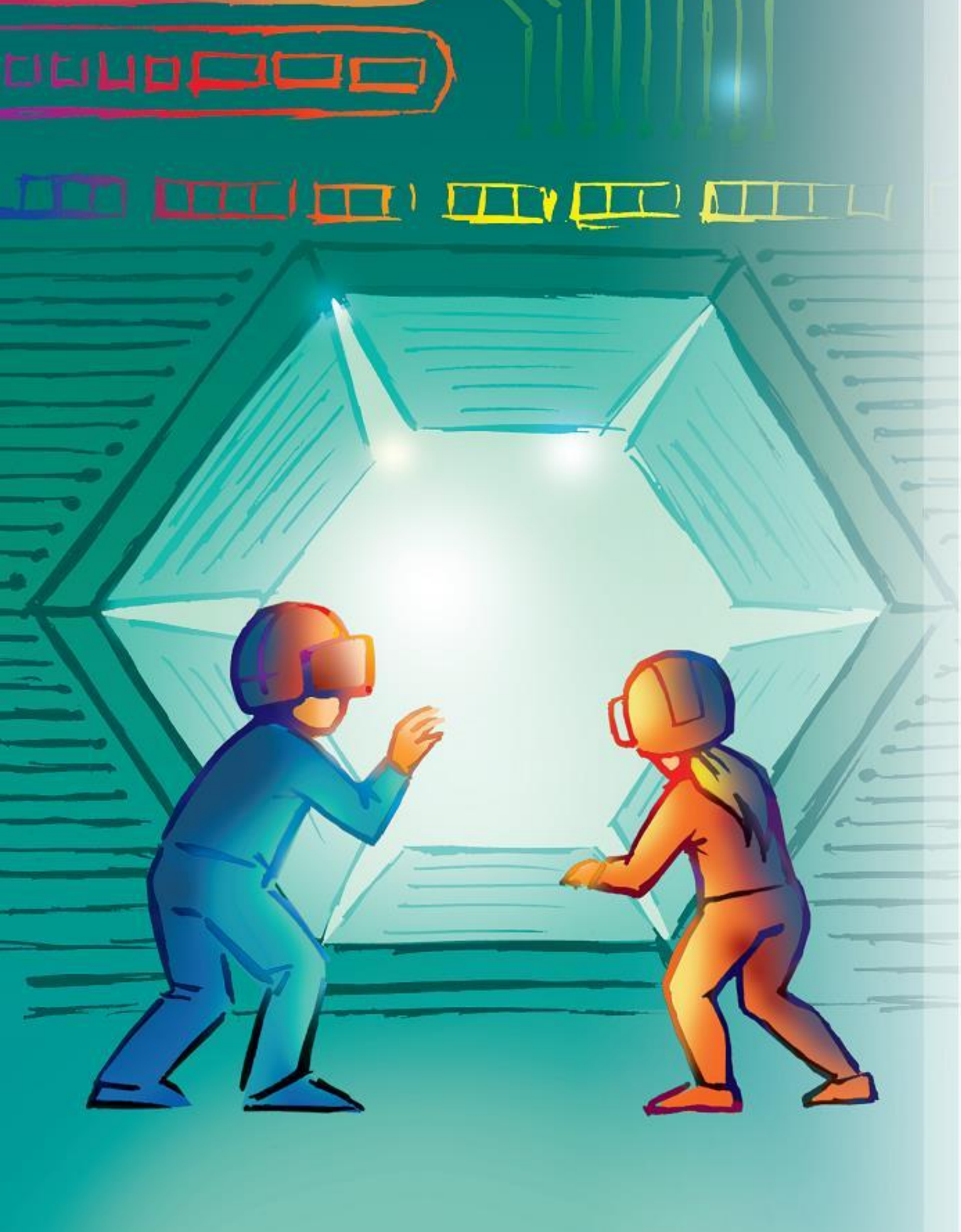
Grażyna Koba

TERAZBAJTY

Informatyka

dla szkoły podstawowej

Klasa II



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 978-83-942664-3-1

Copyright © by MIGRA Sp. z o.o., Wrocław 2018

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. Rysujemy linie proste, prostokąty i kwadraty w programie Paint 8

1. Rysujemy linie proste 8
2. Zmieniamy kolor i grubość linii 10
3. Rysujemy prostokąty 11
4. Rysujemy kwadraty 12

Temat 2. Rysujemy elipsy, okręgi i koła w programie Paint 16

1. Zapisujemy rysunek w pliku 16
2. Otwieramy rysunek zapisany w pliku, zmieniamy go i zapisujemy ponownie 18
3. Rysujemy elipsy 20
4. Rysujemy okręgi i koła 21
5. Wybieramy sposób kolorowania figur 23

Temat 3. Wykonujemy operacje na fragmentach rysunku 28

1. Przenosimy fragment rysunku w inne miejsce 28
2. Kopiujemy fragment rysunku i wklejamy go w inne miejsce 30
3. Stosujemy dodatkowe kolory 31
4. Wycinamy fragment rysunku i wklejamy go w inne miejsce 32

Temat 4. Budujemy i czarujemy w programie Baltie 40

1. Budujemy sceny 40
2. Budujemy sceny symetryczne 41
3. Czarujemy sceny 42
4. Sterujemy czarodziejem 44
5. Powtarzamy polecenia 46

Temat 5. Uczymy się z czarodziejem Baltie 51

1. Wykonujemy ćwiczenia ortograficzne 51
2. Dodajemy i odejmujemy 53
3. Mnożymy i dzielimy 55

Temat 6. Programujemy z czarodziejem Baltie 62

1. Przygotowujemy polecenia dla czarodzieja Baltie 62
2. Programujemy polecenia sterujące czarodziejem 64
3. Powtarzamy polecenia – określamy liczbę kroków czarodzieja 67

Temat 7. Odtwarzamy prezentacje multimedialne 76

1. Uruchamiamy program komputerowy 76
2. Otwieramy prezentację multimedialną zapisaną w pliku 77
3. Wyświetlamy pokaz slajdów 78
4. Animujemy obrazy i teksty na slajdach 79
5. Zmieniamy animacje 81

Temat 8. Zmieniamy i uzupełniamy prezentacje multimedialne 87

1. Umieszczamy napisy na slajdach 87
2. Zmieniamy rozmiar czcionki 89
3. Zmieniamy kolor czcionki 90
4. Zmieniamy położenie pola tekstowego 91
5. Zmieniamy rozmiar pola tekstowego i obracamy je 92

Temat 9 Tworzymy prezentacje multimedialne 96

1. Zapisujemy tworzoną prezentację 96
2. Dodajemy slajdy do prezentacji 98
3. Umieszczamy na slajdach obrazy 99
4. Zmieniamy tło slajdu 100
5. Umieszczamy obrazy na slajdach w inny sposób 102
6. Zmieniamy tło obrazu na przezroczyste 103

Przyjęte oznaczenia

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 pisemnie 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 – przypomnienie

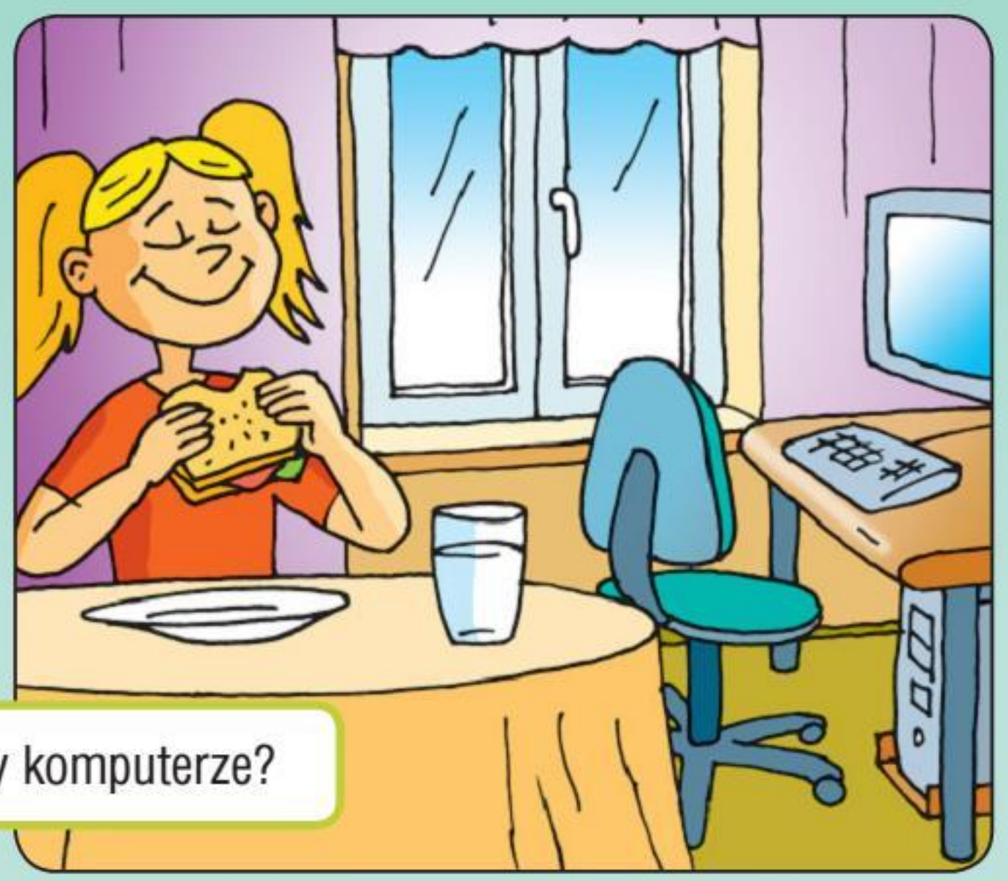


Dlaczego podczas pracy przy komputerze należy prawidłowo siedzieć?



Dlaczego należy pamiętać, że świat gier jest nieprawdziwy?





Dlaczego nie należy pić żadnych napojów ani jeść przy komputerze?

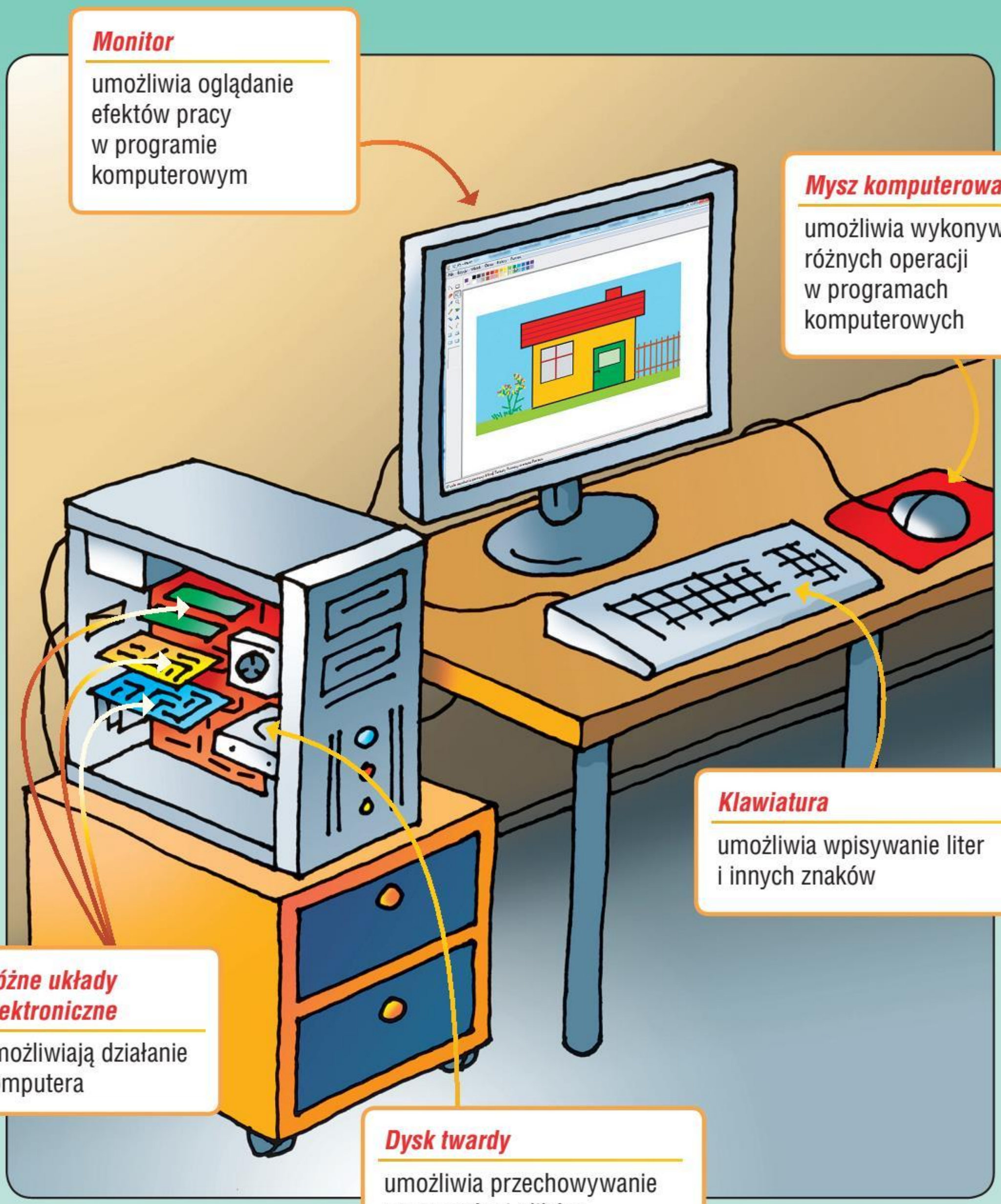


Dlaczego należy spędzać czas również na świeżym powietrzu, a nie tylko przy komputerze?



Dlaczego należy ograniczać czas pracy przy komputerze, szczególnie wieczorem?

Główne elementy zestawu komputerowego



Monitor

umożliwia oglądanie efektów pracy w programie komputerowym

Mysz komputerowa

umożliwia wykonywanie różnych operacji w programach komputerowych

Klawiatura

umożliwia wpisywanie liter i innych znaków

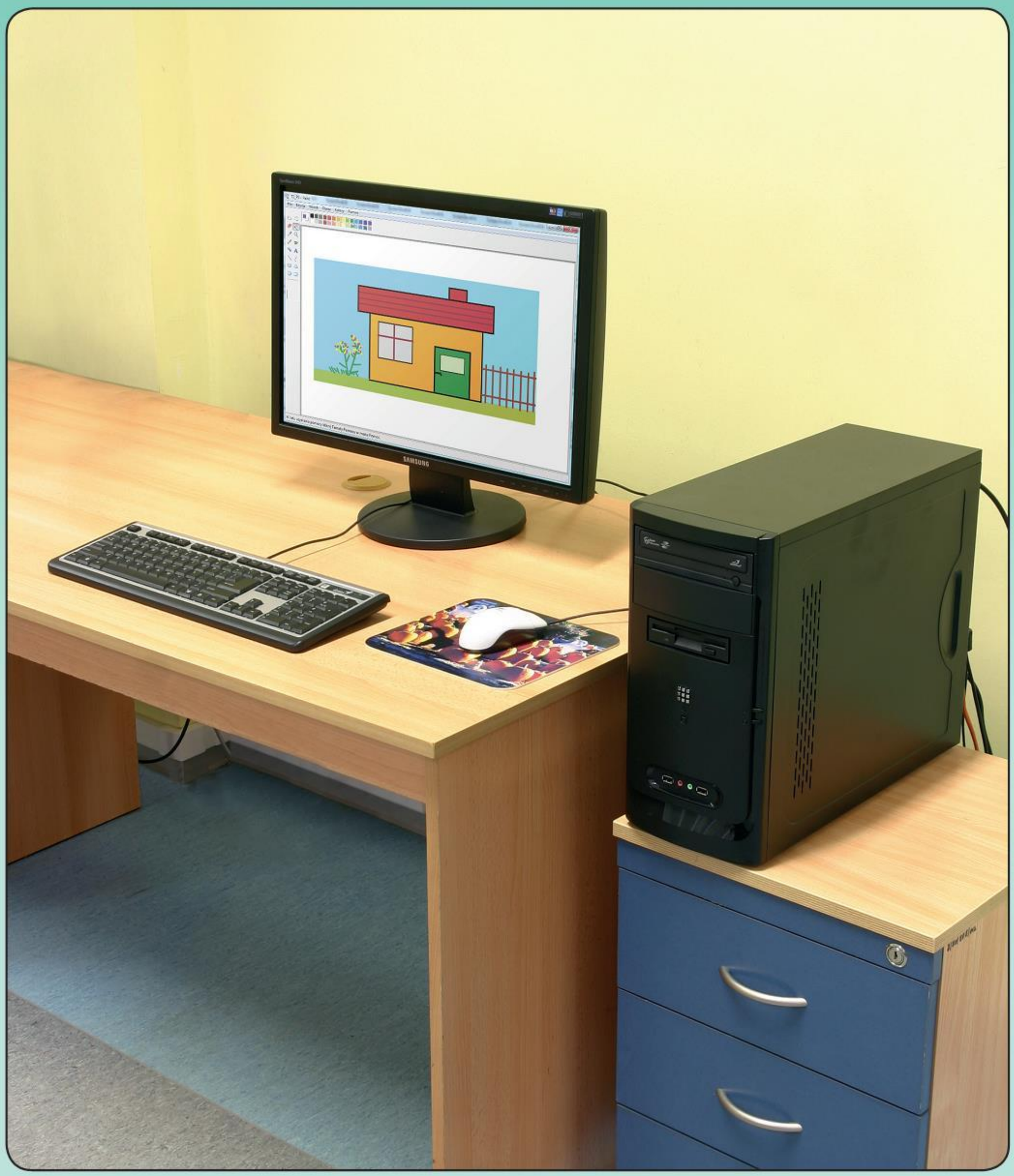
Różne układy elektroniczne

umożliwiają działanie komputera

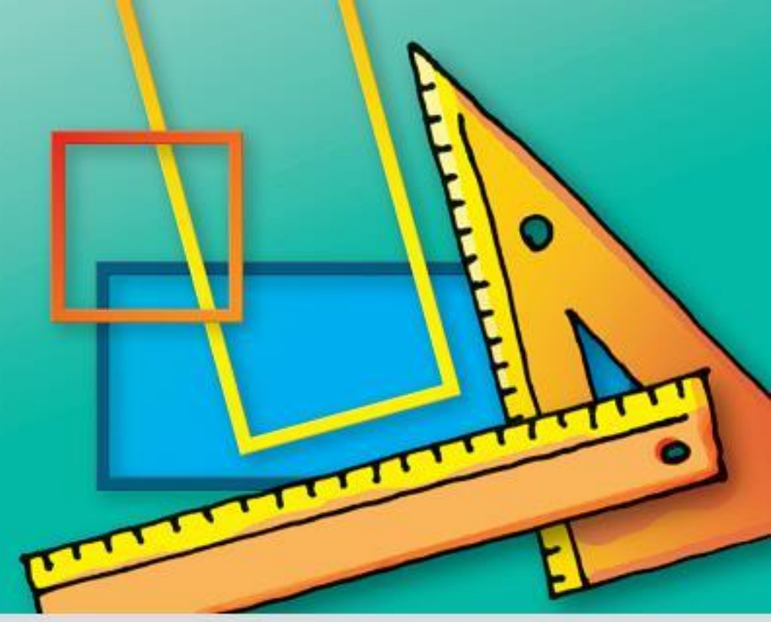
Dysk twardy

umożliwia przechowywanie programów i plików

Zestaw komputerowy



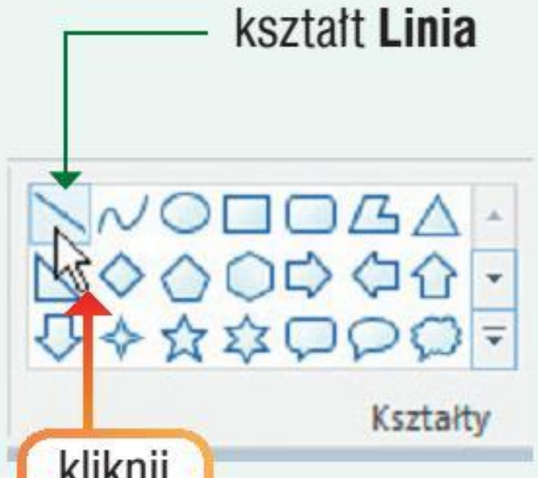
Temat 1. Rysujemy linie proste, prostokąty i kwadraty w programie Paint



