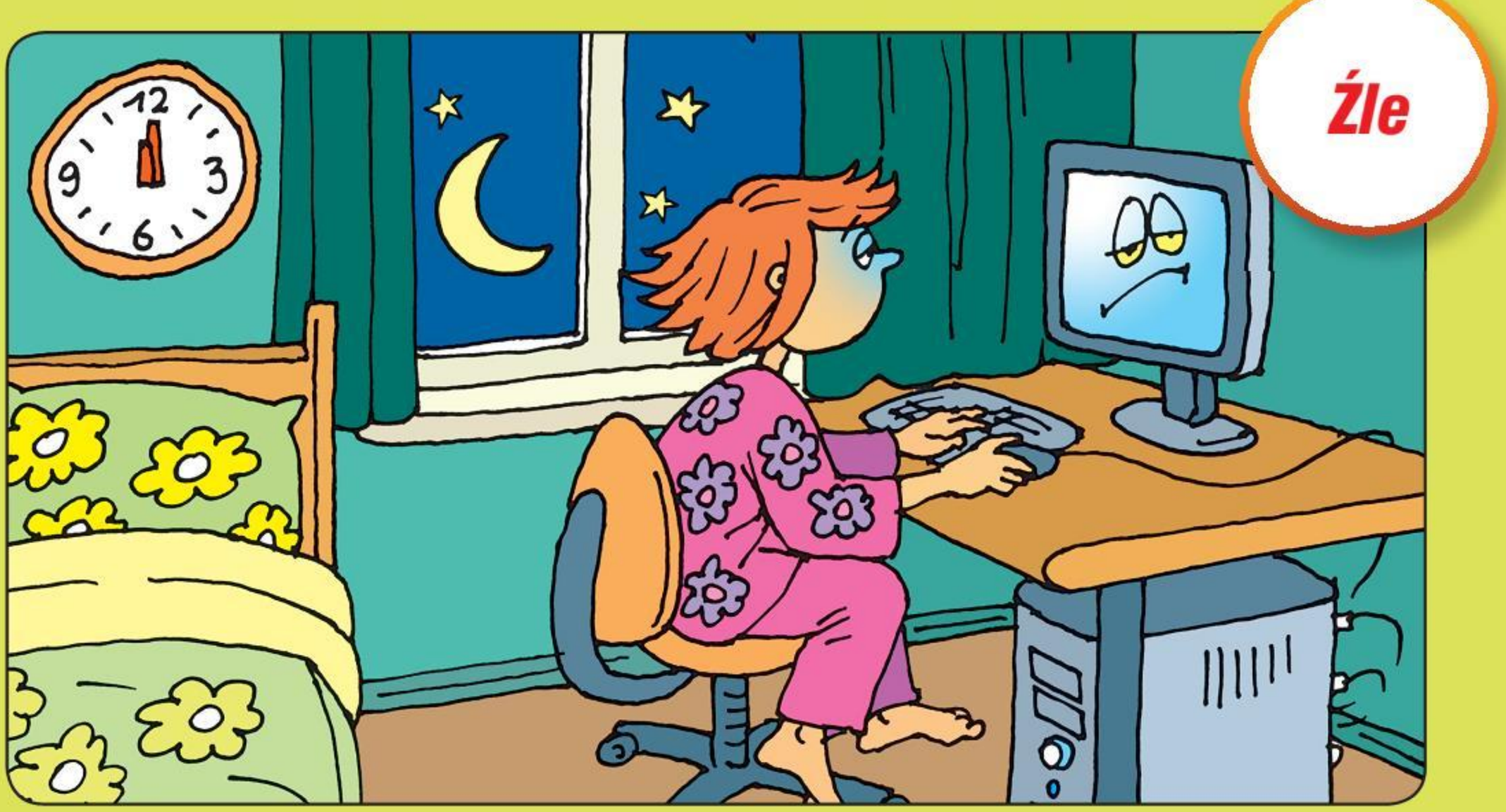
Wykonaj zadanie podobne do zadania 11. Umieść na scenie trzy wyrazy rozpoczynające się na literę ***p***. Wstaw również odpowiednie przedmioty.

Zadanie 14.

1. Otwórz plik *zasada5.*
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.

Zasady korzystania z komputera





Opowiedz, co widzisz na rysunkach. Odpowiedz na pytania:

W jakich godzinach korzystasz z komputera?
Dlaczego należy ograniczać czas pracy przy komputerze?
Dlaczego w nocy nie należy pracować przy komputerze?

Temat 8. Umieszczamy napisy na rysunkach w programie Paint



1. Umieszczamy napis na rysunku

W obszarze do rysowania można umieszczać napisy, korzystając z narzędzia **Tekst**.

Przykład 1.

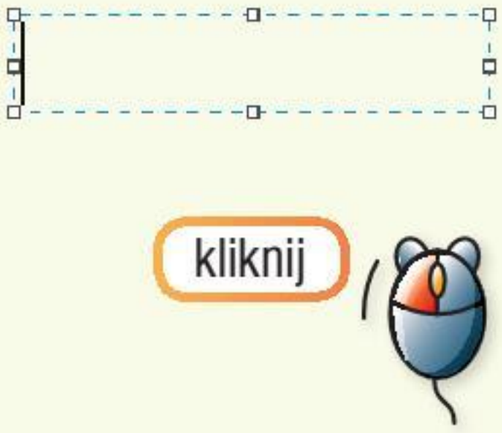
1 narzędzie **Tekst**



2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



3



4 pisz





5



kliknij poza polem tekstowym



6

poziomki

Ćwiczenie 1.

1. Otwórz plik *owoce lasu.*
2. Podpisz rysunki: *poziomki*, *jagody*, *maliny*.
3. Pokoloruj rysunek.

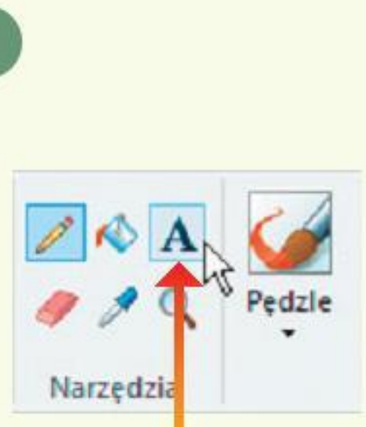


2. Zmieniamy kolor czcionki

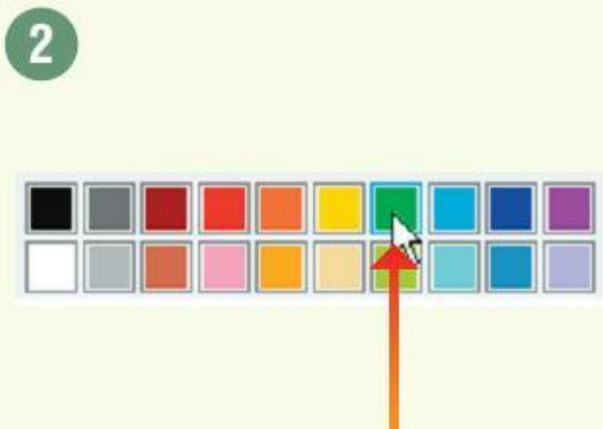
Przykład 2.

kolorowe litery

1



2



3 Wybrany jest zielony kolor czcionki.



Przenieś kursor na obszar do rysowania.

4 Pojawi się pole tekstowe.



5 Pisz... na zielono.



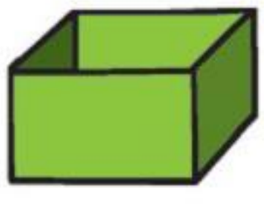
6

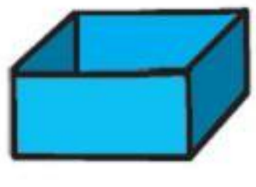


Uwaga: Aby zmienić kolor czcionki w trakcie pisania, wystarczy kliknąć wybrany kolor na palecie kolorów.

Ćwiczenie 2.

Pod każdym pudełkiem wpisz jego kolor. Użyj kredki w tym samym kolorze co pudełko.



....

Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *pudełka.*
2. Wykonaj polecenie z ćwiczenia 2., używając narzędzia **Tekst**.

3. Piszemy polskie litery

Przykład 3.

ąćęłńóśż

1 Umieść pole tekstowe w obszarze do rysowania…

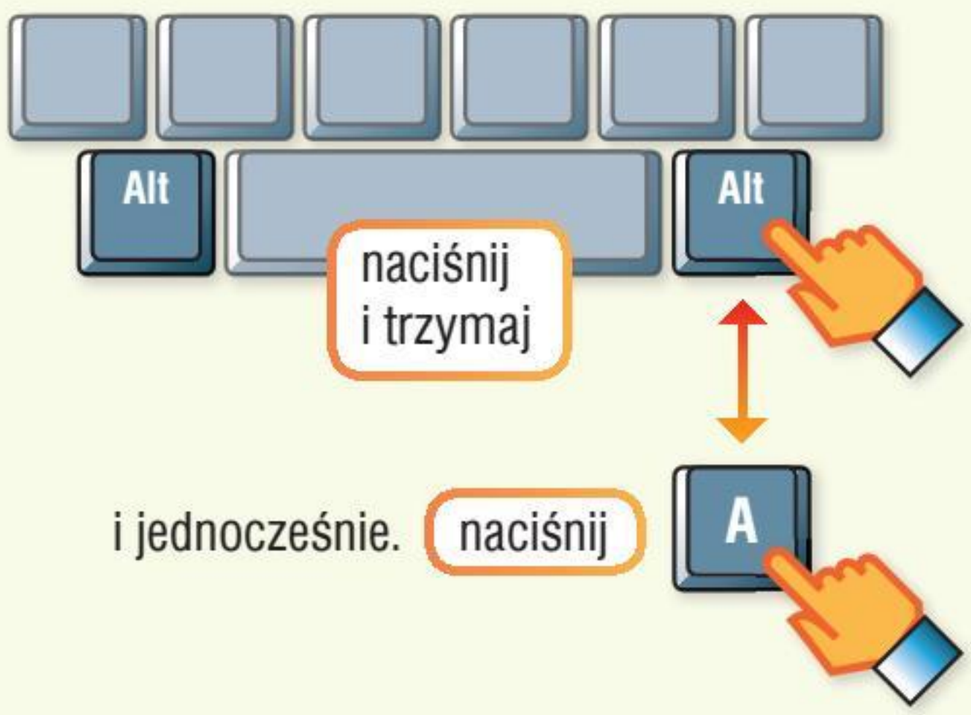
zaj

zacznij pisać...



2

zaj



3

zają



Uwaga: Pozostałe polskie litery, takie jak *ć*, *ę*, *ł*, *ń*, *ó ś*, *ż*, uzyskujemy w ten sam sposób.