1. Rysujemy linie proste

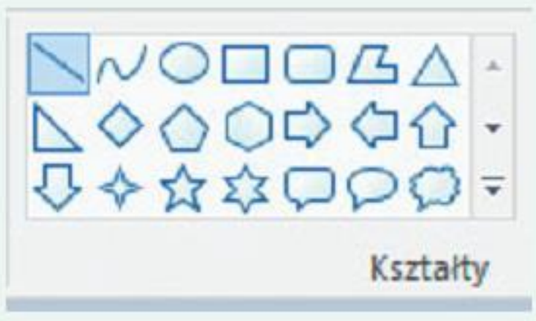
Przykład 1.

1 kształt **Linia**





2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



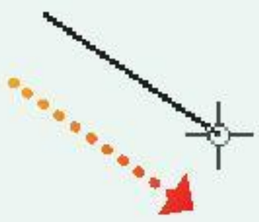


3

naciśnij i trzymaj

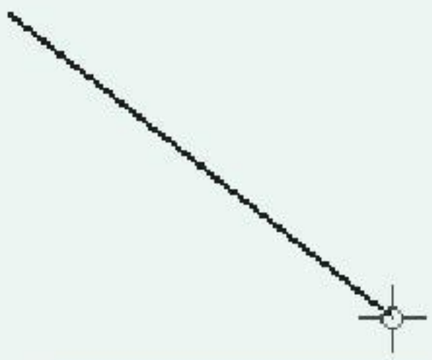


4

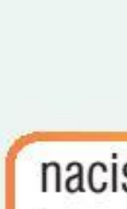


trzymaj i przeciągnij

5



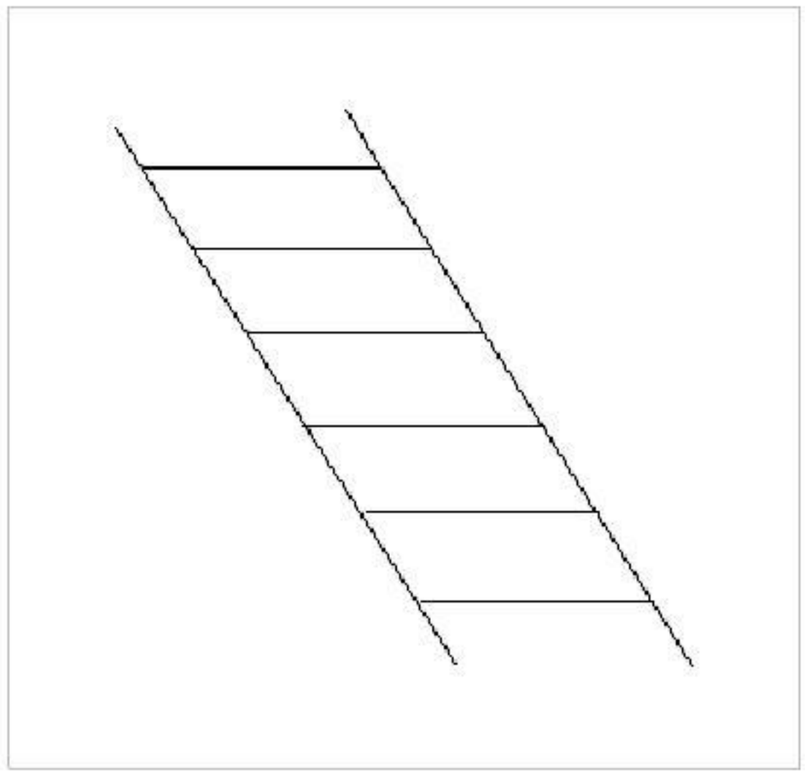
puść, jeśli chcesz przerwać rysowanie



Uwaga: Aby narysować kolejną linię, należy rozpocząć od kroku **3**.

Ćwiczenie 1.

1. Uruchom program Paint.
2. Narysuj drabinę, która ma tyle samo szczebli, co drabina pokazana na rysunku.



Ćwiczenie 2.

Narysuj linie proste rozdzielające guziki tak, aby w każdym utworzonym polu znalazły się guziki tego samego koloru. Użyj linijki i ołówka.

Uzupełnij:

Jest ☐ *zbiorów guzików w różnych kolorach.*

Najwięcej jest guzików w kolorze

.....

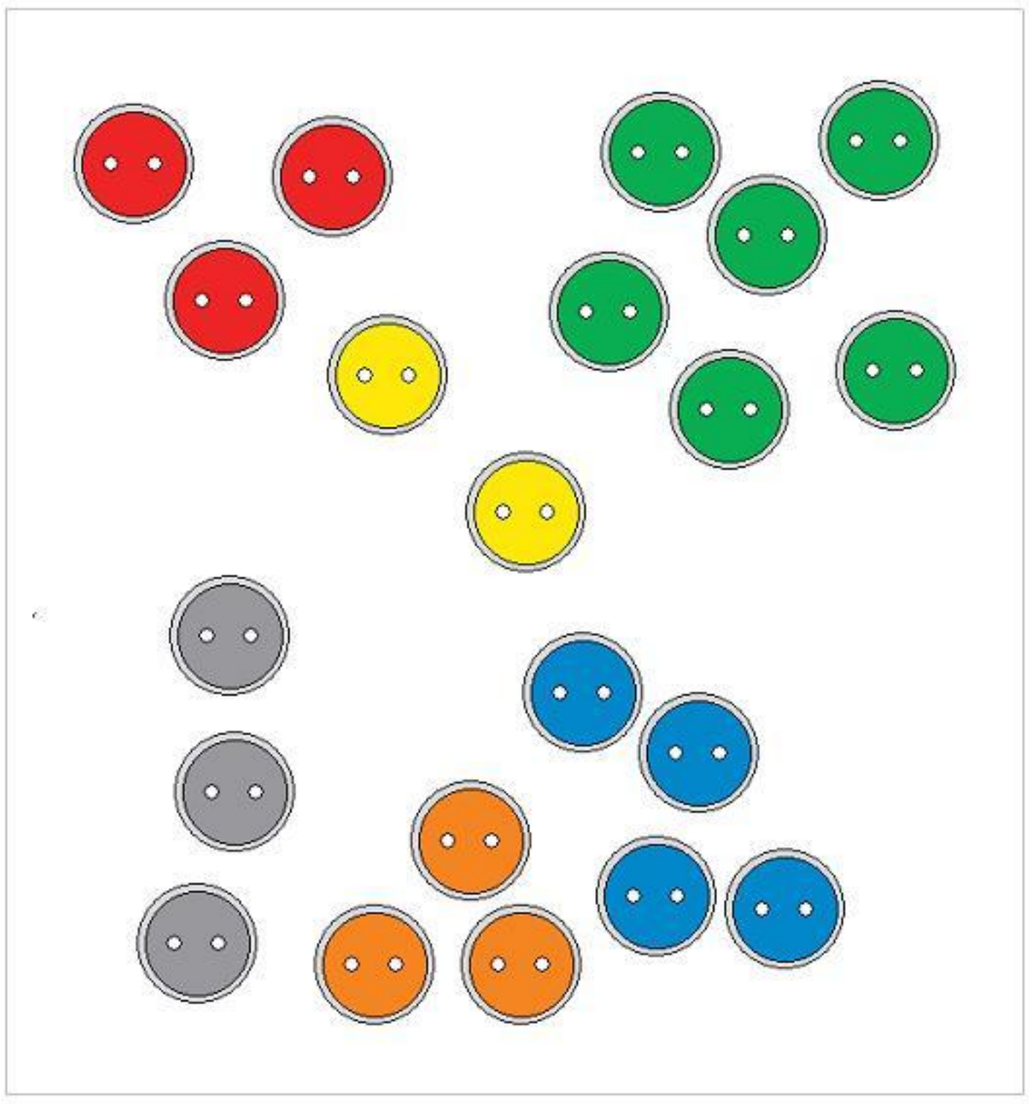
Najmniej jest guzików w kolorze

.....

Po tyle samo jest guzików w kolorach

.....

.....



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *guziki.*
2. Rozdziel guziki liniami prostymi tak, aby w każdym utworzonym polu znalazły się guziki tego samego koloru.

2. Zmieniamy kolor i grubość linii

Kolor linii zmieniamy, korzystając z palety kolorów – tak samo, jak zmieniamy kolor komputerowego ołówka lub pędzla.

Grubość linii zmieniamy, korzystając z odpowiedniego wzorca.

Przykład 2.

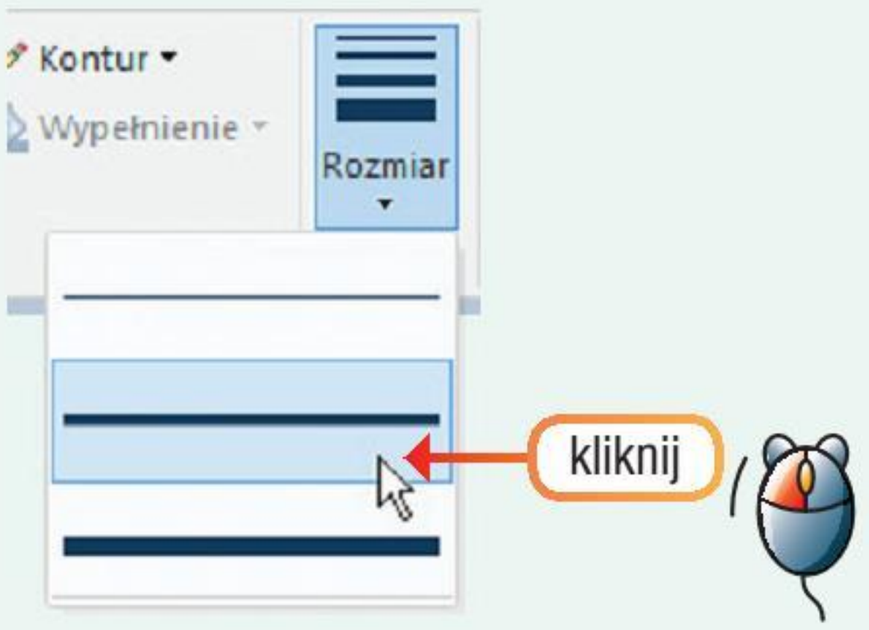
1



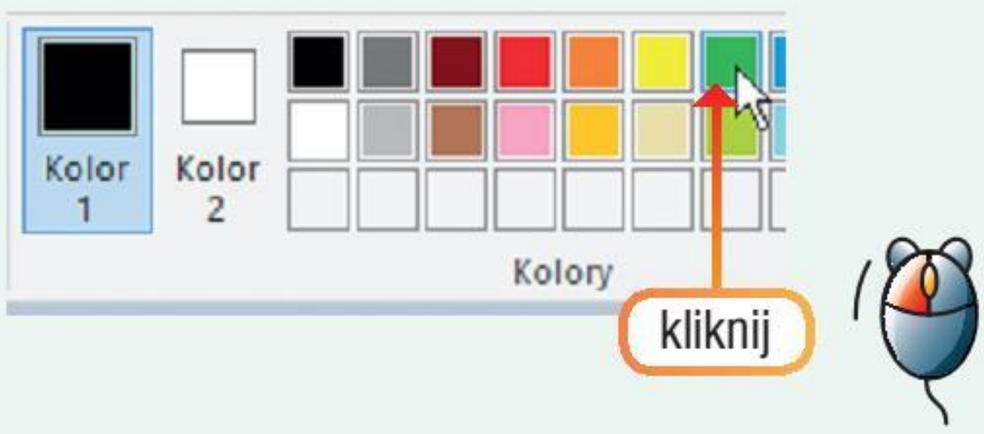
2



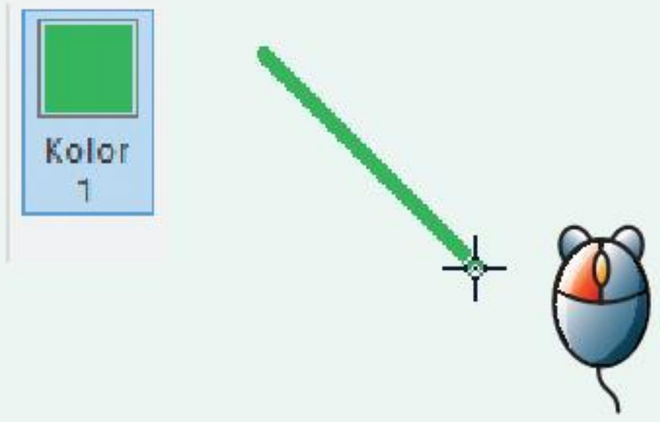
3 Wybierz grubość linii ze wzorca.



4 Wybierz kolor z palety kolorów.

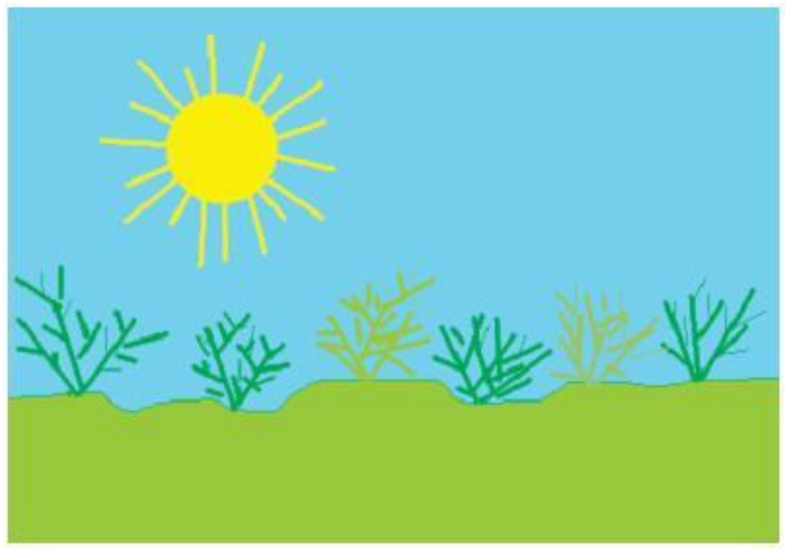


5 Rysuj linię.



Ćwiczenie 4.

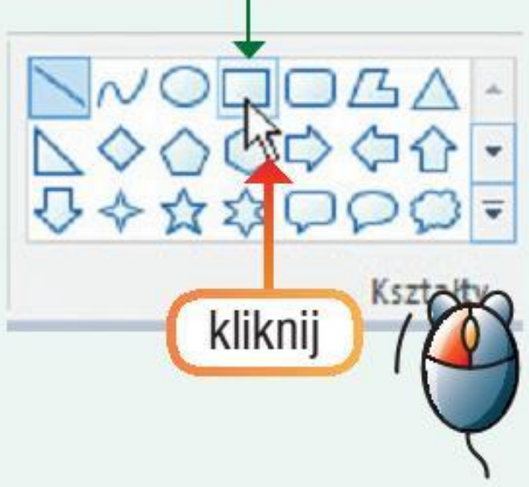
1. Otwórz plik *linie*.
2. Narysuj jeszcze cztery krzaki, używając linii prostych w różnych odcieniach koloru zielonego i o różnej grubości.
3. Dorysuj słońcu żółte promienie. Pokoloruj łąkę i niebo.



3. Rysujemy prostokąty

Przykład 3.