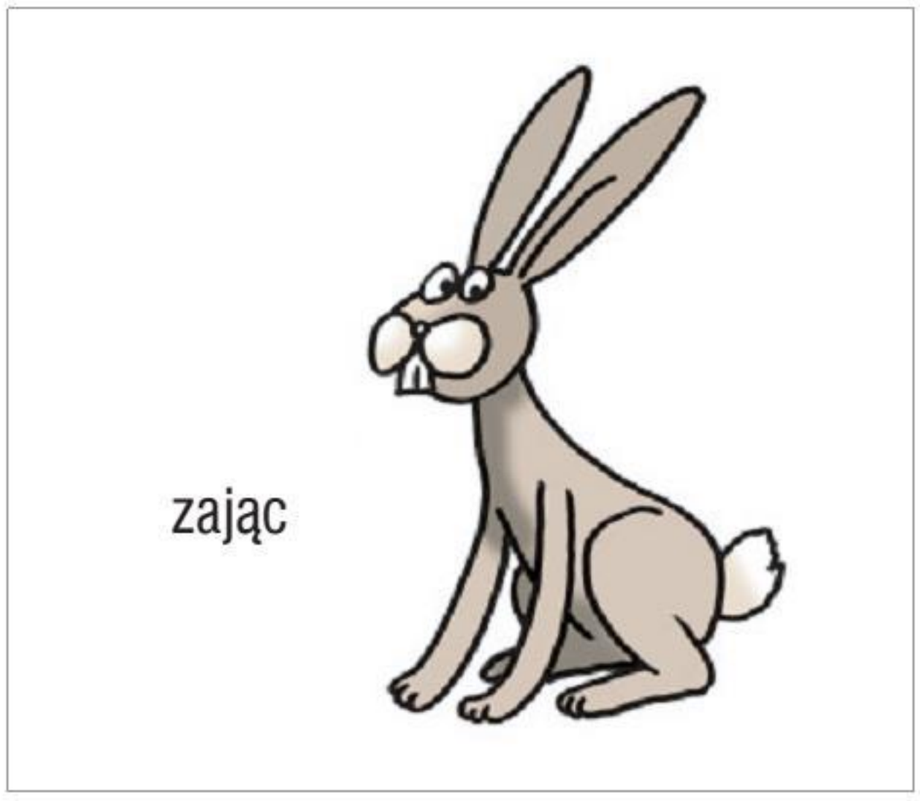
Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *zwierzęta.*
2. Pokoloruj rysunki.
3. Umieść pod rysunkami napisy:

   zając – w kolorze szarym,
   jeleń – w kolorze zielonym,
   niedźwiedź – w kolorze brązowym.

Wskazówka:

Literę **ź** uzyskujemy, naciskając jednocześnie prawy klawisz **Alt** i klawisz z literą **x**.



4. Piszemy wielkie litery

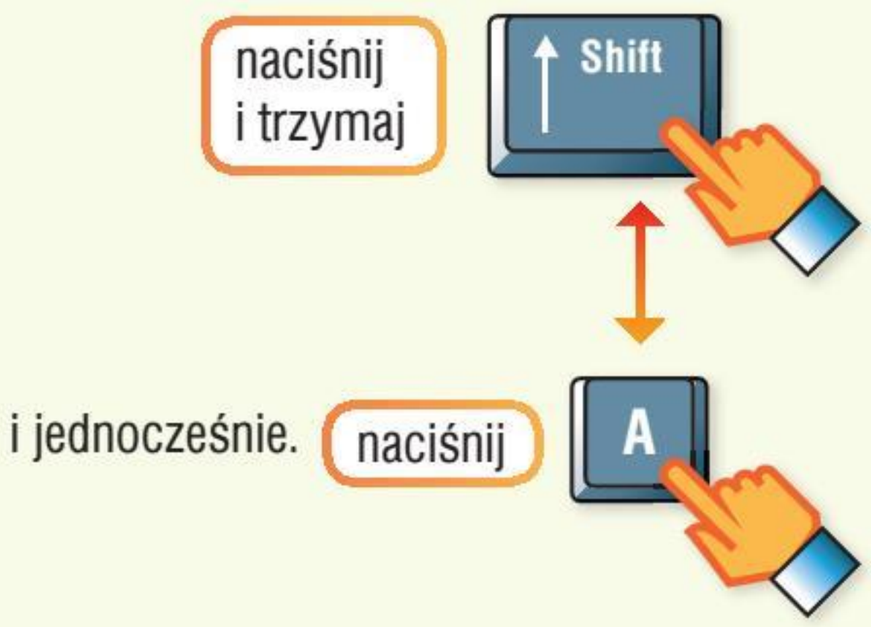


Przykład 4.

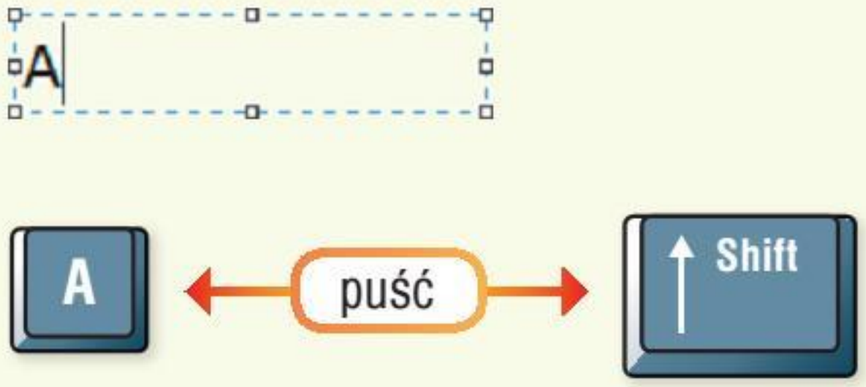
1. Umieść pole tekstowe w obszarze do rysowania…



2.



3.



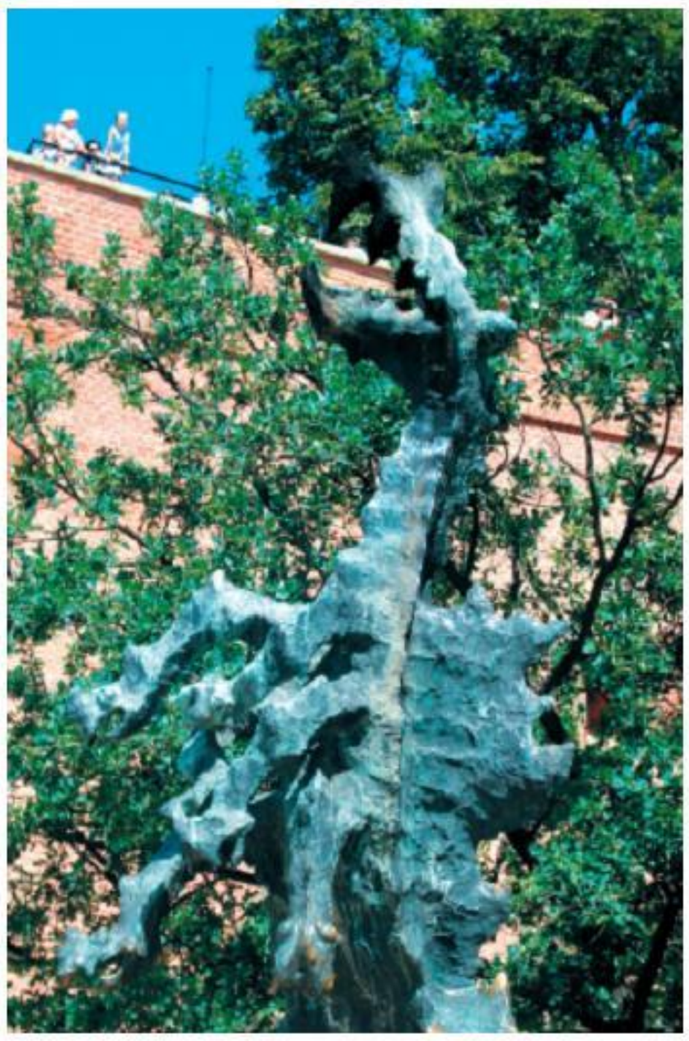
Ćwiczenie 5.

1. Przeczytaj podpisy pod zdjęciami.
2. Który z pomników znajduje się w Krakowie, który w Warszawie, a który we Wrocławiu?
3. Wpisz odpowiednią nazwę miasta pod każdym zdjęciem.



Syrenka Warszawska

.....



Smok Wawelski

.....



Aleksander Fredro

.....

Ćwiczenie 6.

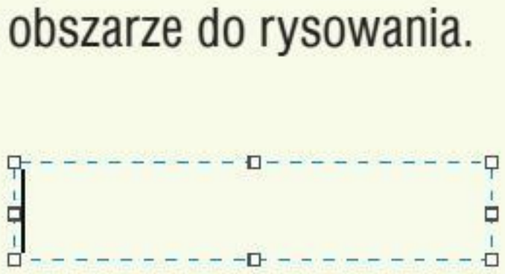
1. Otwórz plik *pomniki.*
2. Umieść pod każdym zdjęciem nazwę miasta, w którym znajduje się dany pomnik: *Warszawa*, *Wrocław*, *Kraków*. Zastosuj taki sam kolor czcionki, jakim podpisane są zdjęcia.

5. Zmieniamy rozmiar czcionki

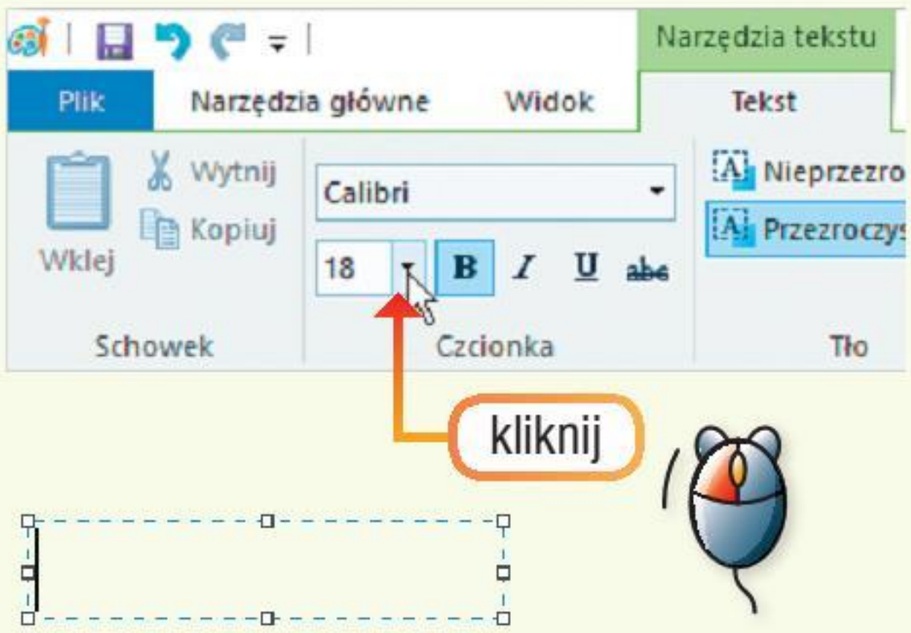


Przykład 5.

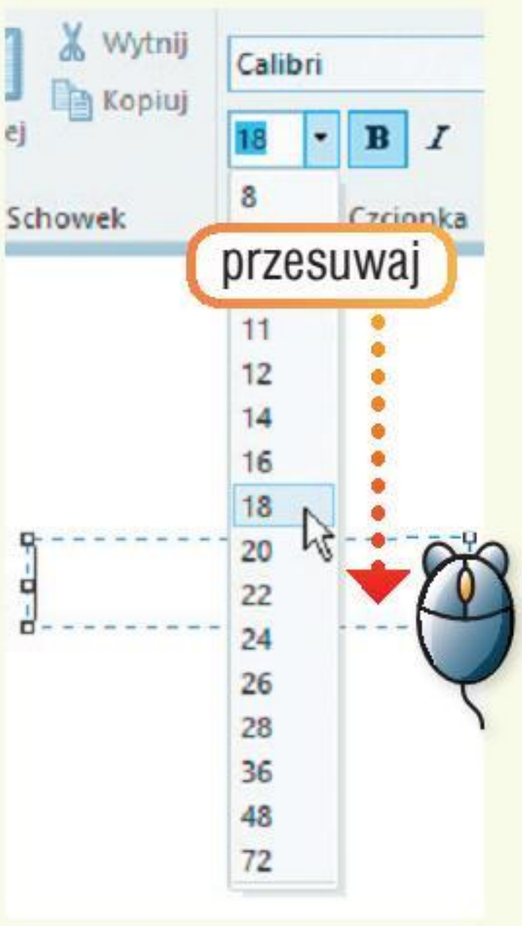
1 Umieść pole tekstowe w obszarze do rysowania.



2



3



4



5 Zacznij pisać.



Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *góry.*
2. Podpisz rysunki gór, stosując podane kolory i rozmiary liter:

   wysokie – rozmiar 26,

   niższe – rozmiar 20,

   najniższe – rozmiar 12.
3. W prawym górnym rogu rysunku napisz czcionką o rozmiarze 16: góry.

Zadania

Zadanie 1.

Napisz trzy razy nazwę miejscowości, w której mieszkasz:

1. komputerowym ołówkiem,
2. komputerowym pędzlem,
3. używając narzędzia **Tekst**.

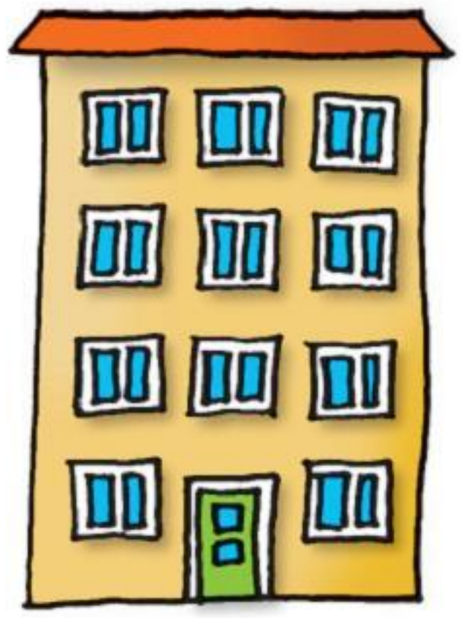
Którym narzędziem pisze się najłatwiej?

Zadanie 2.

Uzupełnij odpowiednio podpisy pod rysunkami: *cienkie*, *grube*, *niski*, *wysoki*.



dom .....



dom .....



drzewo .....



drzewo .....

Zadanie 3.

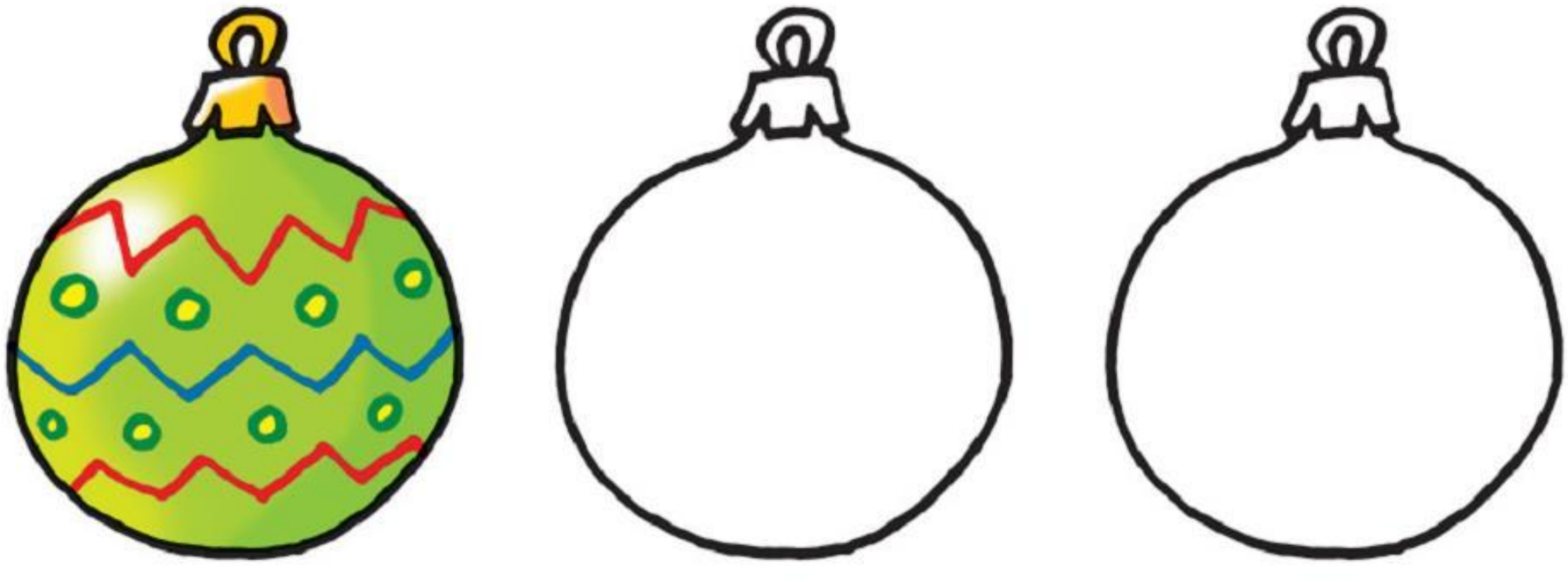
1. Otwórz plik *drzewa i domy.*
2. Pokoloruj rysunek.
3. Używając narzędzia **Tekst**, podpisz odpowiednio rysunki: *cienkie*, *grube*, *niski*, *wysoki*.

Zadanie 4.

1. Otwórz plik *zasada6.*
2. Pokoloruj rysunek.
3. Umieść pod rysunkami napisy **TAK** i **NIE**.

Zadanie 5.

1. Na drugiej bombce namaluj wzór podobny do znajdującego się na pierwszej bombce.
2. Na trzeciej bombce namaluj własny wzór. Podpisz rysunek swoim imieniem.



Zadanie 6.

1. Otwórz plik *bombki.*
2. Wykonaj polecenia z zadania 5., korzystając z poznanych narzędzi programu Paint. Podpis umieść w prawym dolnym rogu rysunku.

Zadanie 7.

1. Czyje to nakrycia głowy?
2. Umieść podpisy pod rysunkami: *kucharz*, *policjant*, *pielęgniarka*, *górnik*, *żołnierz*.



.....



.....



.....



.....



.....

Zadanie 8.

1. Otwórz plik *nakrycia.*
2. Pokoloruj rysunek.
3. Wykonaj polecenie 2. z zadania 7., korzystając z poznanych narzędzi programu Paint.

Zadanie 9.

Narysuj w programie Paint nakrycie głowy kominiarza.
Podpisz rysunek: *kominiarz*.

Zadanie 10.

1. Otwórz plik *pory roku.*
2. Jakie pory roku przedstawiają rysunki?
3. Pokoloruj rysunki.
4. Umieść pod każdym rysunkiem odpowiednią nazwę pory roku.

Zadanie 11.

1. Narysuj w programie Paint rysunek przedstawiający lato.
2. Podpisz rysunek: **lato**.

Zadanie 12.

1. Nazwij urządzenia pokazane na rysunku.
2. Otwórz plik *urządzenia.*
3. Wymaż komputerową gumką błędne podpisy i wpisz poprawne.
4. Uzupełnij brakujące podpisy. Pokoloruj rysunek.











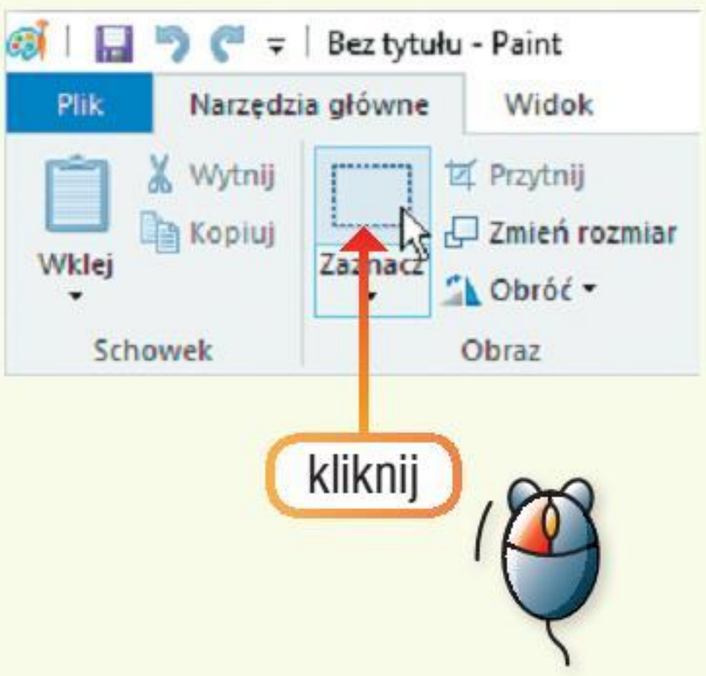
Temat 9. Kolorowa nauka



1. Zaznaczamy i usuwamy fragment rysunku

Przykład 1.