1 kształt **Prostokąt**



2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



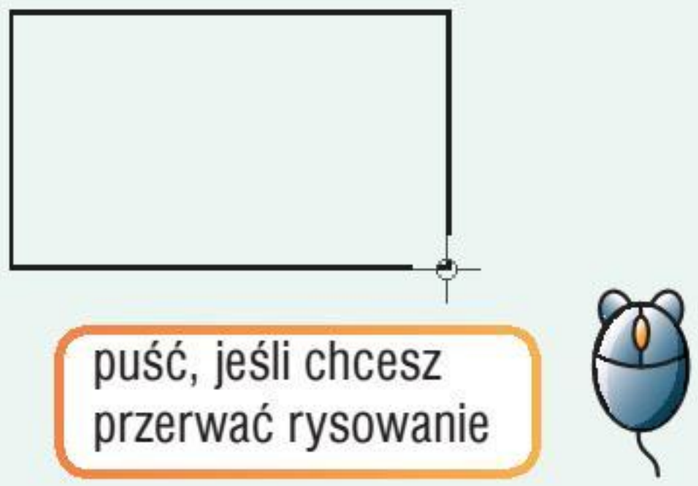
3



4

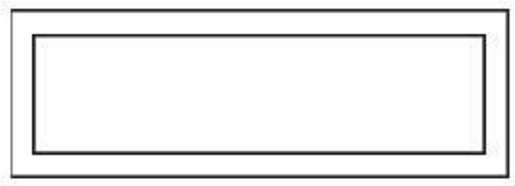


5



Ćwiczenie 5.

Narysuj ramkę składającą się z dwóch prostokątów.



Aby rysować prostokąty o różnej grubości krawędzi, należy skorzystać z tego samego wzorca, za pomocą którego zmieniamy grubość linii.

Ćwiczenie 6.

1. Napisz nazwę swojej klasy, używając narzędzia **Tekst**.
2. Napis otocz ramką składającą się z dwóch prostokątów. Zewnętrzny prostokąt narysuj grubszą linią. Pokoloruj ramkę.

Wskazówka: Aby uzyskać odstęp między wyrazami, naciśnij klawisz **spacji**.





4. Rysujemy kwadraty

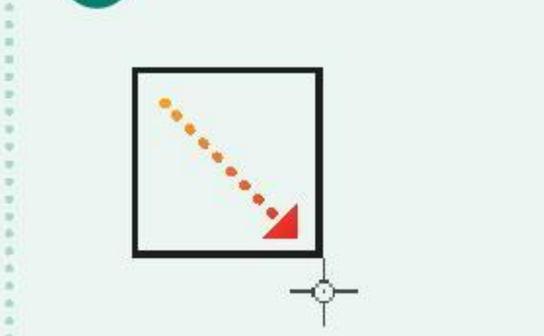
Przykład 4.

Aby narysować kwadrat, należy podczas rysowania prostokąta trzymać wciśnięty klawisz **Shift**.

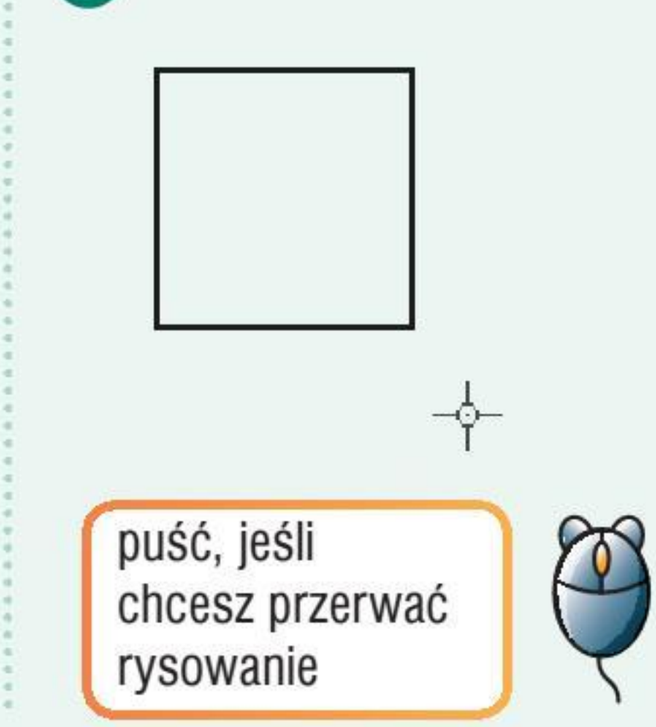
1



2

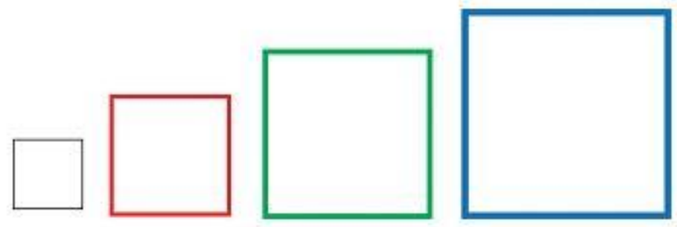


3



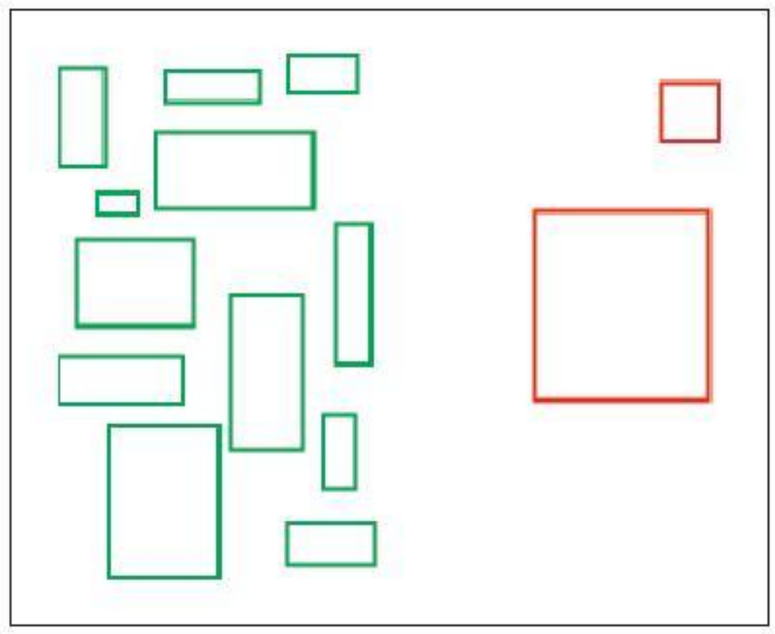
Ćwiczenie 7.

Narysuj cztery kwadraty różnej wielkości, rozmieszczone tak, jak na rysunku. Użyj linii różnej grubości i w różnych kolorach.



Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *zbiory*. Dorysuj po prawej stronie rysunku tyle czerwonych kwadratów, aby było ich o dwa mniej niż zielonych prostokątów.
2. Rozdziel zbiory zielonych prostokątów i czerwonych kwadratów pionową linią koloru niebieskiego.
3. Korzystając z narzędzia **Tekst**, wpisz pod odpowiednim zbiorem figur odpowiedzi na pytania:
   - Ile jest zielonych prostokątów?
   - Ile jest czerwonych kwadratów?
4. Pokoloruj wnętrza prostokątów na zielono, a wnętrza kwadratów na czerwono. Użyj narzędzia **Wypełnij kolorem**.



Zadania

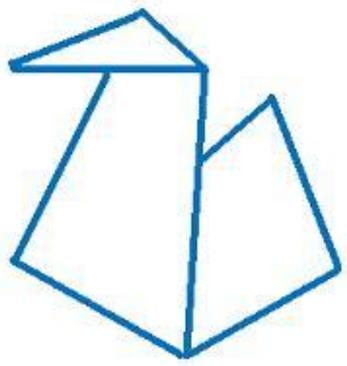
Zadanie 1.

Narysuj w programie Paint na dwa różne sposoby figurę pokazaną na rysunku. Skorzystaj z:

1. komputerowego pędzla,
2. kształtu **Linia**.

Którym sposobem łatwiej się rysowało?

Co przypomina ta figura?



Zadanie 2.



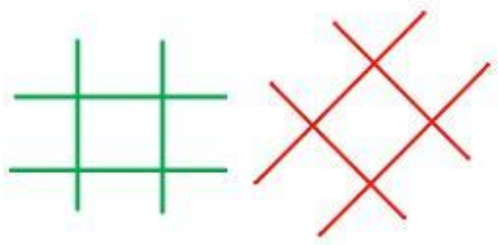
1. Narysuj w programie Paint zwierzę. Do rysowania możesz użyć tylko linii prostych o dowolnej grubości i w dowolnych kolorach.
2. Podpisz rysunek, korzystając z narzędzia **Tekst**.



jeleń

Zadanie 3.

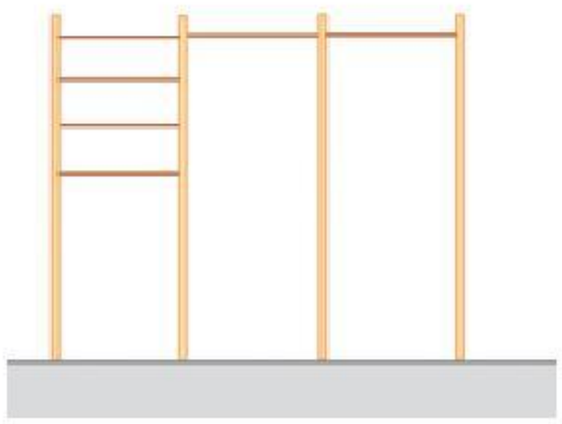
1. Sprawdź w programie Paint efekt rysowania linii przy wciśniętym klawiszu **Shift**.
2. Narysuj osiem linii położonych podobnie, jak na rysunku.



Zadanie 4.

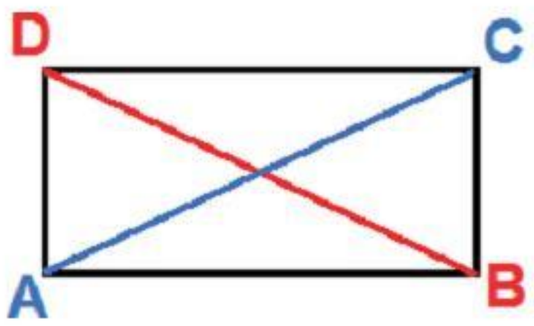


1. Otwórz plik *drabinki*.
2. Dorysuj szczebelki we wszystkich drabinkach.
3. Pokoloruj ścianę.



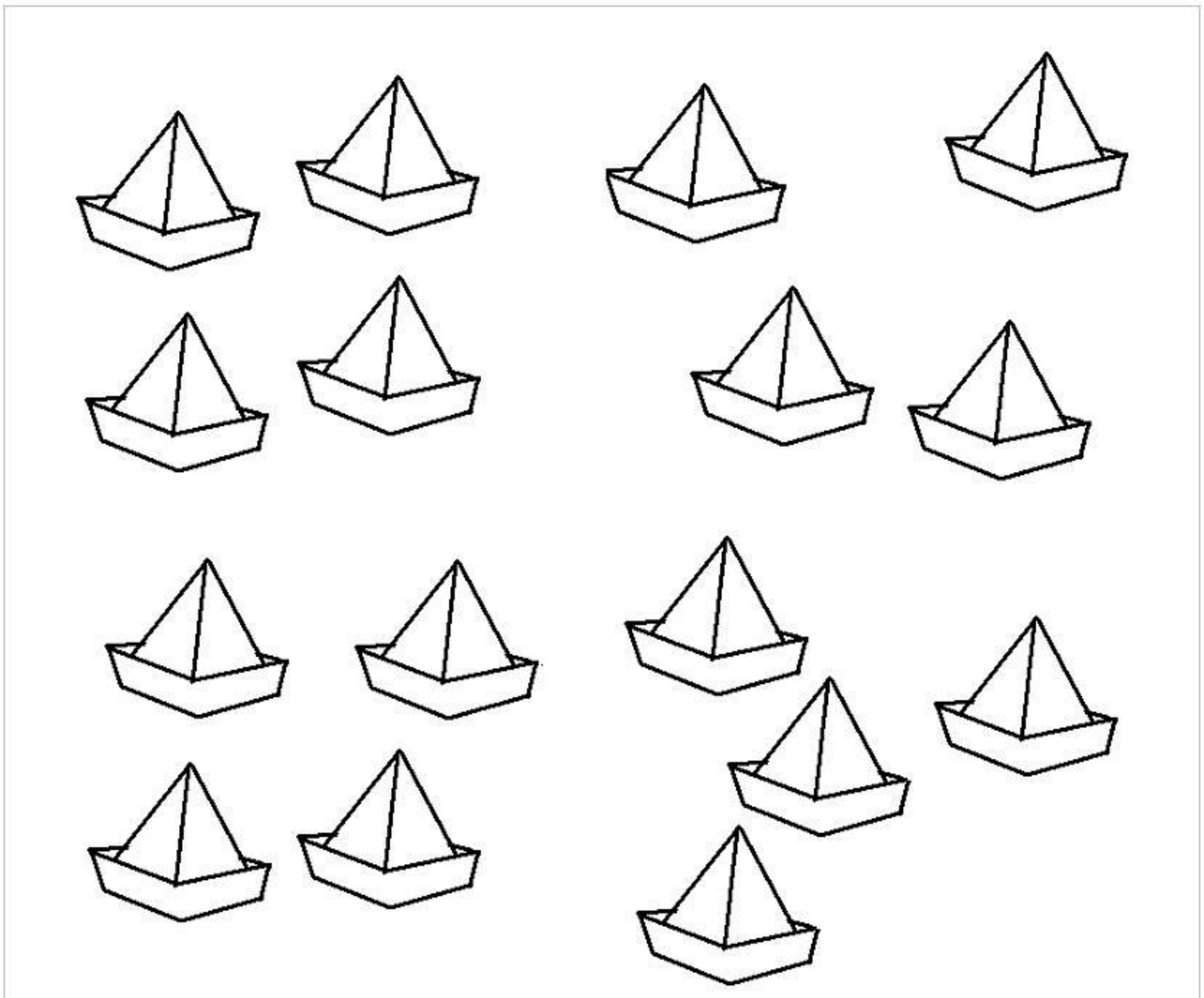
Zadanie 5.

1. Otwórz plik *wierzchołki*.
2. Połącz w każdym prostokącie wierzchołki według wzoru:
   - **A** z **C** – linią w kolorze niebieskim,
   - **D** z **B** – linią w kolorze czerwonym.



Zadanie 6.

1. Rozdziel czapeczki dwiema liniami prostymi tak, aby powstały cztery zbiory zawierające taką samą liczbę czapeczek.
2. Pokoloruj czapeczki tak, aby w każdym zbiorze były one innego koloru.

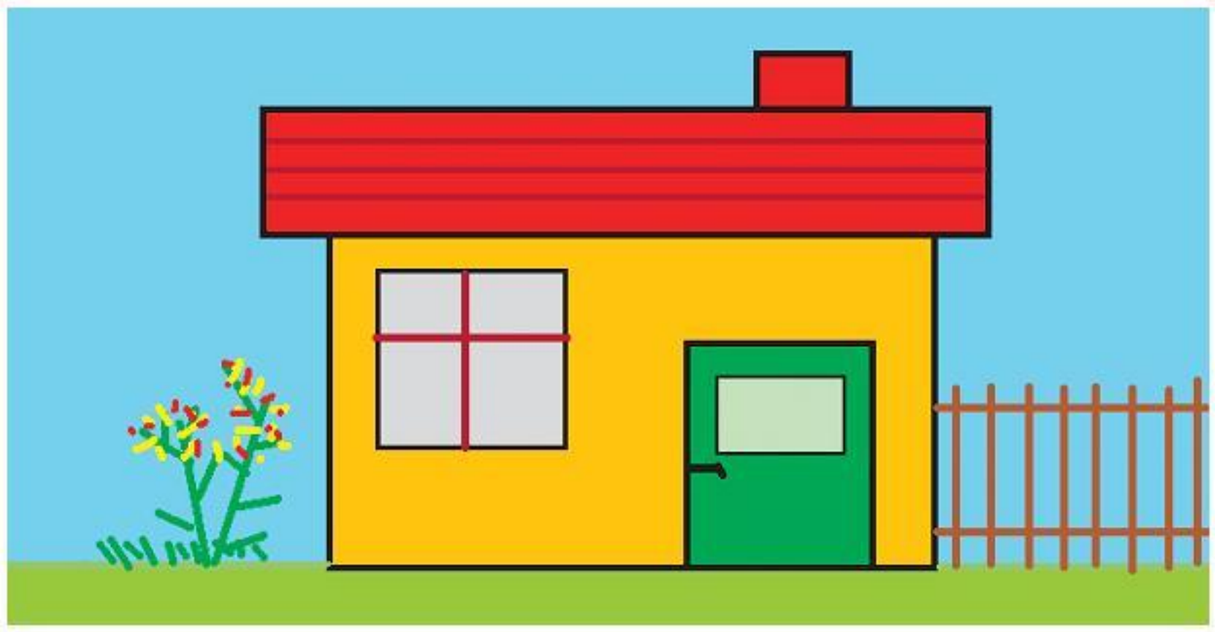


Zadanie 7.

1. Otwórz plik *czapeczki*.
2. Wykonaj polecenia z zadania 6., korzystając z odpowiednich komputerowych kształtów i narzędzi.

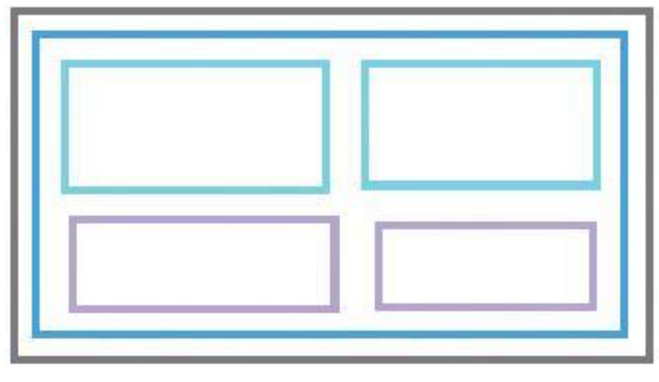
Zadanie 8.

Narysuj domek. Użyj tylko kształtów **Linia** i **Prostokąt** oraz narzędzia **Wypełnij kolorem**.



Zadanie 9.

1. Narysuj prostokąty rozmieszczone podobnie, jak na rysunku.
2. Ile prostokątów widzisz na rysunku? Zapisz po prawej stronie rysunku liczbę prostokątów.
3. Pokoloruj rysunek.