1



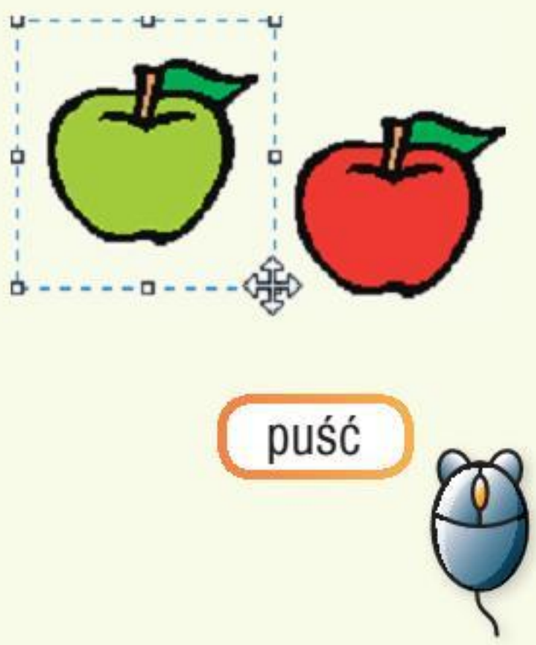
2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



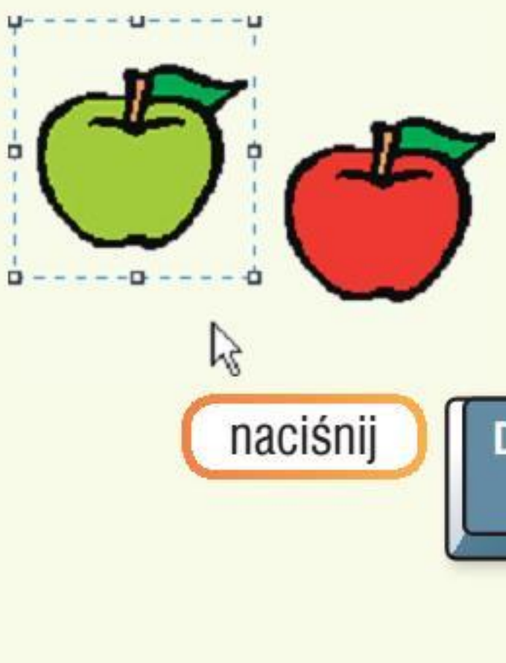
3



4



5



6

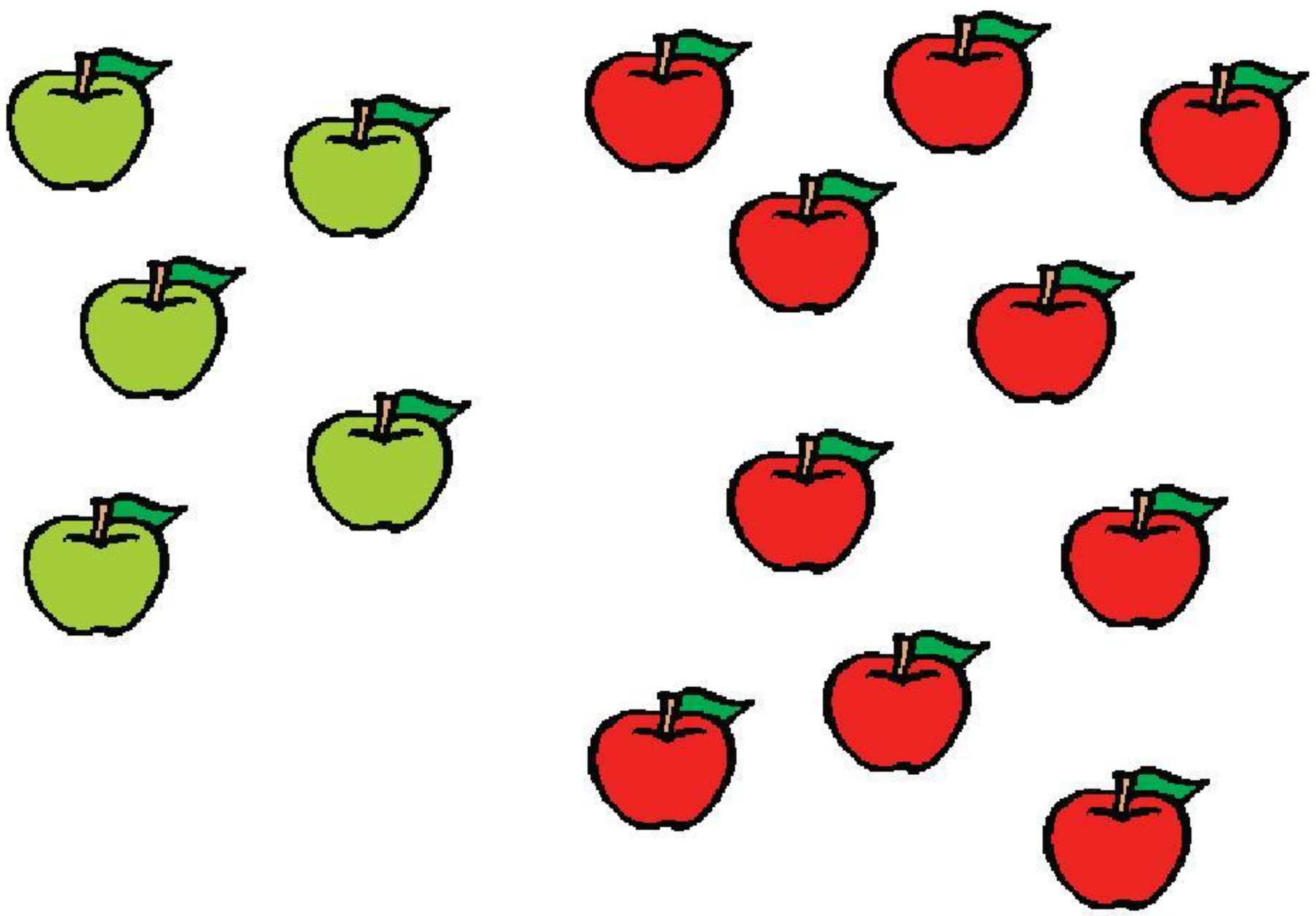


Ćwiczenie 1.

1. Otocz pętlą koloru czerwonego czerwone jabłka, a pętlą koloru zielonego – zielone jabłka.
2. Uzupełnij: *Jest* ☐ *czerwonych jabłek.*

   Jest ☐ *zielonych jabłek.*
3. Wpisz: *więcej* lub *mniej*.

   Czerwonych jabłek jest …….. niż zielonych.



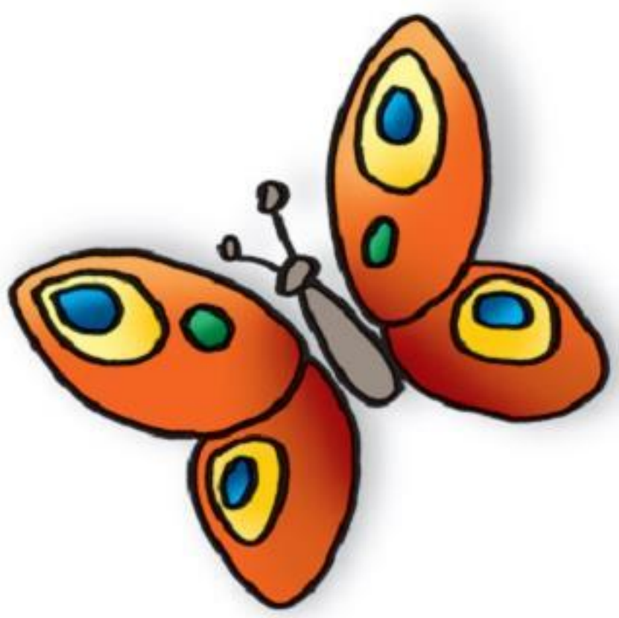
Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *jabłka.*
2. Zaznacz i usuń z rysunku tyle czerwonych jabłek, aby zostało ich tyle samo co zielonych.
3. Ile czerwonych jabłek należało usunąć?

   Zapisz działanie: ☐ – ☐ = ☐

Ćwiczenie 3.

1. Które podpisy nie pasują do żadnego obrazka?

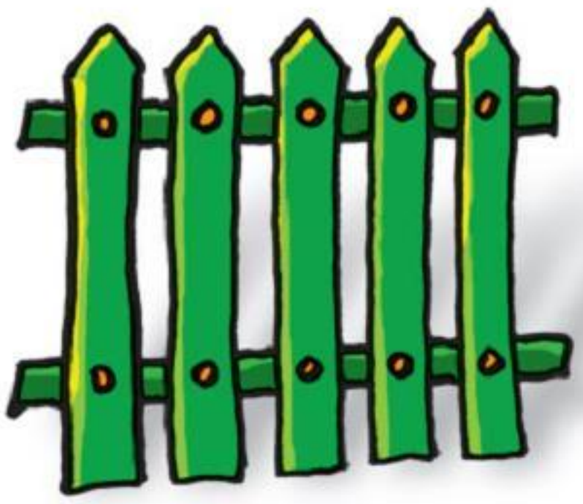


.....

but

bok

bat



pas

pies

płot



lody

lustro

lada



.....

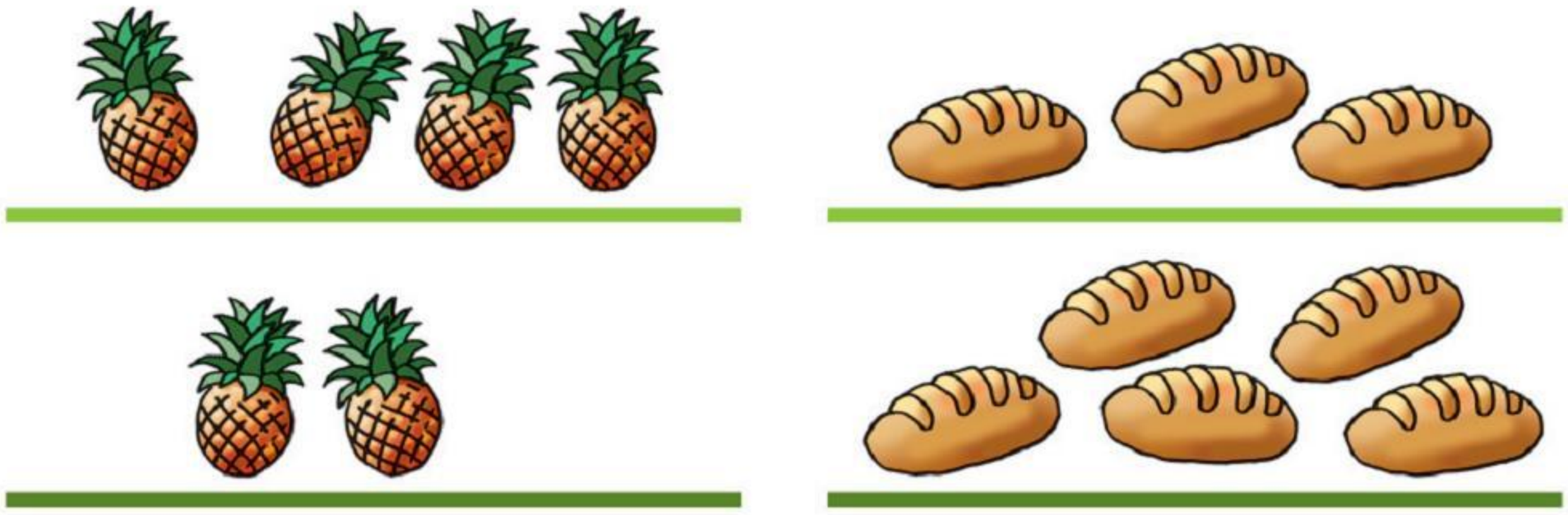
2. Skreśl czerwoną kredką zbędne podpisy.
3. Uzupełnij brakujące podpisy.

Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *podpisy1.*
2. Zaznacz i usuń niepasujące podpisy.
3. Uzupełnij brakujące podpisy, używając narzędzia **Tekst**.

2. Dodajemy i odejmujemy

Ćwiczenie 5.



1. Ile jest razem ananasów na górnej i dolnej półce?

   Zapisz działanie ☐ + ☐ = ☐

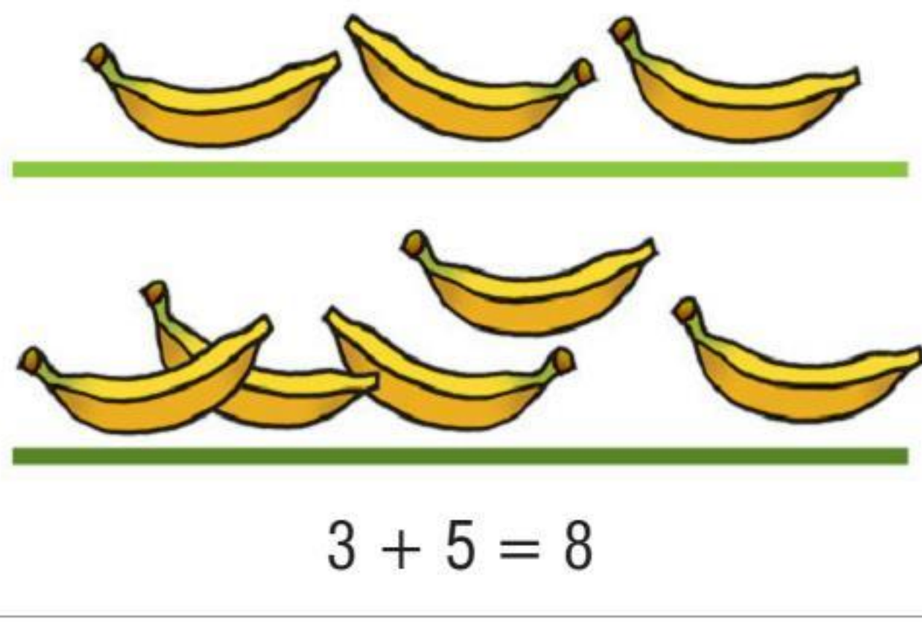
2. Ile jest razem bochenków chleba na górnej i dolnej półce?

   Zapisz działanie ☐ + ☐ = ☐

Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *sklep.*
2. Wstaw działania, używając narzędzia **Tekst**.

Wzór:



3 + 5 = 8

Wskazówka:

Aby uzyskać znak + naciśnij i trzymaj 

i jednocześnie naciśnij 

Ćwiczenie 7.

1. W jakich kolorach są ołówki Oli?
2. W jakich kolorach są ołówki Jacka?
3. Uzupełnij:

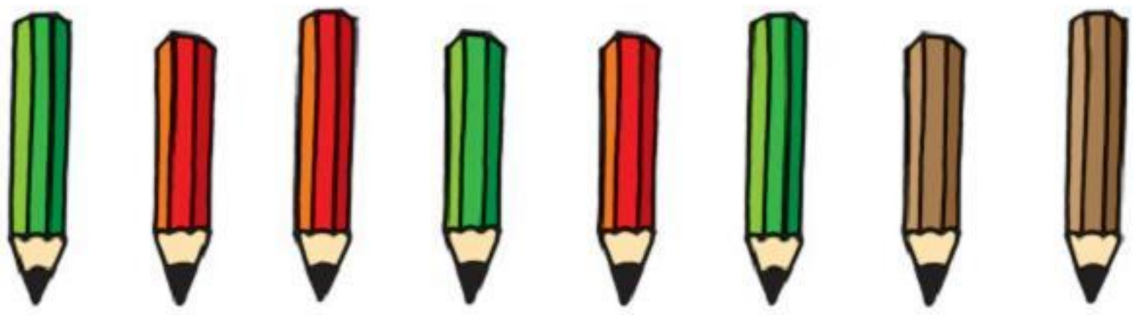
Ola ma ☐ *ołówków.*

Jacek ma ☐ *ołówków.*

ołówki Oli



ołówki Jacka



Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *kolorowe ołówki.*
2. Popraw rysunek, aby pasował do treści zadania:

Ola ma 6 ołówków zielonych i 2 żółte.

Jacek ma 4 ołówki czerwone i 3 niebieskie.

Ile ołówków ma Ola? Ile ołówków ma Jacek?

Zapisz działania:

ołówki Oli: ☐ + ☐ = ☐

ołówki Jacka: ☐ + ☐ = ☐

3. Wpisz działania na rysunku obok odpowiednich podpisów.

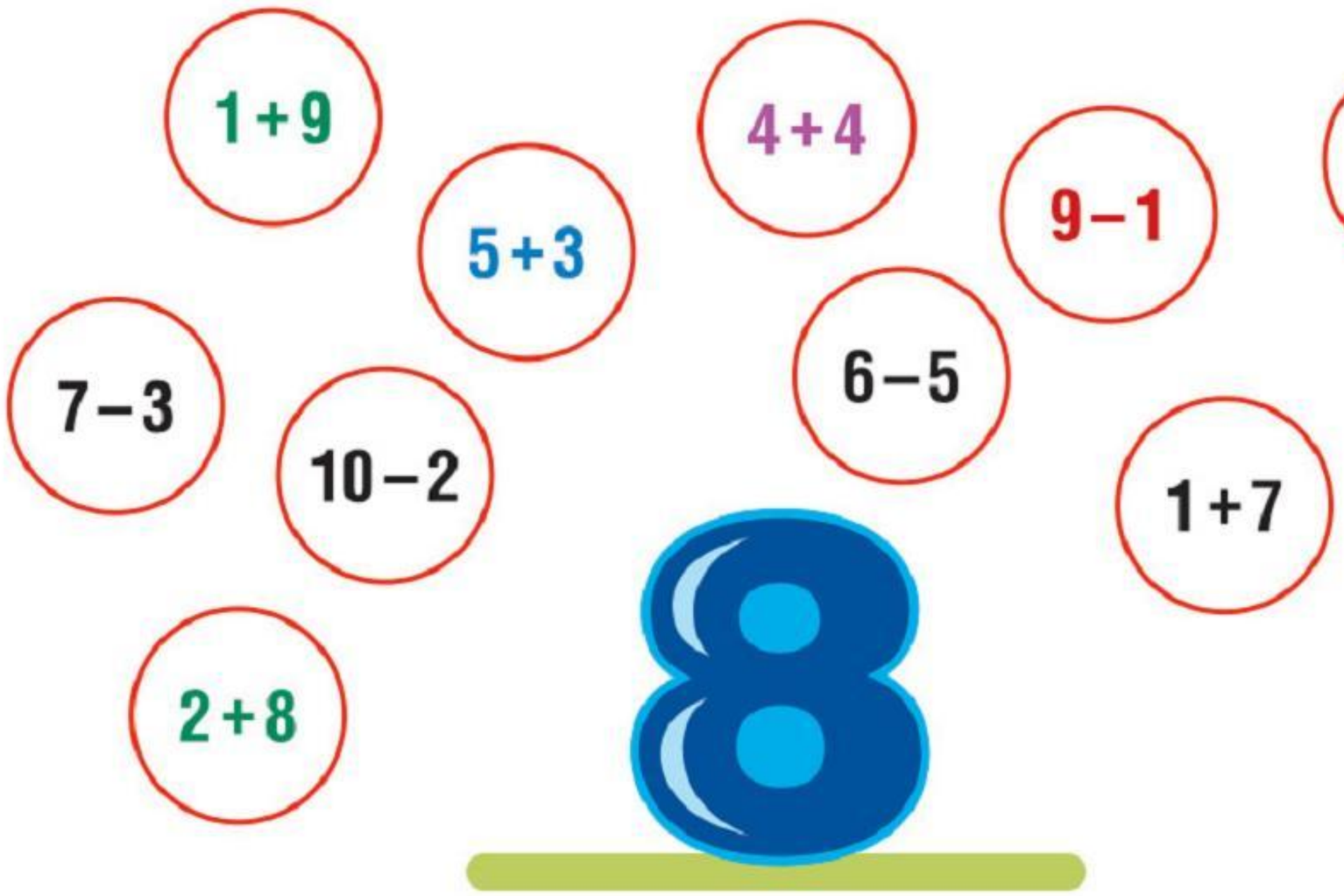
Wskazówki:

- Aby zmienić kolor ołówka, wykorzystaj narzędzie wypełniania kolorem.
- Aby usunąć zbędne ołówki, wykorzystaj możliwość zaznaczania i usuwania fragmentu rysunku.

Temat 9.

Ćwiczenie 9.

Wykonaj działania zapisane w kołach.
Jeśli wynik jest równy 8, pokoloruj koło na żółto.



Ćwiczenie 10.

1. Otwórz plik *wazon.*
2. Wykonaj działania zapisane w kołach:
   - jeśli wynik jest równy 8, pokoloruj koło na żółto,
   - jeśli wynik nie jest równy 8, usuń koło z rysunku.
3. Koła, które pozostaną, połącz liniami z cyfrą 8, używając pędzla koloru ciemnozielonego.
4. Tło rysunku pokoloruj na jasnozielono. Możesz dorysować płatki powstałym kwiatkom.

Ćwiczenie 11.