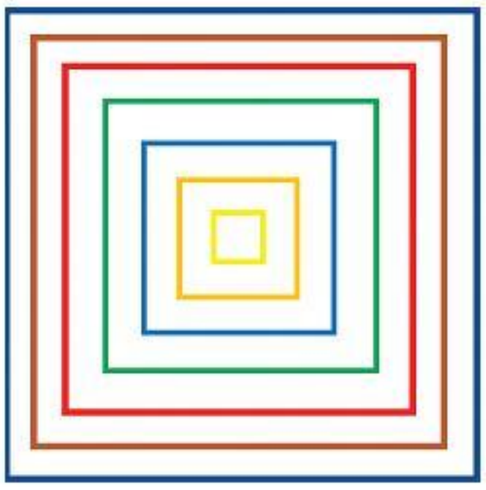
Zadanie 10.

Narysuj w programie Paint wymyśloną przez siebie figurę, składającą się z prostokątów.

Zadanie 11.



1. Z jakich figur składa się kompozycja pokazana na rysunku? Ile jest tych figur?
2. Narysuj w programie Paint podobną kompozycję, zawierającą o dwie figury więcej.

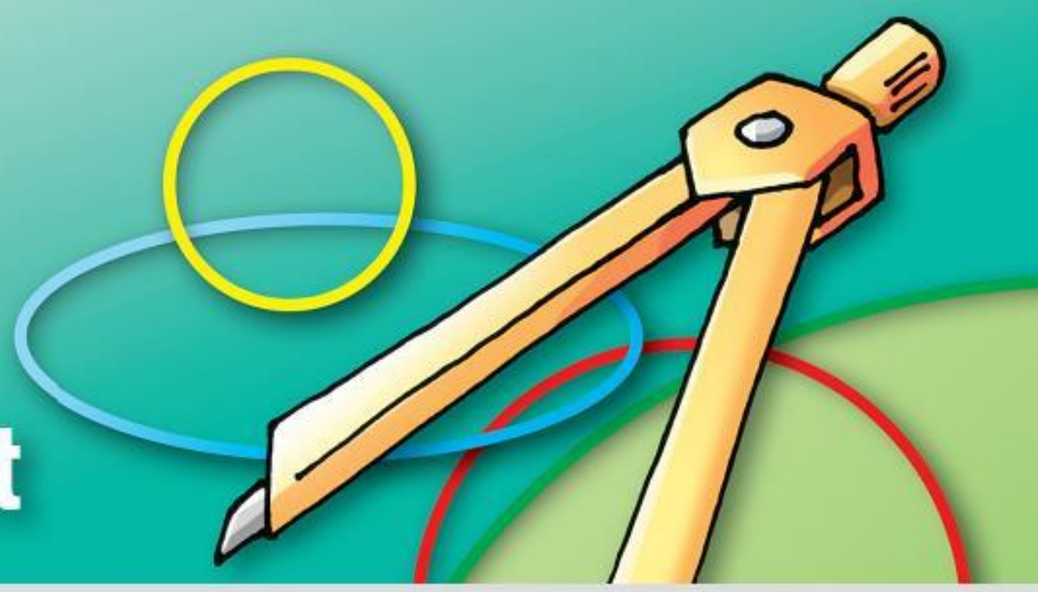




Zadanie 12.

Narysuj w programie Paint dom według własnego pomysłu.

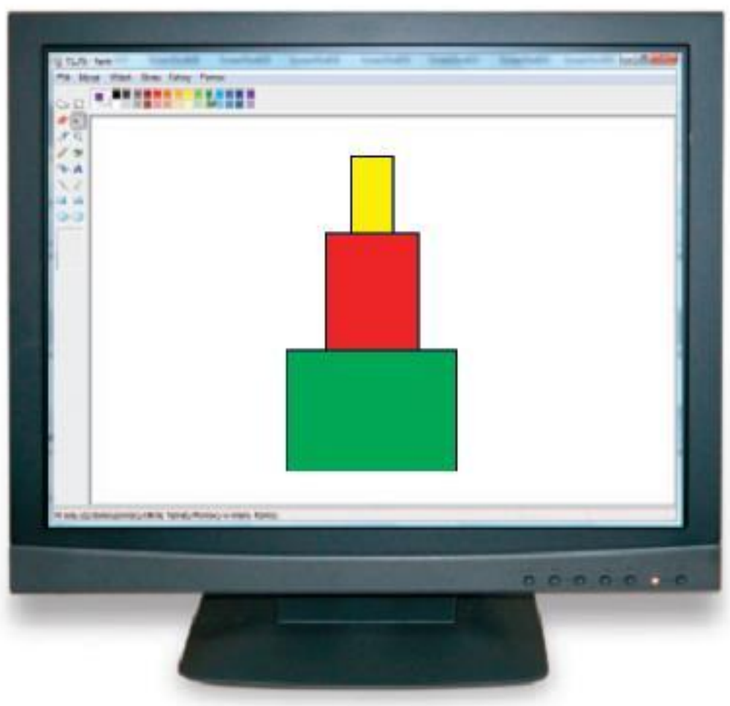
Temat 2. Rysujemy elipsy, okręgi i koła w programie Paint



1. Zapisujemy rysunek w pliku



Rysunek utworzony w programie Paint można zapisać w **pliku** na **dysku twardym** komputera lub na innych **nośnikach danych**. Pliki przechowywane są w miejscach zwanych **folderami**. Każdy plik i folder posiada swoją nazwę.

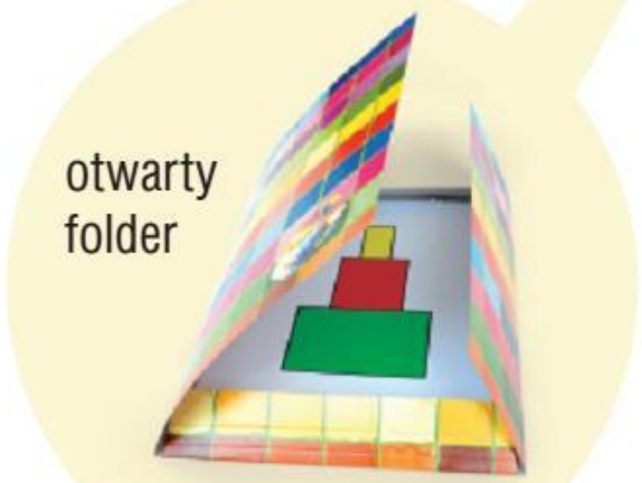


zapisywanie rysunku w pliku

Nośnikami danych są np.: dyski twarde, płyty CD, płyty DVD, urządzenia pendrive.



dysk twardy



otwarty folder

Folder można porównać do teczki, w której przechowujemy kartki z rysunkami.



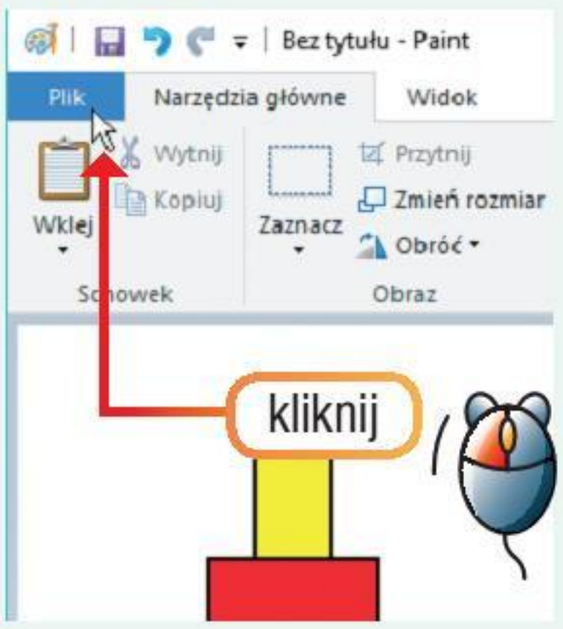
Ćwiczenie 1.

Narysuj w programie Paint wieżę zbudowaną z trzech różnokolorowych prostokątów.

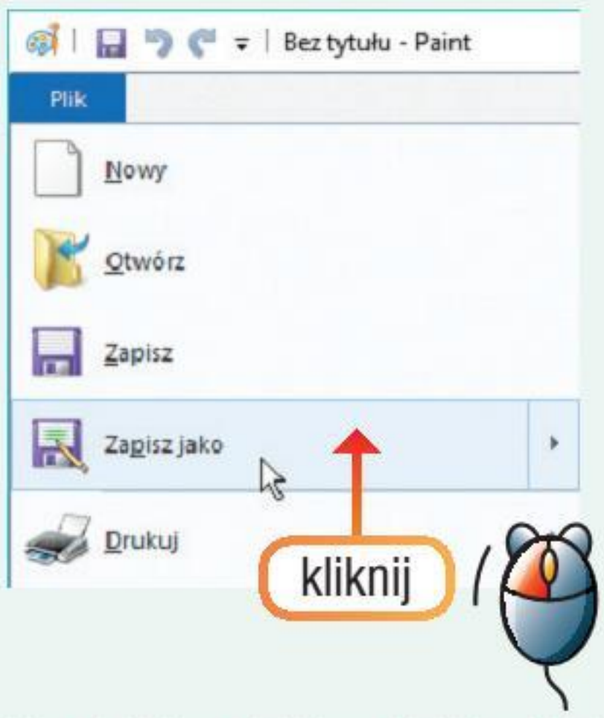
Przykład 1.

Aby zapisać rysunek w pliku, należy określić miejsce jego zapisu (dysk i folder) i nazwać go (podać nazwę pliku).

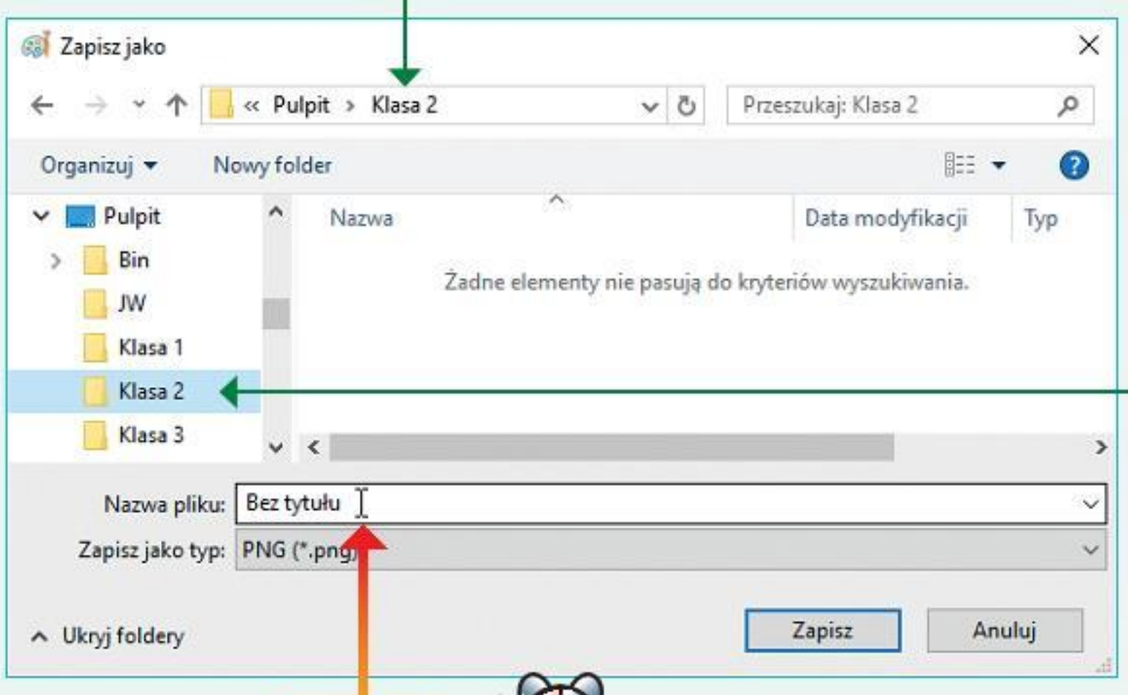
1



2



3



nazwa folderu, w którym zostanie zapisany plik

Usuń domyślną nazwę pliku.

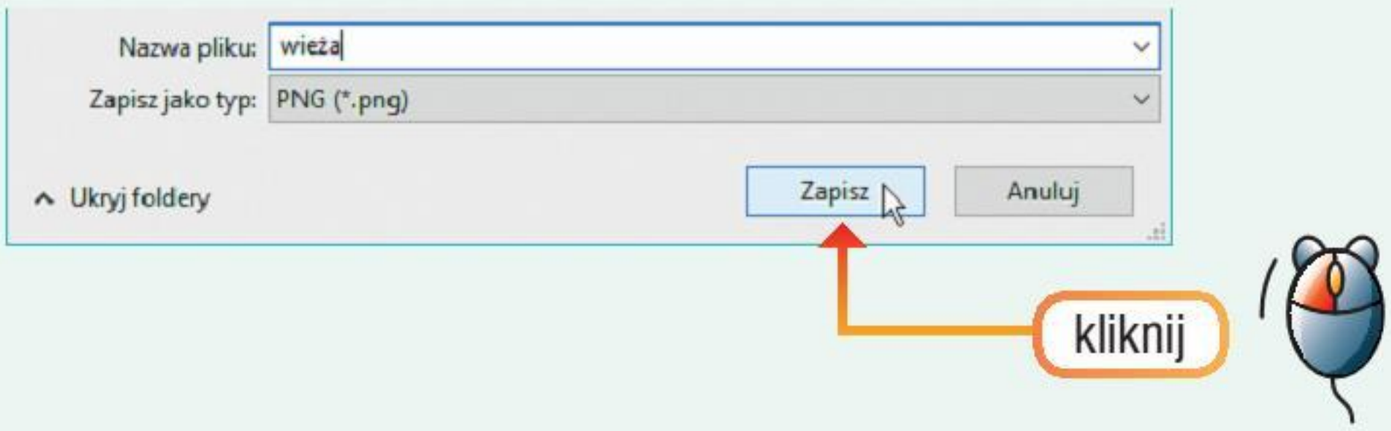
Uwaga: W polu **Nazwa pliku** program wyświetla domyślną nazwę pliku.

4 Wpisz nazwę pliku, używając klawiatury.





5

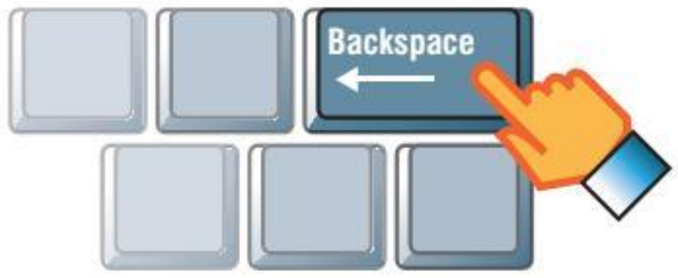


Ćwiczenie 2.

Zapisz rysunek utworzony w ćwiczeniu 1. w pliku pod nazwą *wieża* w folderze wskazanym przez nauczyciela.

Wskazówka: Jeśli pomylisz się podczas pisania, naciśnij klawisz **Backspace**, aby usunąć błędny znak.

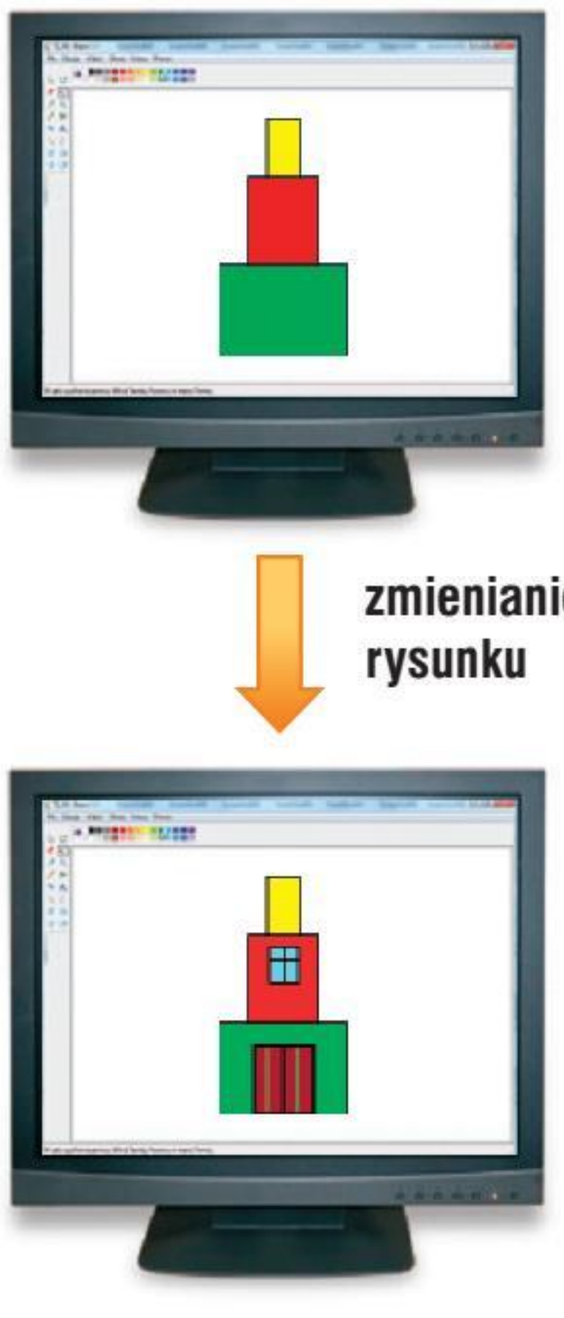




2. Otwieramy rysunek zapisany w pliku, zmieniamy go i zapisujemy ponownie



otwieranie rysunku zapisanego w pliku



zmienianie rysunku

zapisanie zmienionego rysunku w tym samym pliku



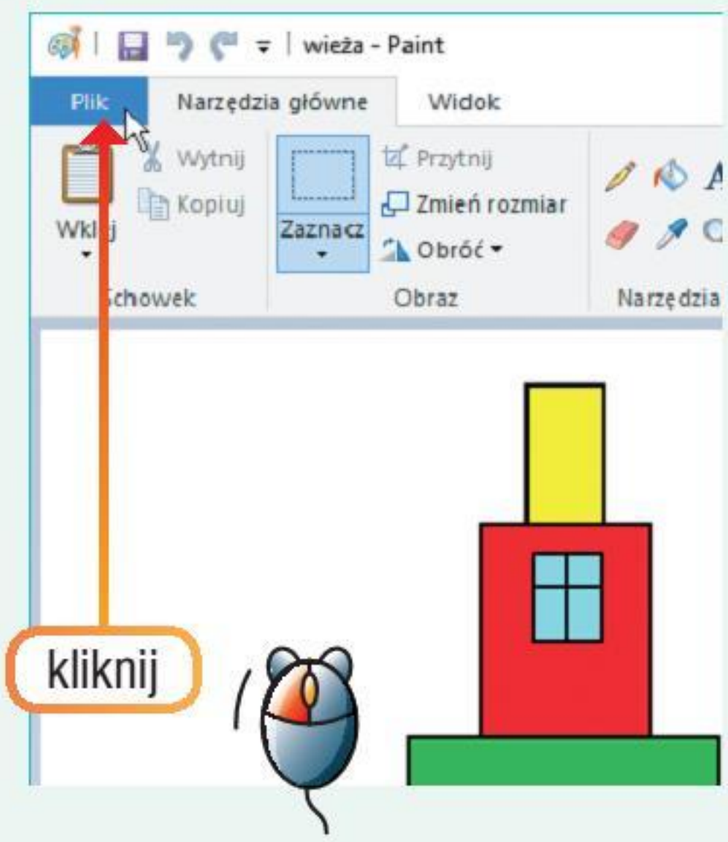
Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *wieża* zapisany w ćwiczeniu 2.
2. Dorysuj na wieży okno i drzwi.