1. Narysuj w programie Paint rysunek do zadania:

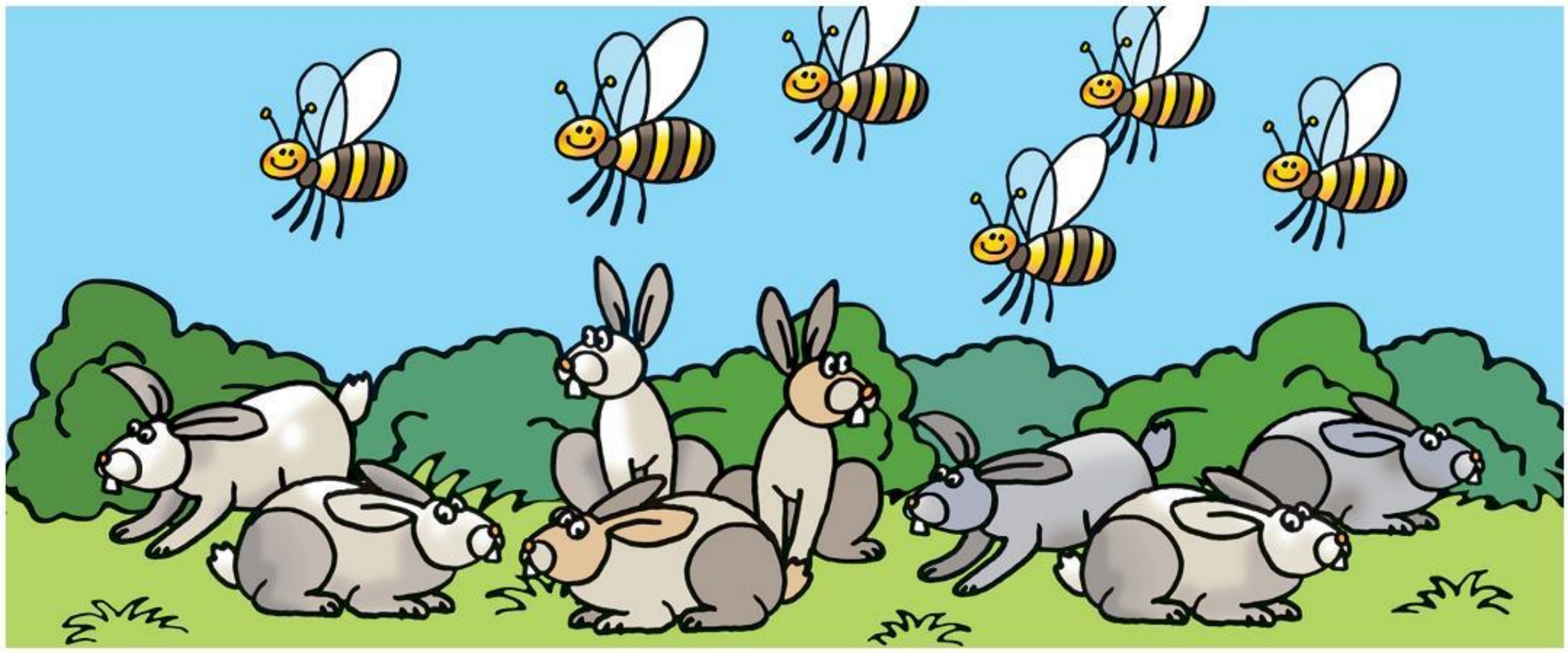
   Na parkingu stoją 3 czerwone samochody i 1 czarny.
   Ile samochodów jest razem na parkingu?

2. Umieść po lewej stronie, w dolnej części rysunku, działanie do zadania.

3. Porównujemy

Ćwiczenie 12.

1. Opowiedz, co widzisz na rysunku.



2. Uzupełnij: *Nad łąką lata* ☐ *pszczółek.*

   Na łące jest ☐ *króliczków.*

3. Narysuj strzałkę, wskazującą poprawną odpowiedź:



więcej jest



4. Ile króliczków musi uciec, aby zostało ich tyle samo, co pszczółek?

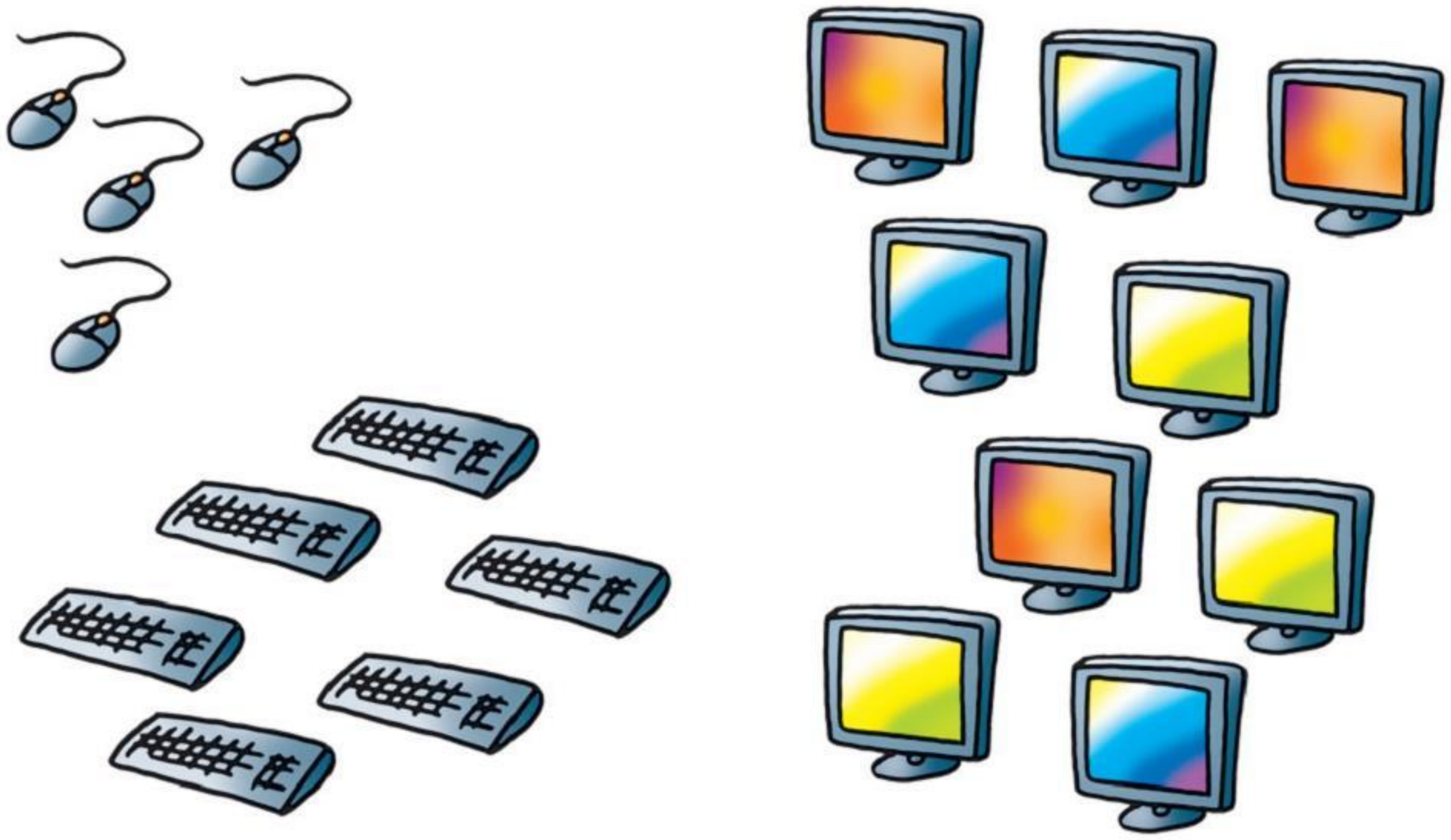
   Zapisz działanie: ☐ – ☐ = ☐

Ćwiczenie 13.

1. Otwórz plik *łąka.*
2. W lewym górnym rogu rysunku wpisz liczbę pszczółek.
3. W prawym dolnym rogu rysunku wpisz liczbę króliczków.
4. Pokoloruj rysunek.

Ćwiczenie 14.

1. Jakie elementy komputera widzisz na rysunku?
2. Otocz pętlą zbiory jednakowych elementów.
3. Wpisz wewnątrz każdej pętli liczbę elementów zbioru.



4. Narysuj strzałkę wskazującą poprawną odpowiedź.

najwięcej jest





najmniej jest



Ćwiczenie 15.

1. Otwórz plik *elementy.*
2. Dorysuj tyle myszy, aby było ich tyle samo co klawiatur.
3. Usuń tyle monitorów, aby zostało ich tyle samo co klawiatur.
4. Otocz pętlą poszczególne zbiory elementów.
5. Umieść wewnątrz każdej pętli odpowiednie podpisy: *monitory*, *myszy*, *klawiatury*.

Zadania

Zadanie 1.

1. Otwórz plik *usuwanie.*





2. Usuń jeden kwiatek z okna, dym i drzewo:
   - z rysunku z lewej strony – za pomocą narzędzia **Gumka**,
   - z rysunku z prawej strony – zaznaczając fragment rysunku i korzystając z klawisza **Delete**.
3. Na rysunku z lewej strony dorysuj słońce, a na rysunku z prawej strony – chmurkę.

Zadanie 2.

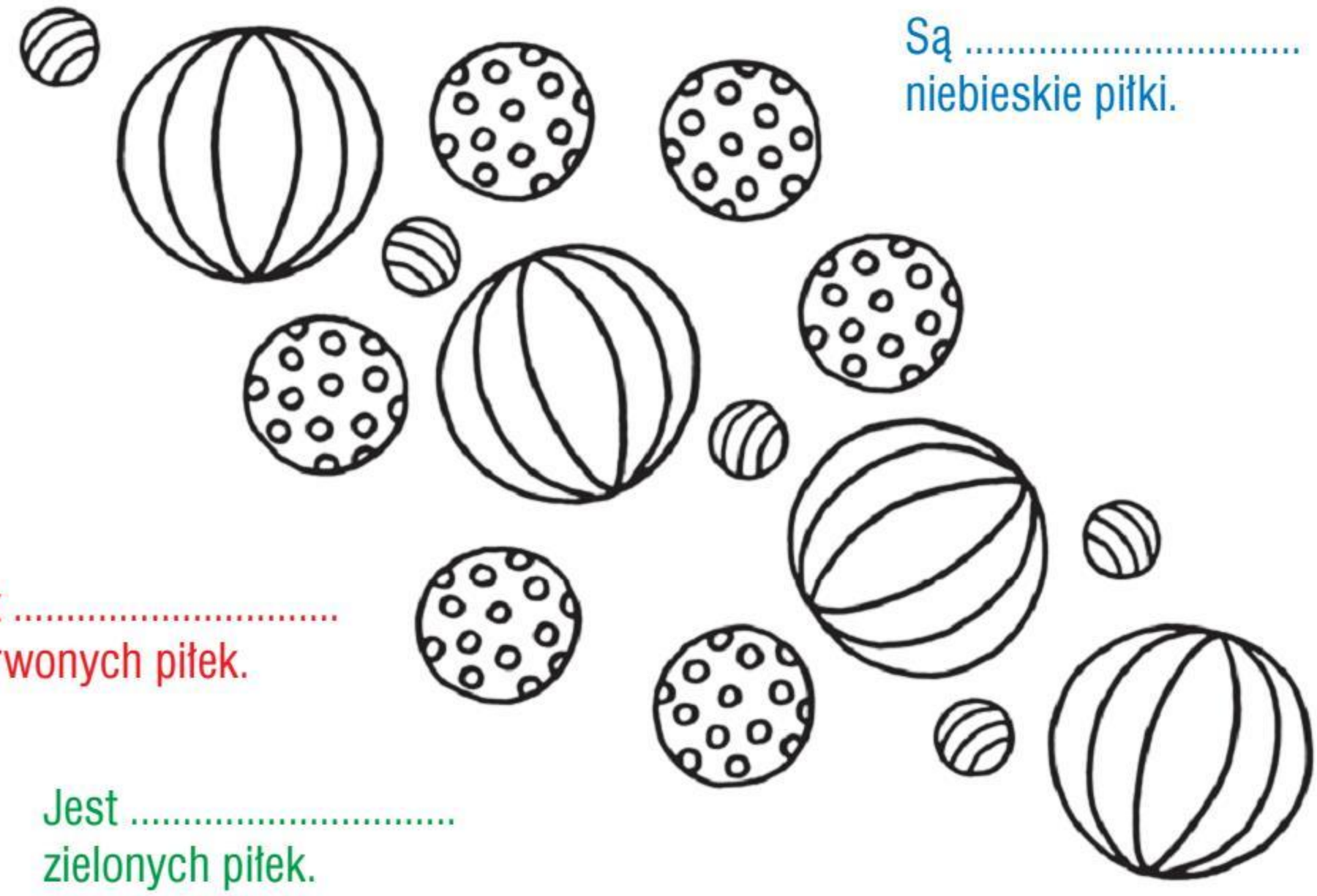
1. Otwórz plik *rękawiczki.*
2. Popraw rysunek tak, aby żółtych rękawiczek było o jedną parę więcej niż czerwonych.
   Nie wolno zmienić koloru żadnej pary rękawiczek ani dorysowywać rękawiczek.



3. Ile jest teraz par żółtych rękawiczek? ☐
4. Ile jest teraz par czerwonych rękawiczek? ☐

Zadanie 3.

1. Pokoloruj piłki: najmniejsze na czerwono, większe na zielono, największe na niebiesko.
2. Uzupełnij zdania (liczbę piłek zapisz słownie).



Są ..... niebieskie piłki.

Jest ..... czerwonych piłek.

Jest ..... zielonych piłek.

3. Narysuj strzałkę wskazującą poprawną odpowiedź.

najwięcej jest	najmniej jest
czerwonych piłek	niebieskich piłek
zielonych piłek	

Zadanie 4.

1. Otwórz plik *piłki.*
2. Wykonaj polecenia 1. i 2. z zadania 3. Do uzupełnienia napisów zastosuj czcionkę w kolorze piłek, o rozmiarze 20.

Zadanie 5.

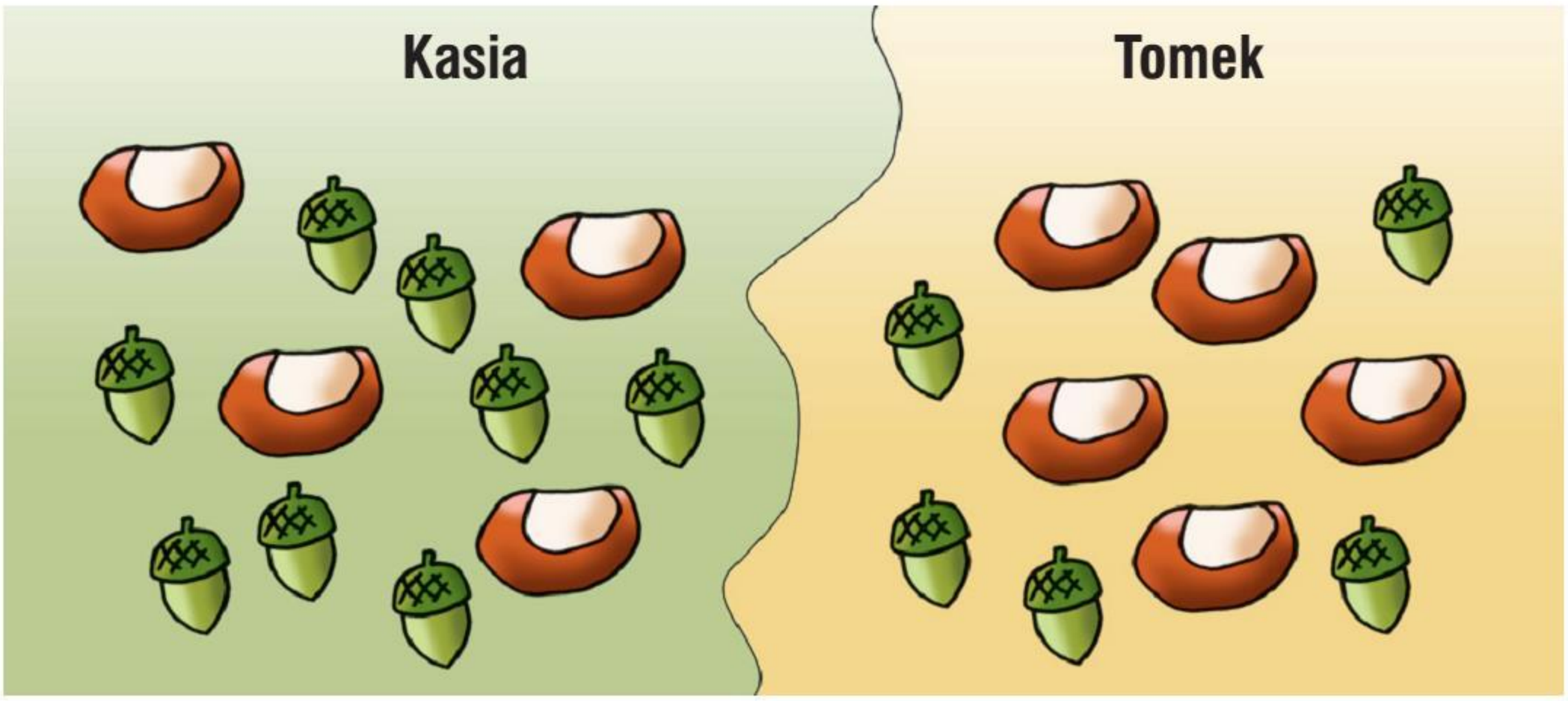
Uzupełnij:

W zbiorze Kasi są ☐ *kasztany.*

W zbiorze Kasi jest ☐ *żołędzi.*

W zbiorze Tomka jest ☐ *kasztanów.*

W zbiorze Tomka jest ☐ *żołędzi.*

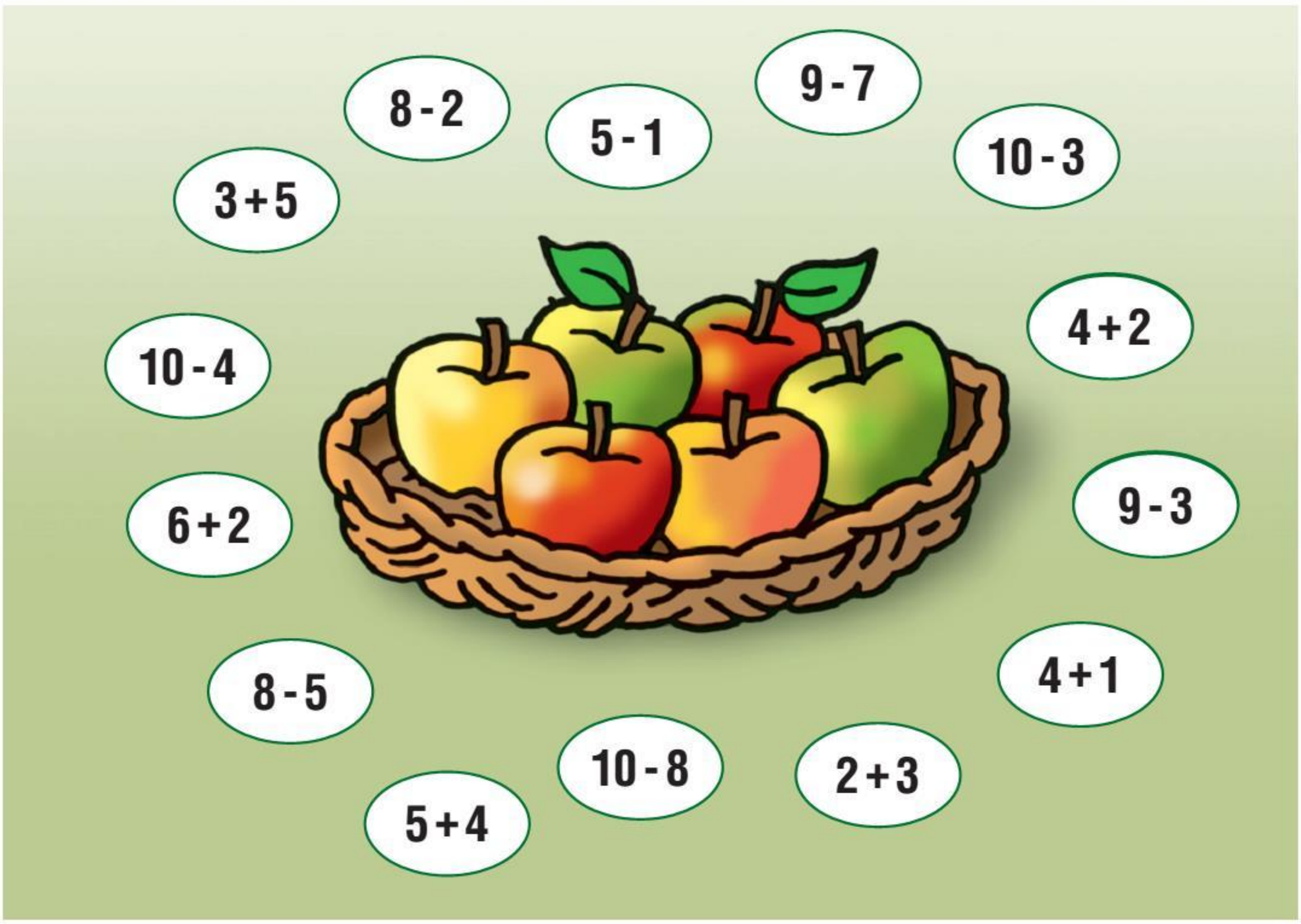


Zadanie 6.