Przykład 2.

Aby zapisać zmieniony rysunek w tym samym pliku i folderze, wybieramy opcję **Zapisz**.

1



2

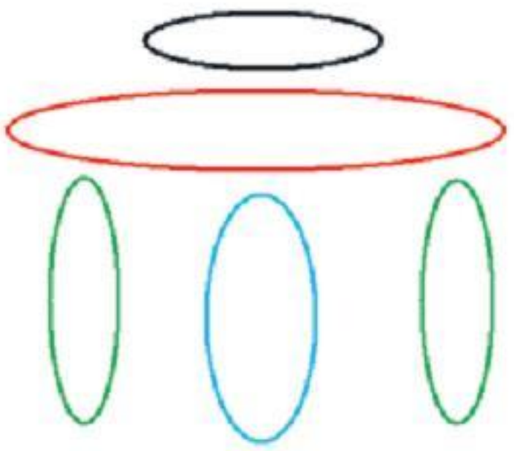


Po wybraniu opcji **Zapisz** rysunek zostanie zapisany w pliku pod tą samą nazwą i w tym samym folderze, z którego został odczytany.

Ćwiczenie 4.

Zapisz plik *wieża*, zmieniony w ćwiczeniu 3., pod tą samą nazwą i w tym samym folderze.

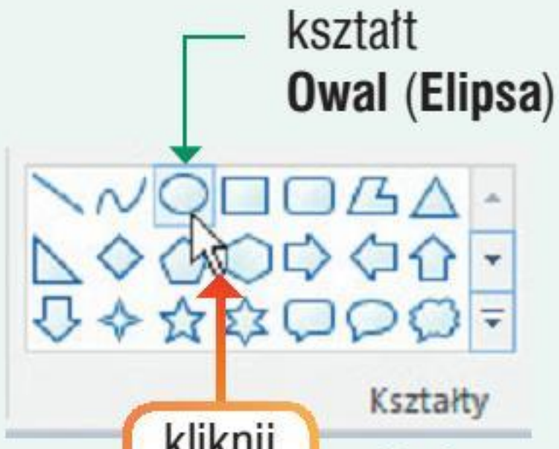
3. Rysujemy elipsy



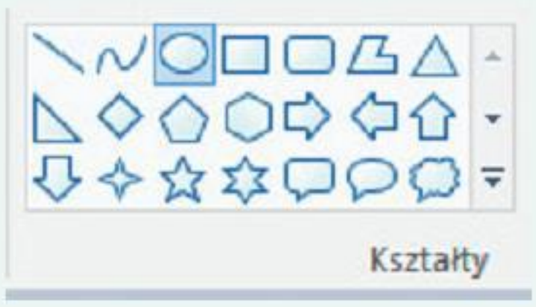
To są elipsy.

Przykład 3.

1



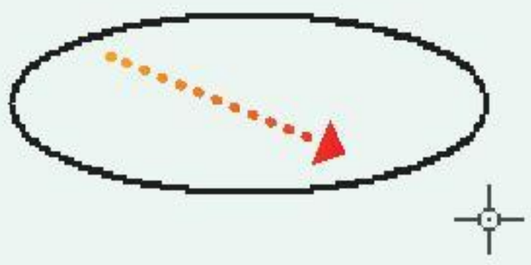
2 Przenieś kursor na obszar do rysowania.



3

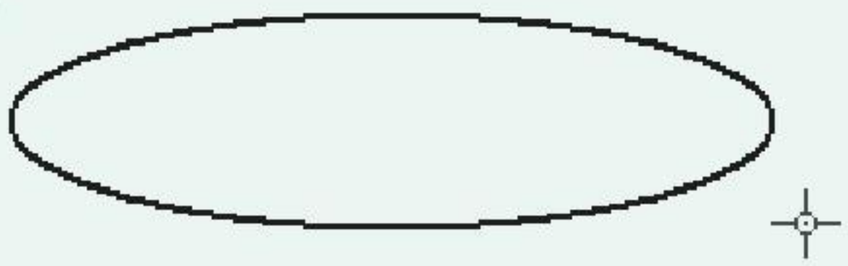
naciśnij i trzymaj

4



trzymaj i przeciągnij

5



puść, jeśli chcesz przerwać rysowanie

Ćwiczenie 5.

1. Narysuj pięć elips rozmieszczonych podobnie jak na rysunku pokazanym nad przykładem 3. Użyj linii różnego koloru.
2. Umieść pod rysunkiem napis: **To są elipsy**.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *elipsy1.*

4. Rysujemy okręgi i koła

Przykłady przedmiotów w kształcie okręgów





obrączka



bransoletka



hula-hoop



opona

Przykłady przedmiotów w kształcie kół





płaski talerz



tarcza zegarka



moneta



medal



Ćwiczenie 6.

Przypomnij sobie, w jaki sposób rysuje się kwadraty w programie Paint (temat 1.).

Przykład 4.

Aby narysować okrąg, należy podczas rysowania elipsy trzymać wciśnięty klawisz **Shift**.

1

naciśnij i trzymaj

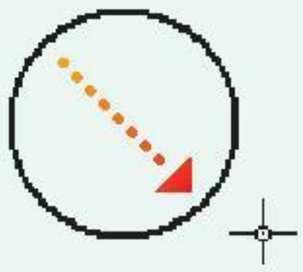


i jednocześnie

naciśnij i trzymaj



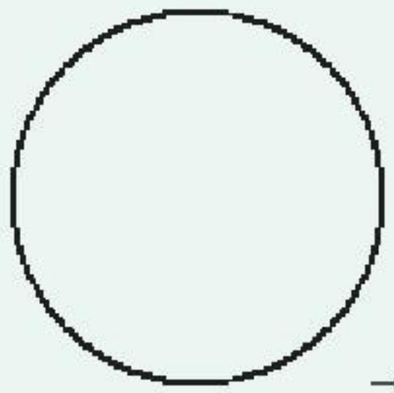
2



trzymaj i przeciągnij



3

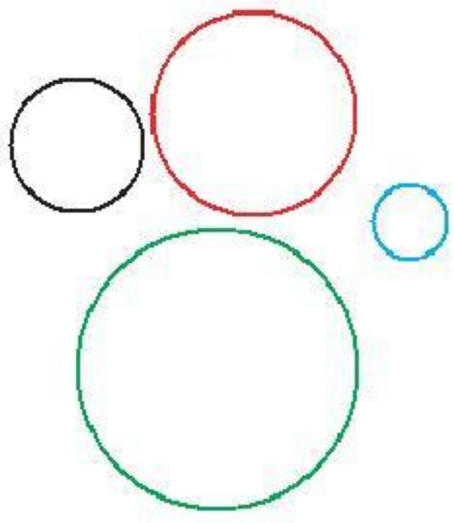


puść, jeśli chcesz przerwać rysowanie

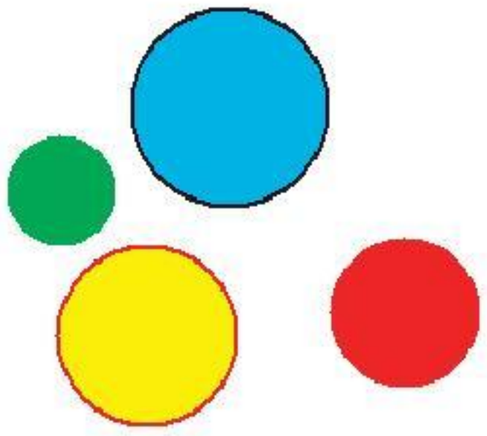


Ćwiczenie 7.

1. Narysuj cztery okręgi i cztery koła podobne do pokazanych na rysunku.
2. Umieść pod spodem napisy:
   - **To są okręgi**.
   - **To są koła**.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *okręgi i koła*.



To są okręgi.



To są koła.

Ćwiczenie 8.

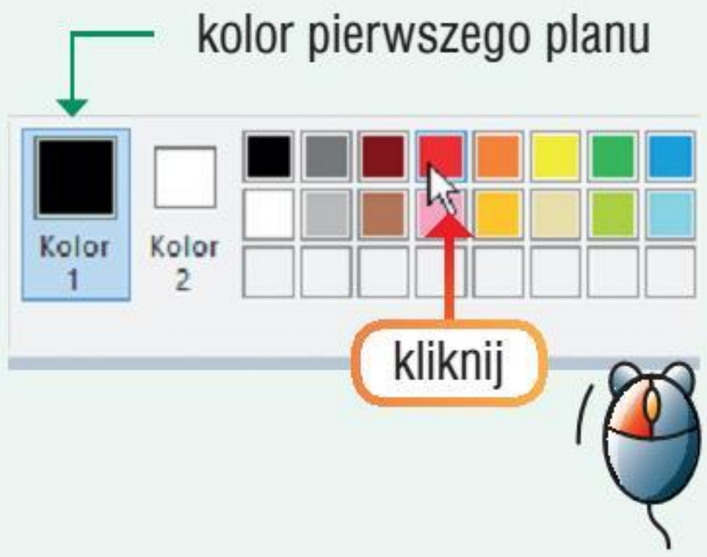
1. Otwórz plik *figury1*.
2. Wypełnij wnętrza okręgów kolorem zielonym, elips brązowym, prostokątów niebieskim, a kwadratów żółtym.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

5. Wybieramy sposób kolorowania figur

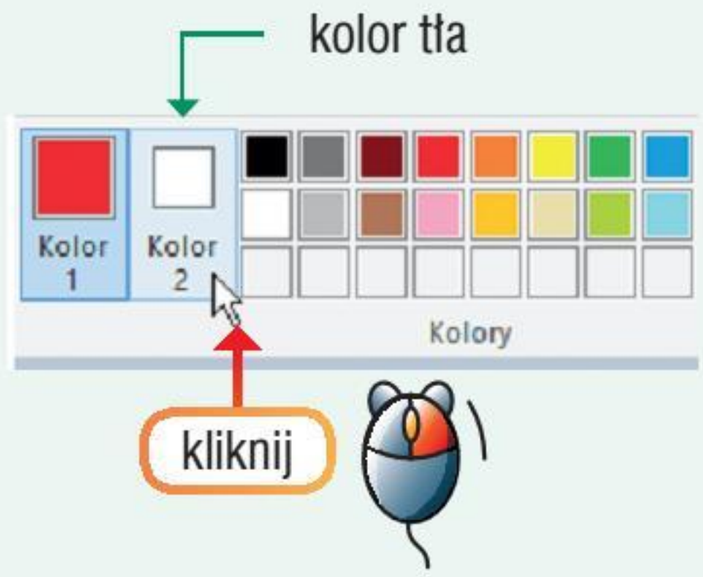
Sposób kolorowania figur rysowanych za pomocą kształtów **Prostokąt** i **Owal** (**Elipsa**) można wybrać ze wzorca.

Przykład 5.

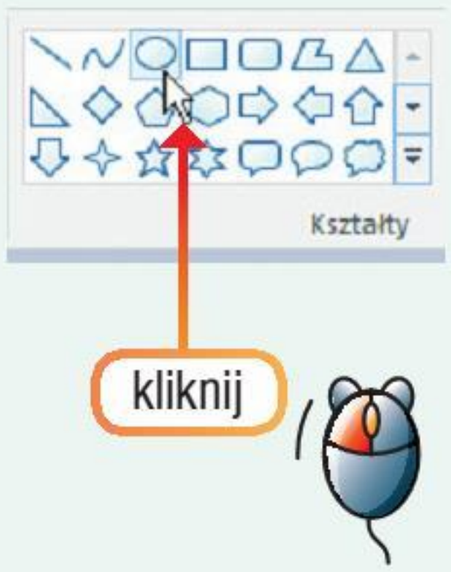
1 Zmień **kolor 1** (kolor pierwszego planu).



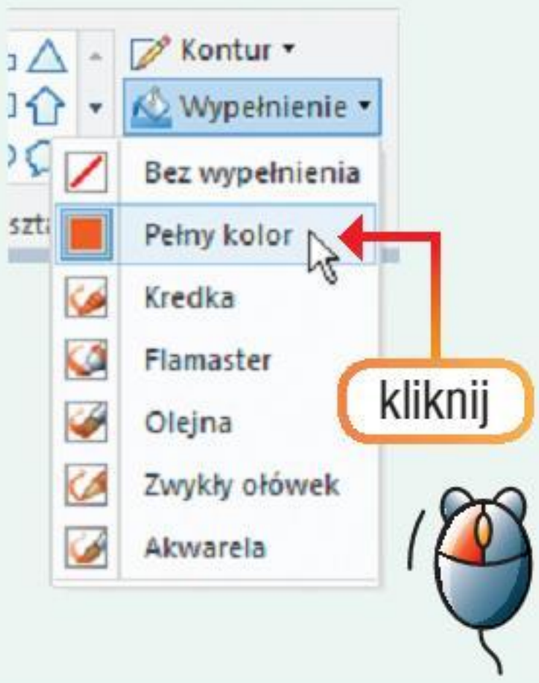
2 Zmień **kolor 2** (kolor tła).



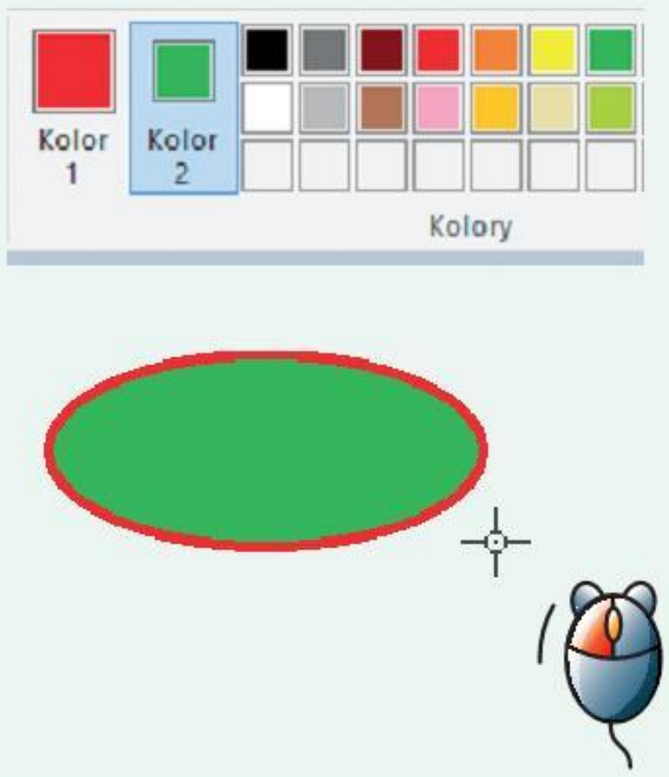
3 Wybierz kształt **Owal** (**Elipsa**).



4 Wybierz sposób kolorowania ze wzorca.



5 Rysuj elipsę.



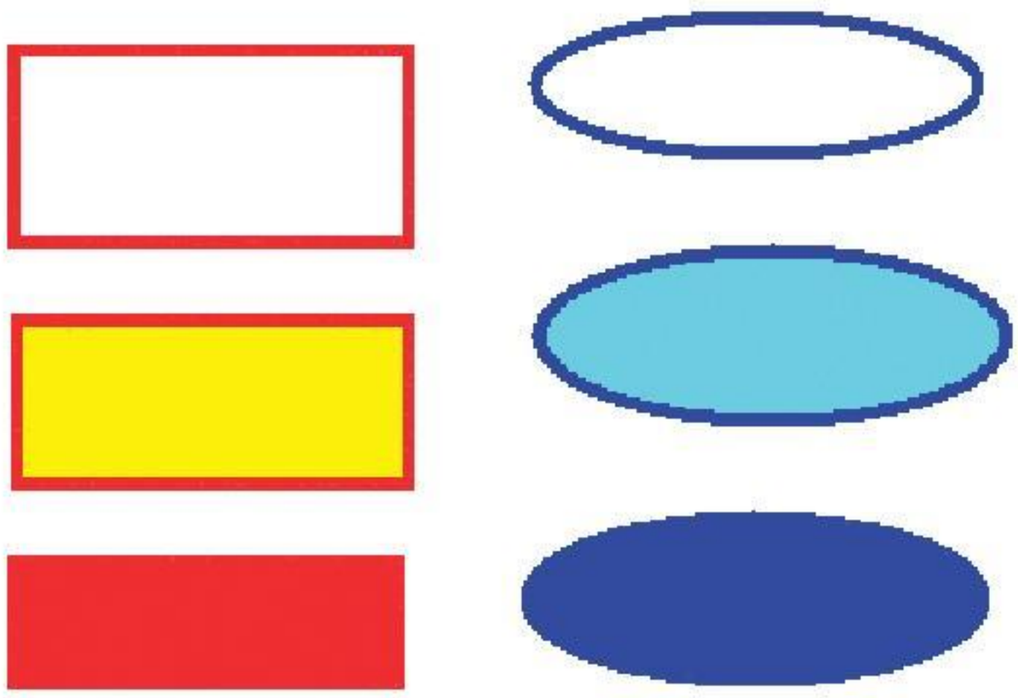
Uwaga: Podczas rysowania **Kolor 2** (kolor tła) wybieramy, klikając prawym przyciskiem myszy.