1. Otwórz plik *zbiory.*
2. Wpisz imiona dzieci, jak na rysunku z zadania 5.
3. Popraw rysunek, aby pasował do treści zadania:
   Na wycieczce Kasia zebrała 2 kasztany i 5 żołędzi.
   Tomek zebrał 4 kasztany i 3 żołędzie.
4. Zapisz działania:
   Kasia zebrała razem: ☐ + ☐ = ☐
   Tomek zebrał razem: ☐ + ☐ = ☐
5. Działania zapisz również w dolnej części rysunku – odpowiednio w części Kasi i Tomka.
6. Pokoloruj tło rysunku.

Zadanie 7.

1. Ile jest jabłek w koszyku?
2. Pokoloruj na szaro pola, w których wyniki działań są mniejsze niż liczba jabłek w koszyku.
3. Pokoloruj na żółto pola, w których wyniki działań są większe niż liczba jabłek w koszyku.
4. Pola, w których wyniki działań są równe liczbie jabłek w koszyku, połącz z koszykiem linią koloru brązowego.

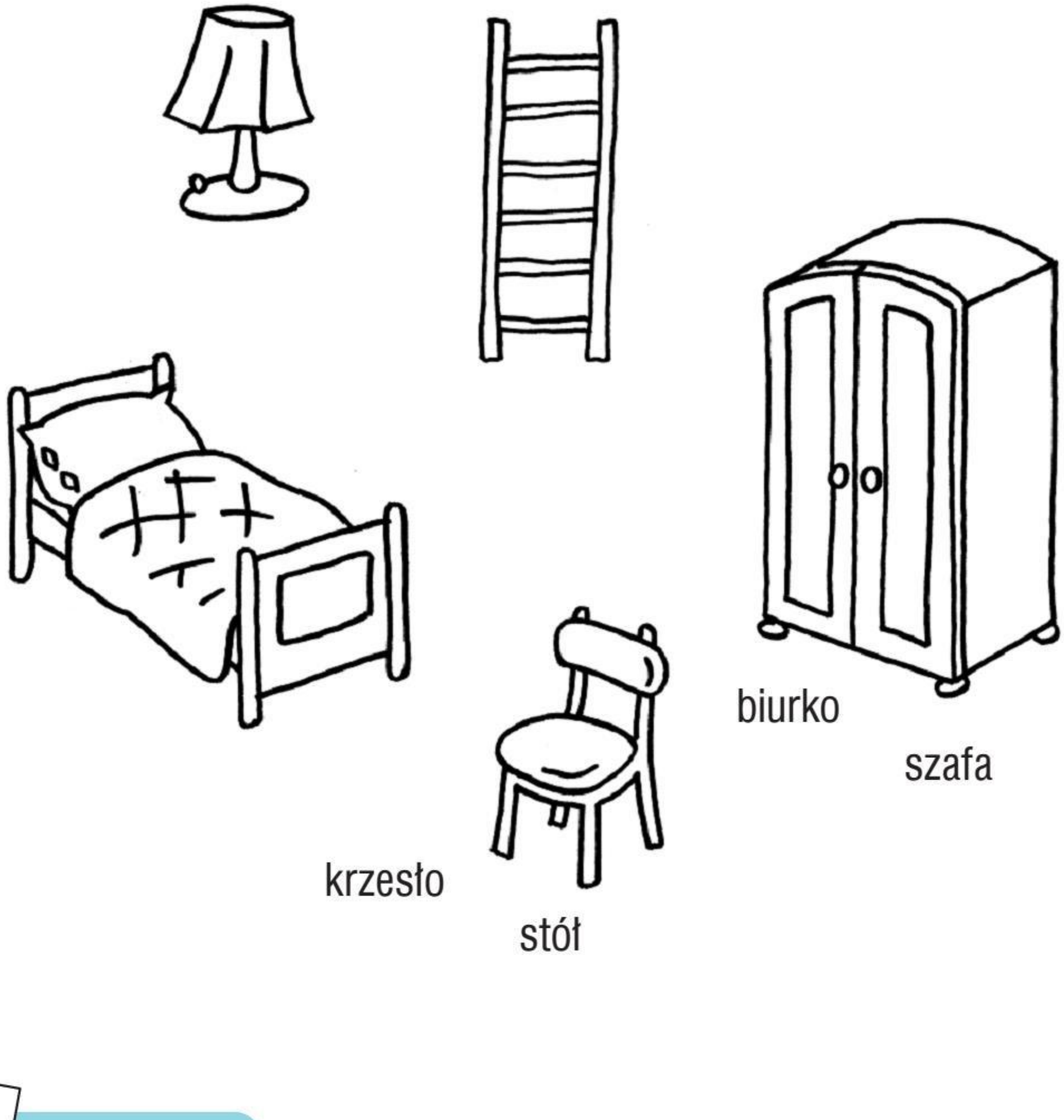


Zadanie 8.

1. Otwórz plik *koszyk.*
2. Wykonaj polecenia z zadania 7.

Zadanie 9.

1. Przekreśl błędne podpisy pod rysunkami.
2. Uzupełnij brakujące podpisy.
3. Pokoloruj rysunek.



Zadanie 10.

1. Otwórz plik *podpisy2.*
2. Usuń błędne podpisy pod rysunkami.
3. Uzupełnij brakujące podpisy, używając narzędzia **Tekst**.
4. Pokoloruj rysunek.

Zadanie 11.

1. Otwórz plik *czarodziej.*
2. Używając pędzla koloru czerwonego, połącz kropki przy liczbach kolejno od 1 do 10.
3. Używając pędzla koloru żółtego, połącz kropki przy literach kolejno od **a** do **i**.
4. Usuń niepołączone pojedyncze litery.
5. Wypełnij kolorem fioletowym powstały obszar.
6. Używając ołówka koloru zielonego, połącz co drugą kropkę przy literach (zaczynając od litery **a** z czapką czarodzieja.
7. Tło rysunku pokoloruj na niebiesko.

Wskazówki:

- Pamiętaj, że jeśli niedokładnie połączysz linie, to podczas korzystania z narzędzia **Wypełnianie kolorem** farba wyleje się poza obszar malowania.
- Zadanie możesz wykonać również na papierze.





Świat gier jest niepraw-dziwy.



To tylko zabawa.



Materiał ćwiczeniowy „**Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa I**” jest przeznaczony do prowadzenia zajęć z edukacji informatycznej na poziomie pierwszej klasy szkoły podstawowej. Zgodnie z podstawą programową, uczniowie układają w logicznym porządku obrazki i polecenia oraz rozwiązują zadania i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. W ten sposób zapoznają się ze środowiskiem programowania Baltie. Uczniowie tworzą również proste rysunki w programie Paint.

Materiał ćwiczeniowy zawiera ponad **200 ćwiczeń i zadań sprawdzających** – ciekawych i przemyślanych metodycznie. Uczeń poznaje zagadnienia w sposób systematyczny i uporządkowany. Metody objaśniono na przykładach, które zobrazowano ciekawymi rysunkami i schematami.

Publikacja wchodzi w skład **serii „Teraz bajty”,** która obejmuje materiały ćwiczeniowe dla klas I-III do edukacji informatycznej oraz podręczniki do informatyki dla klas IV-VIII.

Na stronach internetowych wydawnictwa dostępne są wszelkie materiały wspomagające pracę ucznia i nauczyciela.

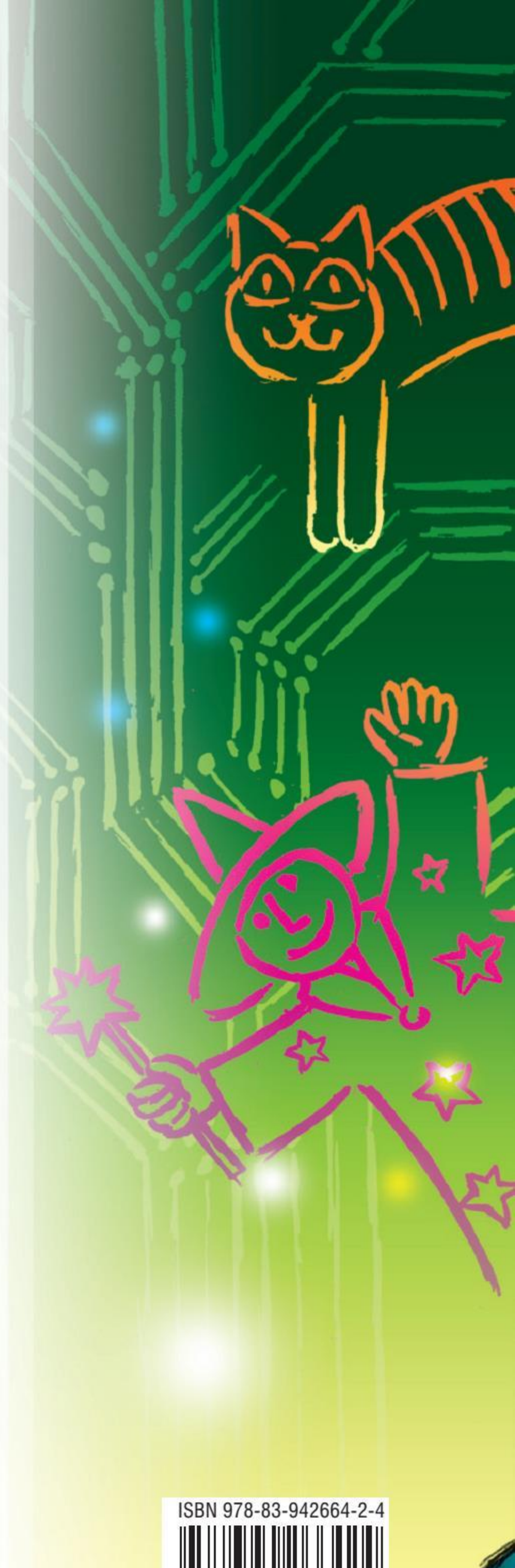
W strefie ucznia *dlaucznia.migra.pl* znajdują się:

- pliki potrzebne do realizacji ćwiczeń i zadań
- gry edukacyjne
- filmy instruktażowe
- dodatkowe zadania poszerzające wiedzę z informatyki i programowania

W strefie nauczyciela *nauczyciel.migra.pl* znajdują się:

- program nauczania
- rozkład materiału
- plan wynikowy
- scenariusze wszystkich lekcji
- materiały zawarte w strefie dla ucznia (pliki ćwiczeniowe, gry edukacyjne, dodatkowe zadania)

Grażyna Koba jest autorką podręczników do informatyki dla uczniów z wszystkich poziomów edukacyjnych, nauczycielem, doradcą metodycznym i informatykiem. Przejrzysty i atrakcyjny sposób pisania, nawet o trudnych zagadnieniach, powoduje, że jej podręczniki i materiały ćwiczeniowe inspirują do prowadzenia interesujących, efektywnych zajęć i spotykają się z bardzo dobrym przyjęciem wśród uczniów i nauczycieli.



ISBN 978-83-942664-2-4