Aby rysować elipsy i okręgi o różnej grubości krawędzi, należy skorzystać ze wzorca, za pomocą którego zmieniamy grubość linii.



Ćwiczenie 9.

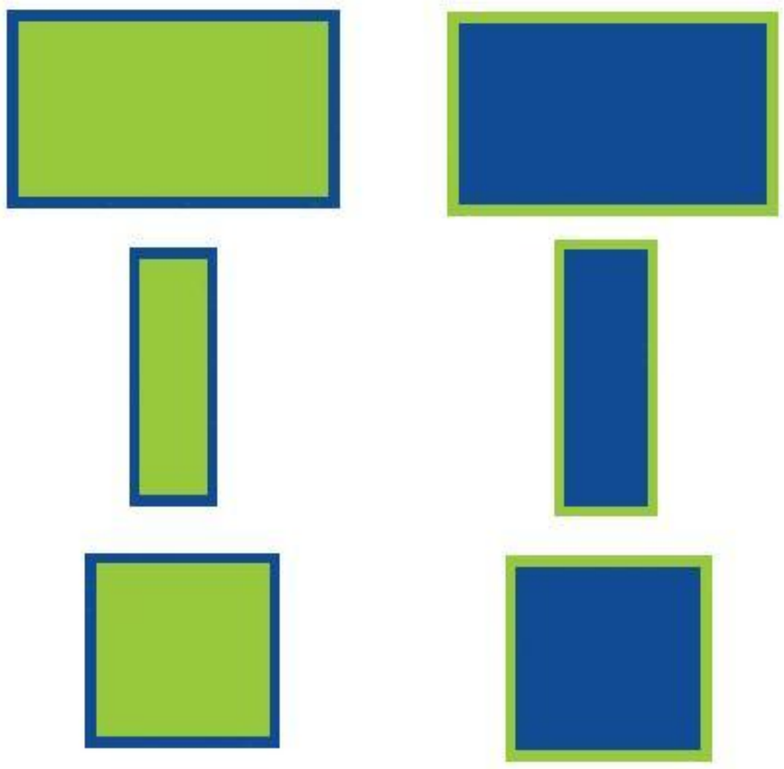
Narysuj figury pokazane na rysunku.
Korzystając ze wzorca, wybieraj kolejne sposoby kolorowania.
Ustal odpowiednio kolor pierwszego planu i kolor tła.



Ćwiczenie 10.

Odpowiedz:

- Jakie figury widzisz na rysunku?
- Na jakie kolory pomalowane są figury z lewej strony rysunku, a na jakie figury z prawej strony?
  Czym różni się sposób ich pokolorowania?



Ćwiczenie 11.

Narysuj figury pokazane na rysunku w ćwiczeniu 10. w następujący sposób:

- wybierz odpowiednie narzędzie do rysowania,
- wybierz odpowiedni sposób kolorowania ze wzorca,
- ustal kolor pierwszego planu i kolor tła dla pierwszej figury,
- narysuj pierwszą figurę znajdującą się po lewej stronie, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy,
- narysuj pierwszą figurę znajdującą się po prawej stronie, trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy.

Co zauważasz?

Narysuj w ten sam sposób pozostałe figury.

Temat 2.

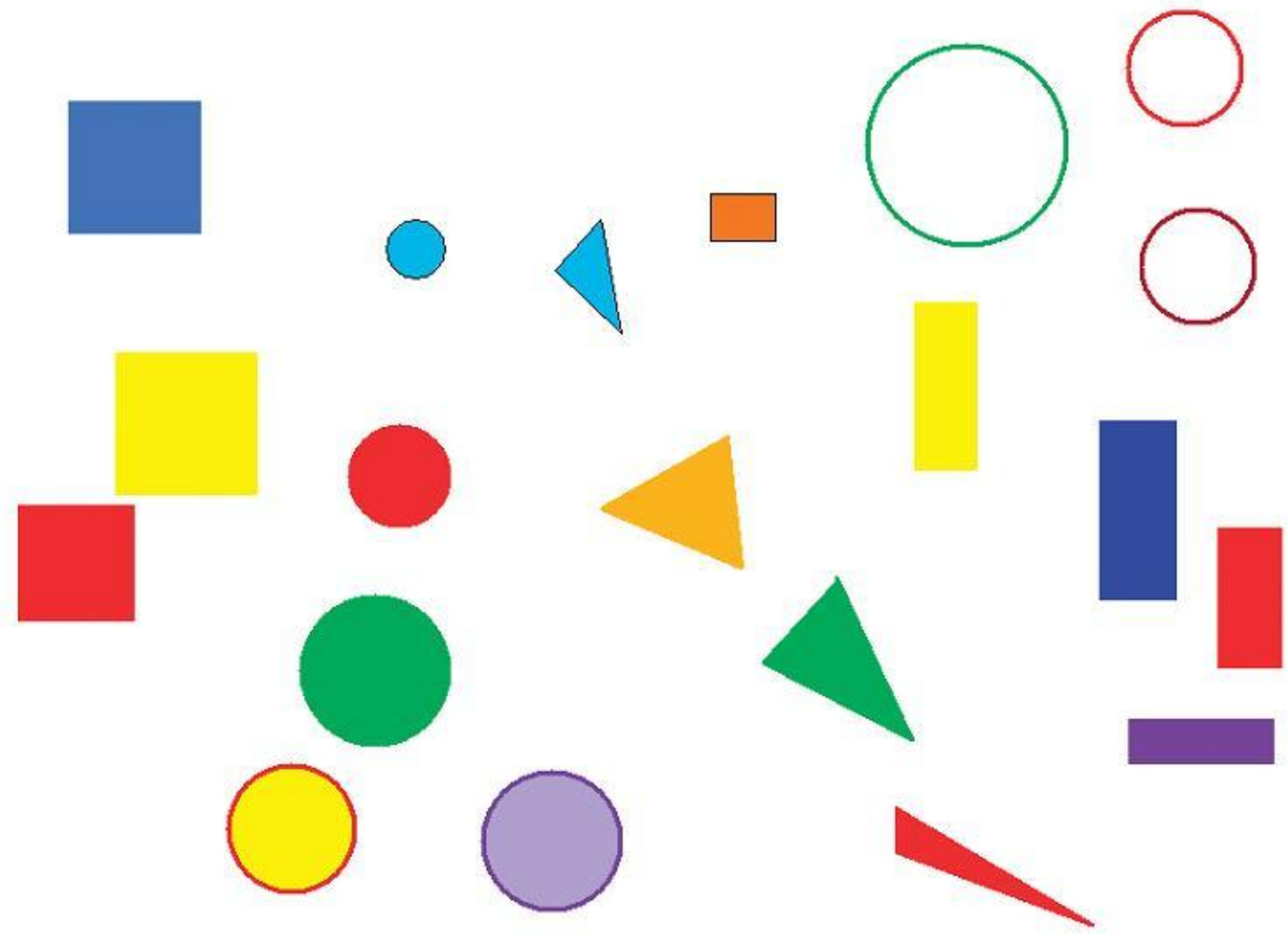
Zadania

Zadanie 1.

Narysuj trzy koła: jedno komputerowym ołówkiem, drugie komputerowym pędzlem, trzecie, korzystając z kształtu **Owal** (**Elipsa**). Którym sposobem można narysować koło najdokładniej?

Zadanie 2.

1. Nazwij figury pokazane na rysunku.



2. Narysuj linie proste rozdzielające figury tak, aby w każdym utworzonym polu znalazły się figury tego samego rodzaju. Użyj linijki i ołówka. Wpisz w każdym utworzonym polu liczbę figur znajdujących się w danym zbiorze.

Zadanie 3.

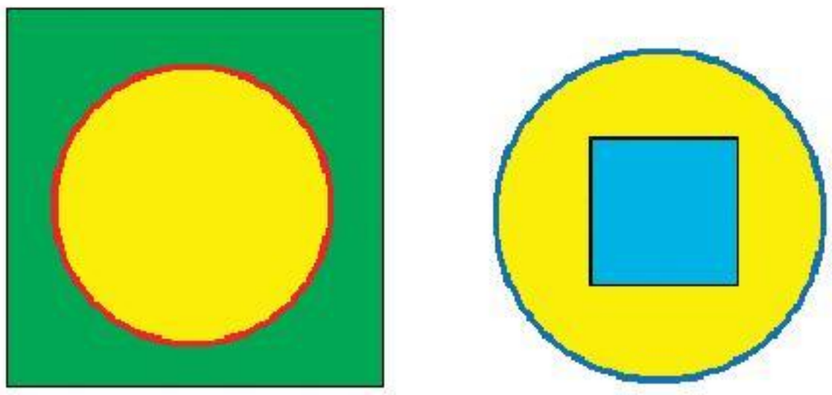
1. Otwórz plik *figury2.*
2. Wykonaj polecenie 2. z zadania 2., korzystając z kształtu **Linia** i narzędzia **Tekst**.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 4.

1. Narysuj w programie Paint osiem elips – od najmniejszej do największej.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *elipsy2.*

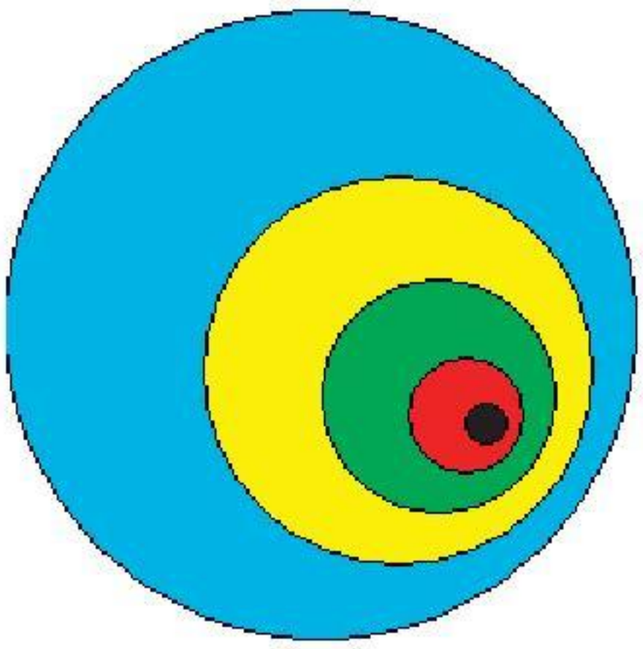
Zadanie 5.

1. Otwórz plik *figury3*.
2. Wewnątrz każdego dużego kwadratu narysuj okrąg koloru czerwonego. Każdy mały kwadrat otocz okręgiem koloru niebieskiego. Wypełnij wnętrza figur różnymi kolorami (zobacz wzór na rysunku).
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 6.

1. Narysuj w programie Paint pięć kół, według wzoru. Każde mniejsze koło rysuj wewnątrz większego.
2. Wypisz kolory kół w kolejności odpowiadającej ich rozmiarom, od najmniejszego do największego:
   1. .....
   2. .....
   3. .....
   4. .....
   5. .....
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *koła1*.

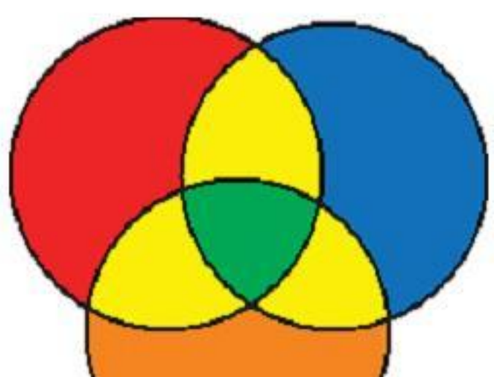


Zadanie 7.

1. Ile kół widzisz na rysunku?
2. Uzupełnij zdanie:

Wspólna część wszystkich kół jest koloru

.....

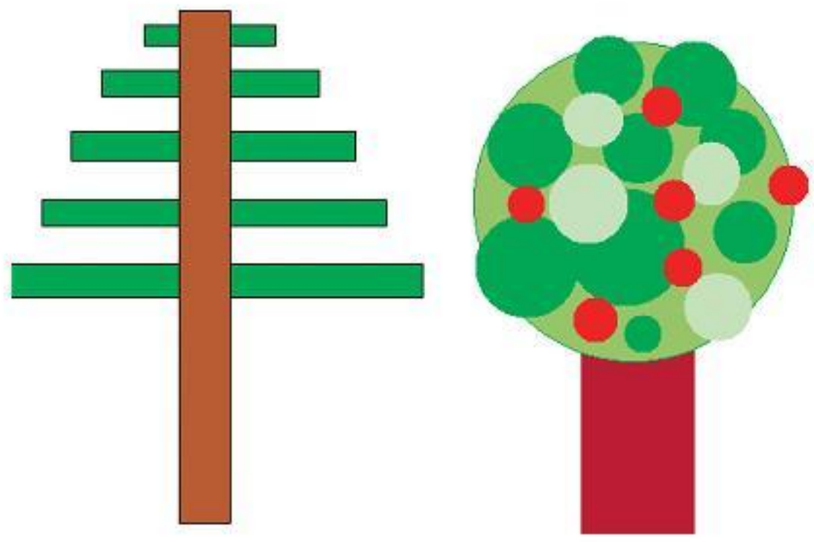


Zadanie 8.

1. Narysuj w programie Paint figurę składającą się z trzech kół rozmieszczonych i pokolorowanych podobnie jak na rysunku w zadaniu 7. Dorysuj jeszcze dwie inne figury: składającą się z czterech kół oraz składającą się z sześciu kół.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *koła2*.

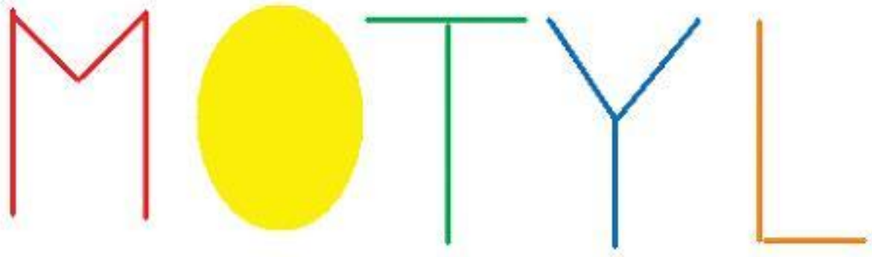
Zadanie 9.

1. Narysuj w programie Paint drzewa podobne do pokazanych na rysunku. Drzewa składają się tylko z kolorowych prostokątów i kół.
2. Dorysuj jeszcze dwa drzewa według własnego pomysłu, korzystając tylko z kształtów **Prostokąt** i **Elipsa**.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *drzewa*.



Zadanie 10.

1. Za pomocą różnokolorowych linii i elips utwórz w programie Paint napisy: MOTYL, KOT, OKO, OKNO, według wzoru na rysunku.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *napisy*.



Zadanie 11.

1. Narysuj w programie Paint kompozycję składającą się z różnych figur geometrycznych.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *kompozycja*.

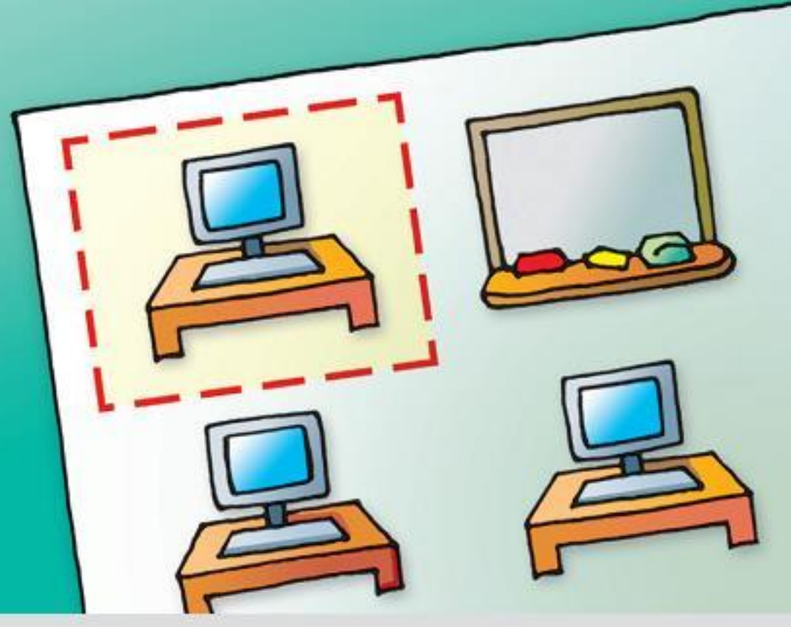
Zadanie 12.

1. Narysuj w programie Paint komputer przyszłości.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *komputer*.

Zadanie 13.

1. Narysuj w programie Paint plan boiska do gry w piłkę nożną.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *boisko*.

Temat 3. Wykonujemy operacje na fragmentach rysunku

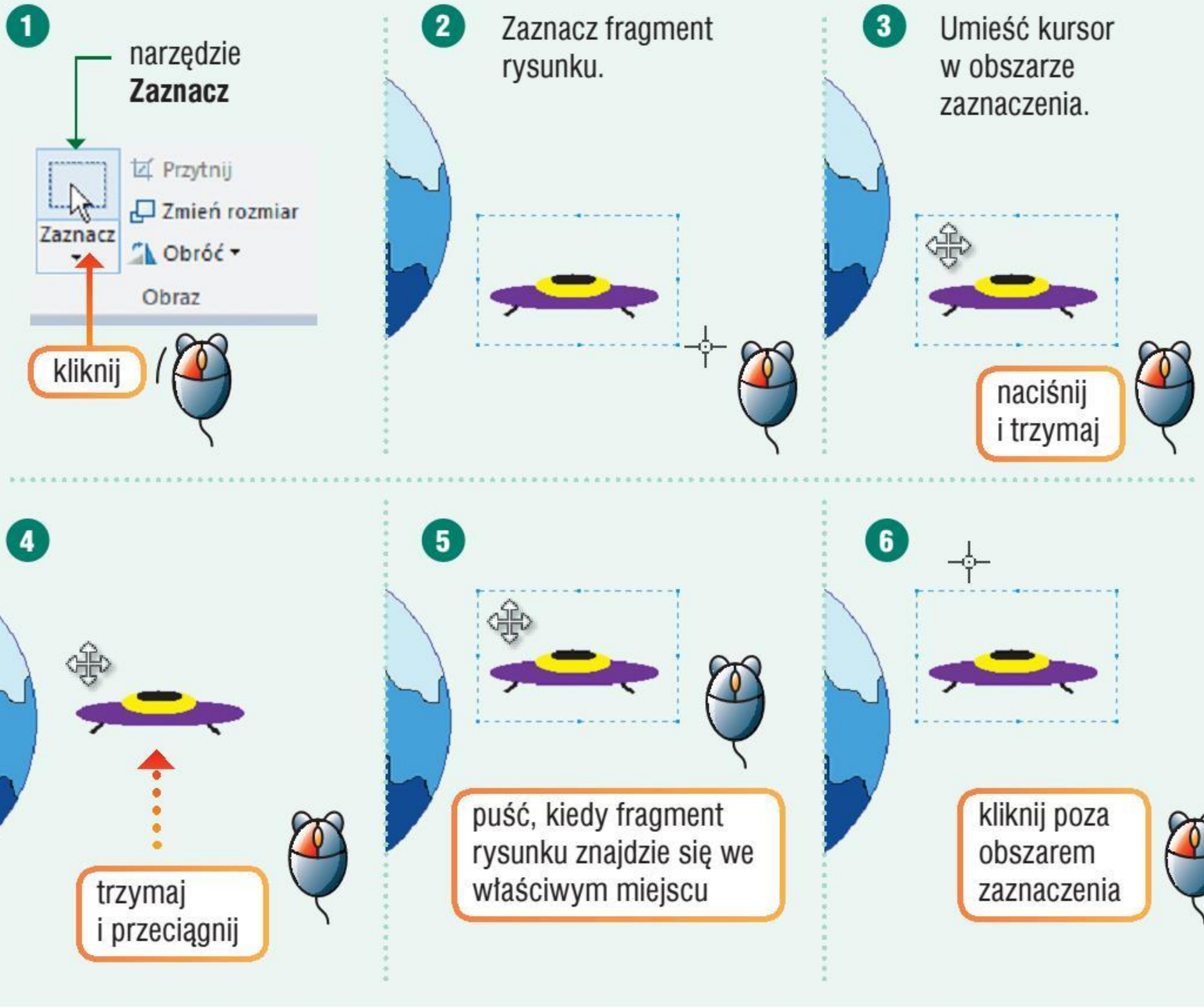


1. Przenosimy fragment rysunku w inne miejsce

Ćwiczenie 1.

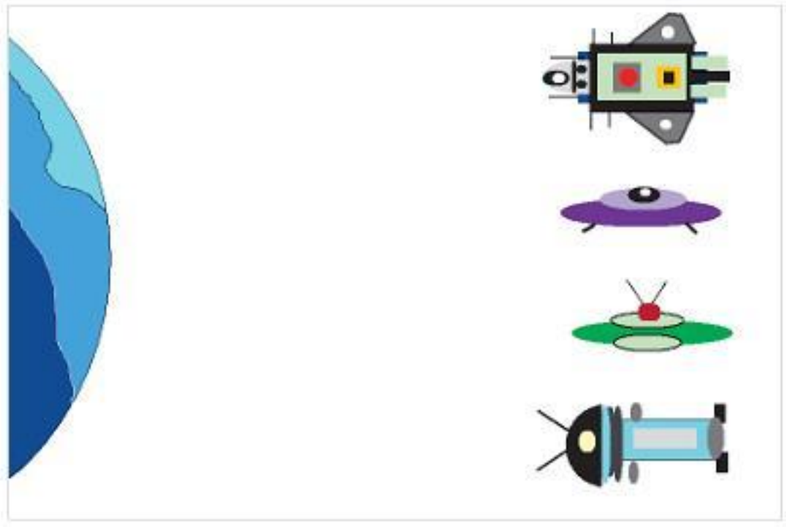
1. Uruchom program Paint.
2. Przypomnij sobie z wiadomości poznanych w klasie I, w jaki sposób zaznaczamy fragment rysunku.

Przykład 1.

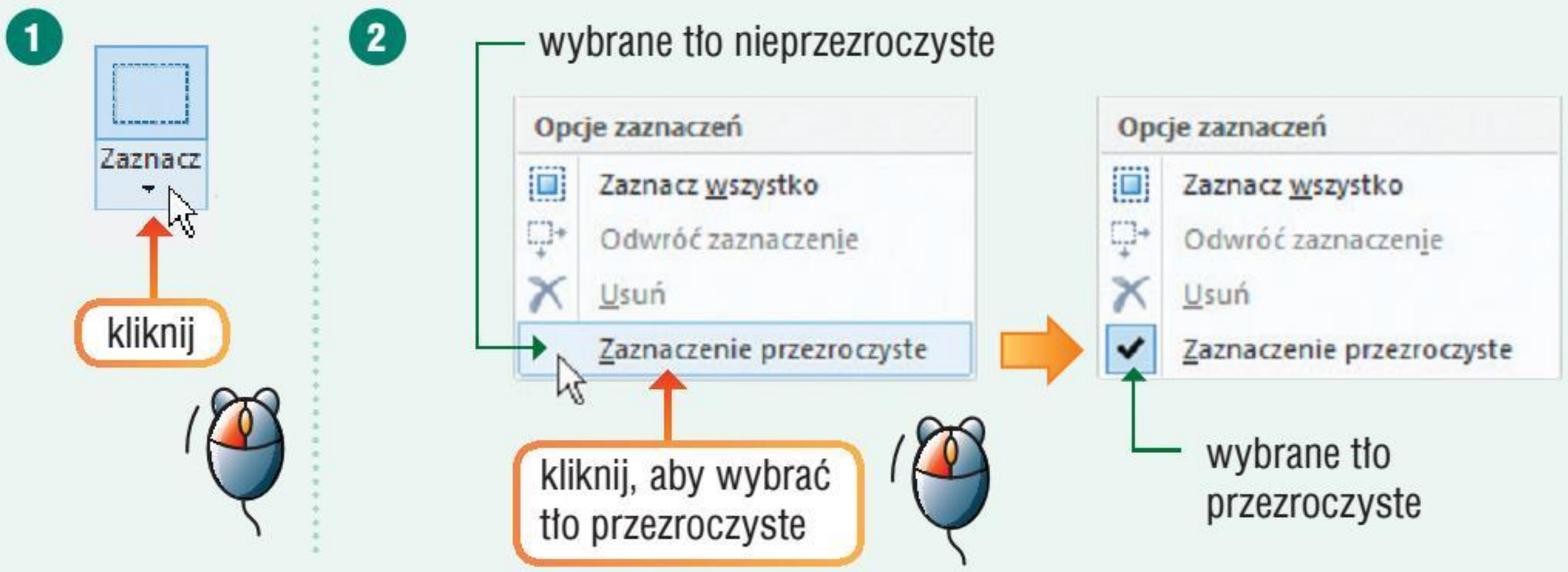


Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *statki kosmiczne.*
2. Przenieś osobno każdy statek na lewą stronę rysunku tak, aby znalazł się bliżej powierzchni Ziemi.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

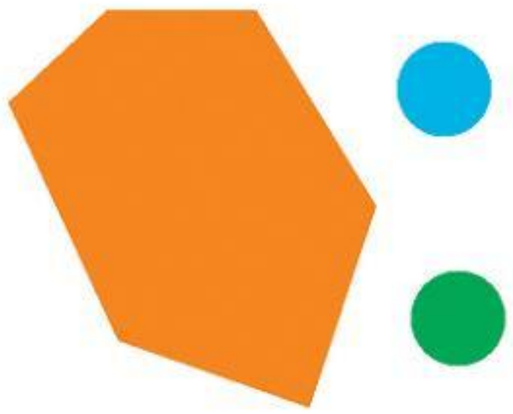


Przykład 2.



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *figury4.*
2. Przenieś koła do wnętrza pomarańczowej figury:
   - dla koła niebieskiego wybierz tło nieprzezroczyste,
   - dla koła zielonego wybierz tło przezroczyste.
3. Co zauważasz? Opowiedz, jakie są efekty wyboru różnych rodzajów tła. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

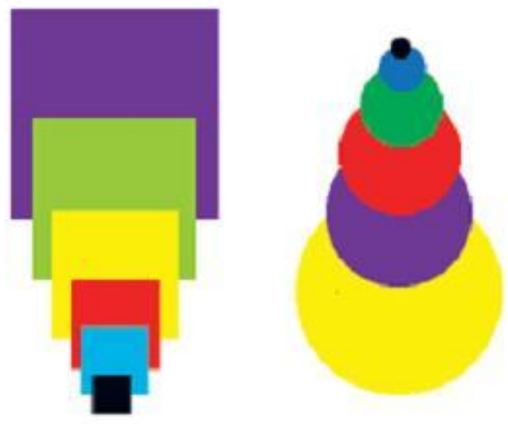


Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *figury5.* Jakie figury widzisz na rysunku? Ile jest figur każdego rodzaju?

   Uzupełnij:

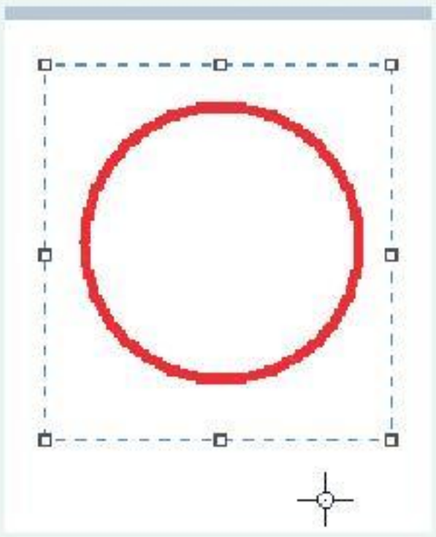
   Jest ☐ ..... i ☐ .....
3. Z rozrzuconych figur ułóż kompozycję podobną do pokazanej na rysunku. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



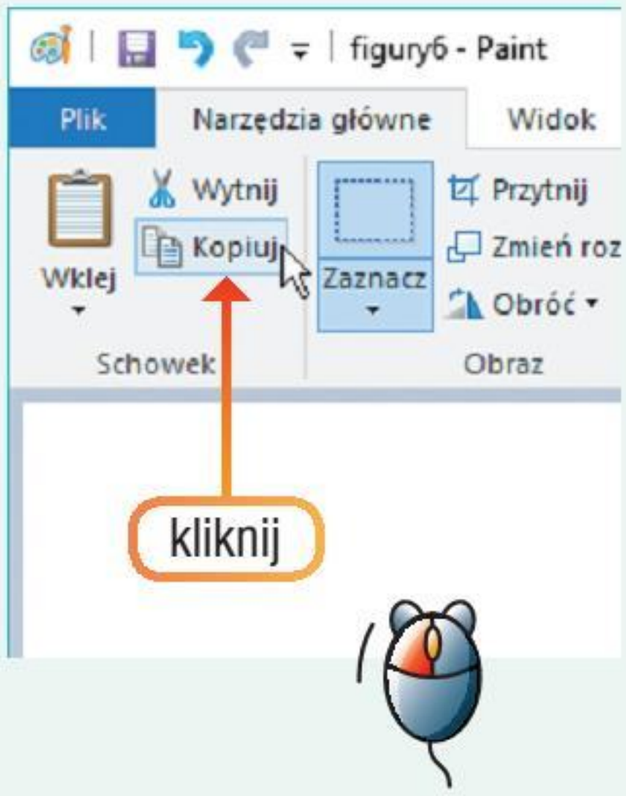
2. Kopiujemy fragment rysunku i wklejamy go w inne miejsce

Przykład 3.

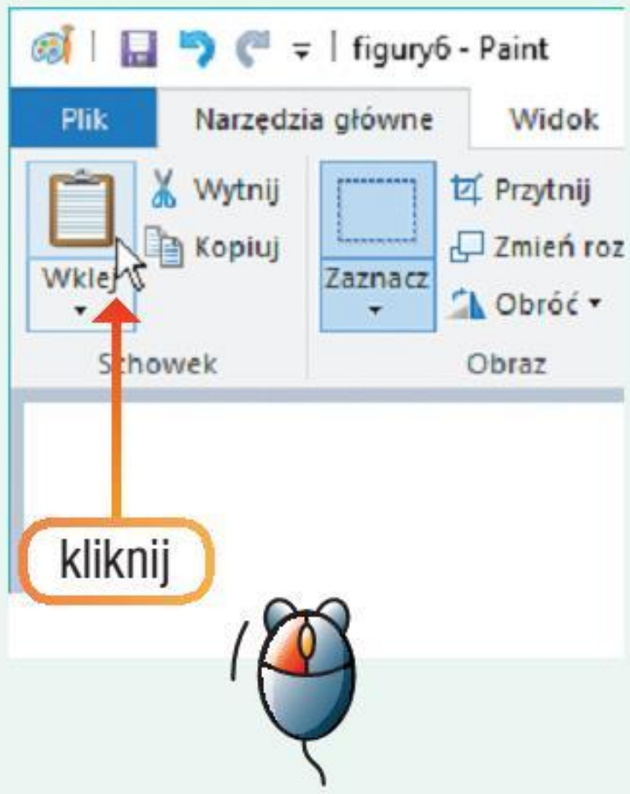
1 Zaznacz fragment rysunku.



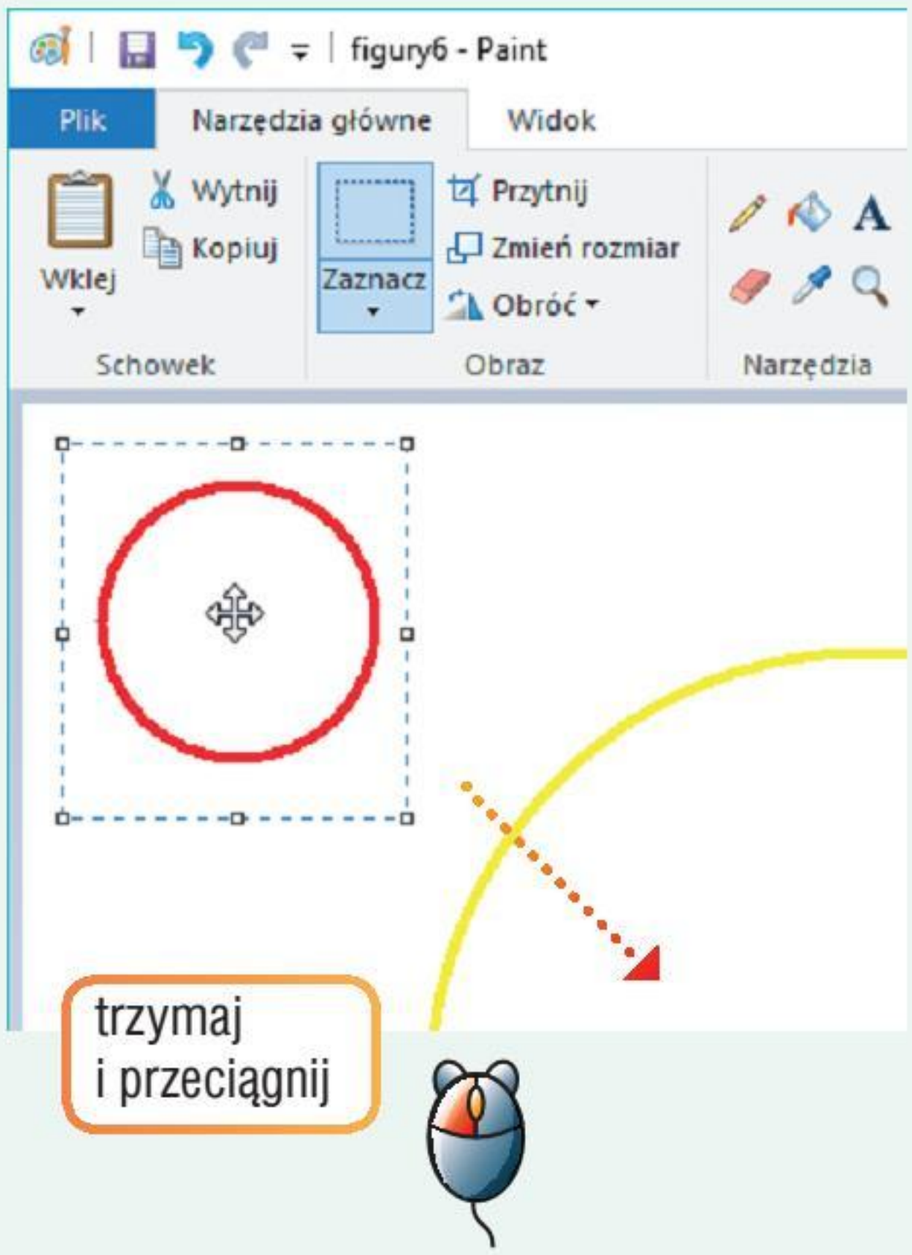
2



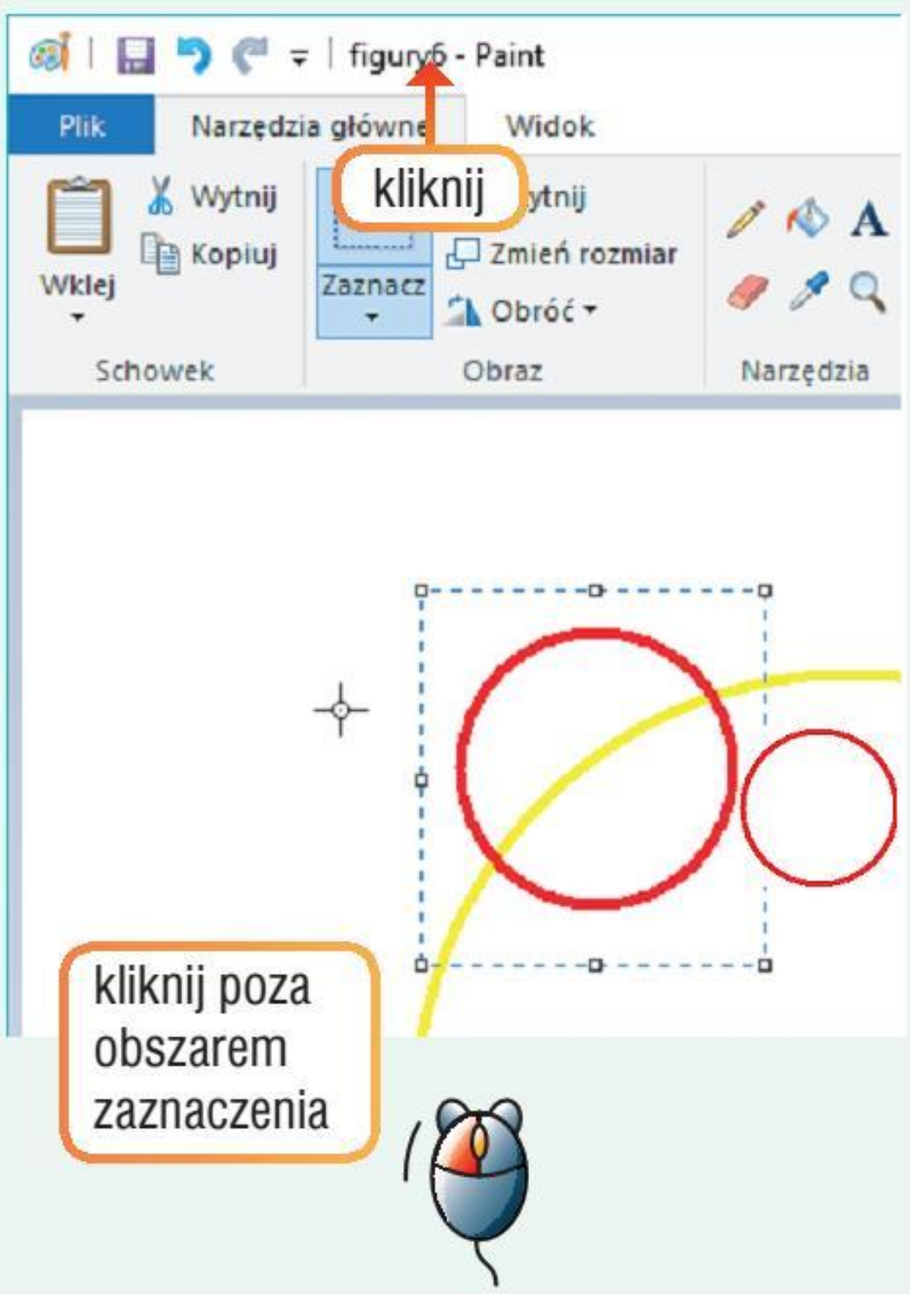
3



4 Przenieś wklejony fragment rysunku w miejsce docelowe.

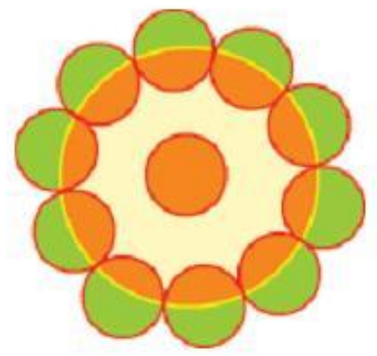


5



Ćwiczenie 5.

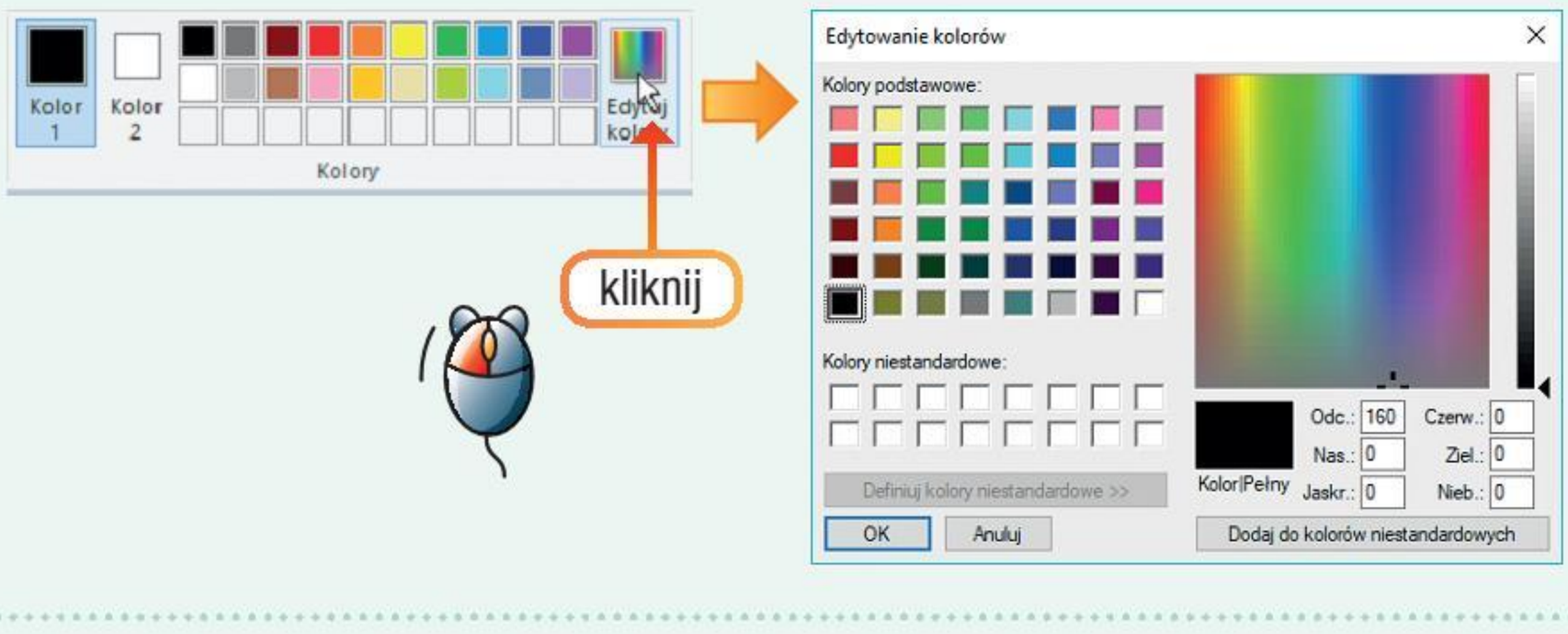
1. Otwórz plik *figury6.*
2. Stosując metodę kopiowania i wklejania fragmentu rysunku w odpowiednie miejsce, utwórz figurę podobną do pokazanej na rysunku. Pokoloruj utworzoną kompozycję.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



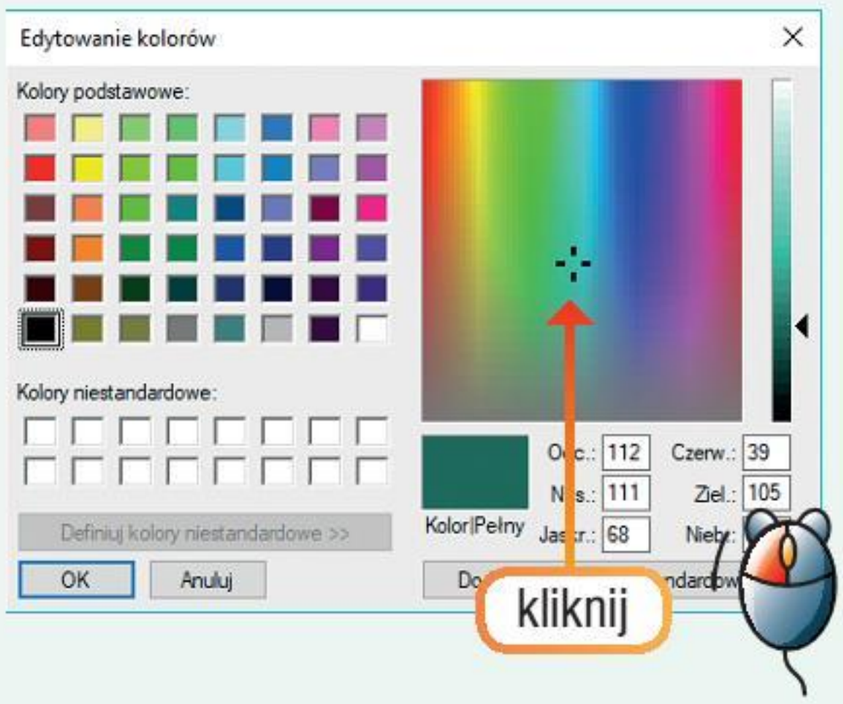
3. Stosujemy dodatkowe kolory

Przykład 4.

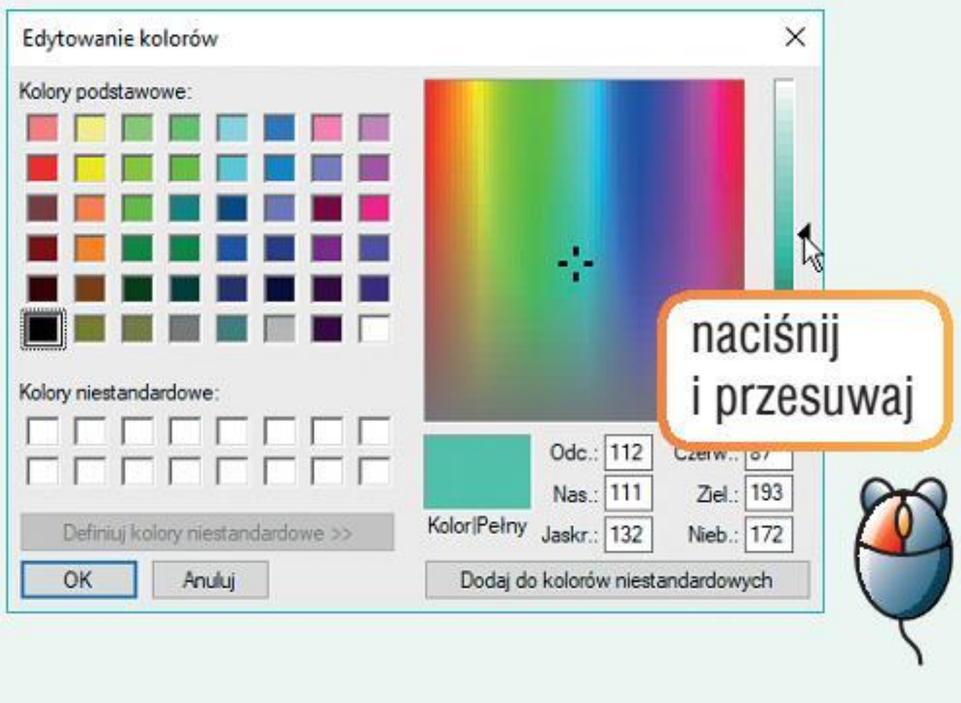
1



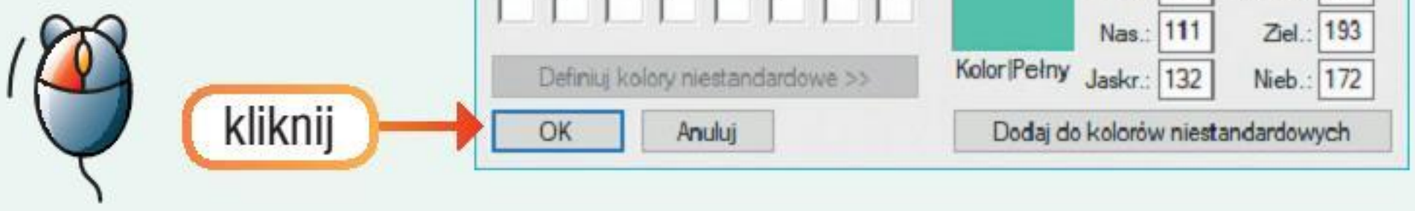
2 Zmień odcień i nasycenie koloru.



3 Zmień jaskrawość koloru.



4



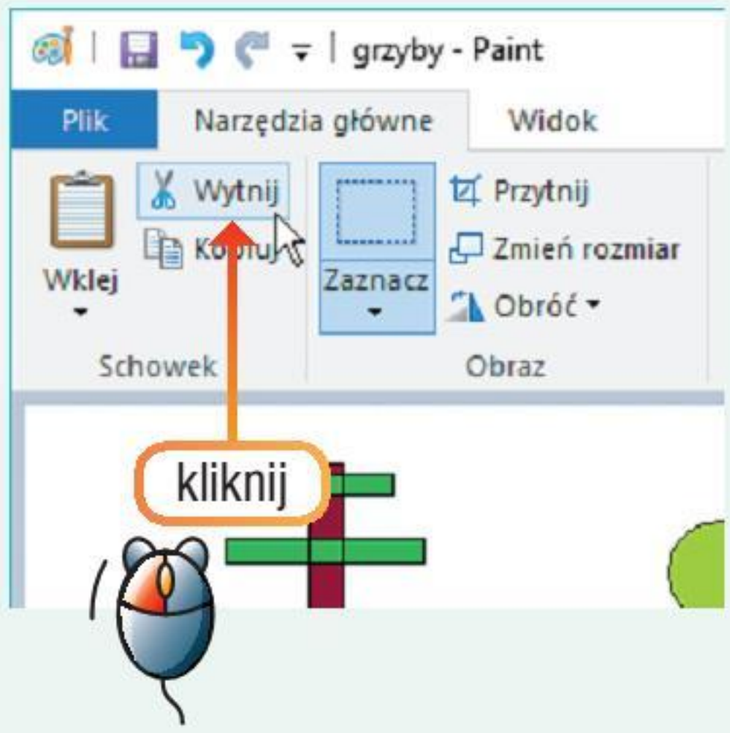
Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *komputer*.
2. W górnej części rysunku umieść napis: *Elementy zestawu komputerowego*.
3. Podpisz elementy zestawu komputerowego.
4. Pokoloruj rysunek.

4. Wycinamy fragment rysunku i wklejamy go w inne miejsce

Przykład 5.

Aby **wyciąć i wkleić** zaznaczony fragment rysunku, należy postępować podobnie jak podczas kopiowania i wklejania (przykład 3.), w kroku **2.** należy jednak wybrać polecenie **Wytnij**.



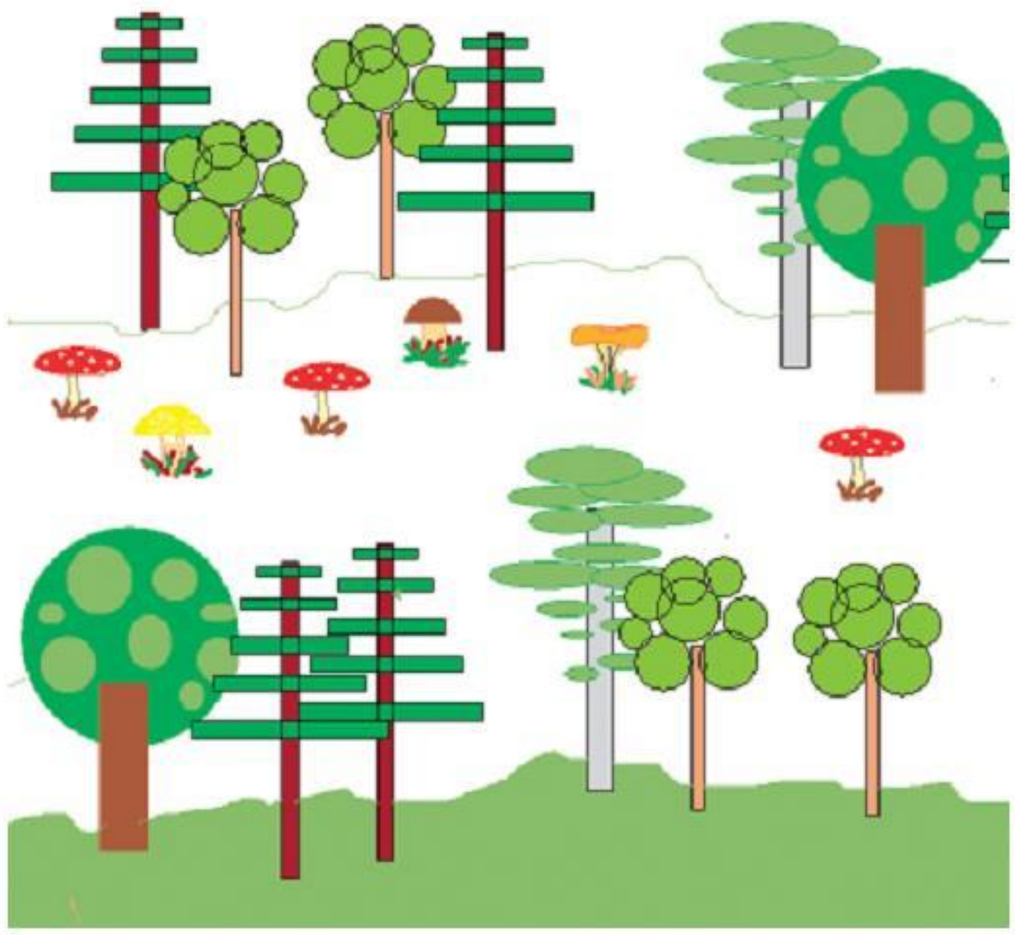
Ćwiczenie 7.

1. Opowiedz, co widzisz na rysunku.
2. Uzupełnij:

   W lesie rosną ☐ gatunki grzybów.

   Są ☐ muchomory.

3. Otocz pętlą grzyby, które nie są muchomorami.



Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *grzyby*.
2. Z górnej części rysunku wycinaj kolejno grzyby, które nie są muchomorami. Wklejaj je do dolnej części rysunku tak, aby grzybów każdego gatunku było tyle samo, ile jest muchomorów. Ile jest teraz wszystkich grzybów?
3. Dokończ kolorowanie rysunku.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Ćwiczenie 9.

Uzupełnij zdania w ramce, wpisując właściwe określenia: „nie zostanie usunięty” lub „zostanie usunięty”.

Po wykonaniu polecenia **Wytnij** zaznaczony fragment rysunku

..... z rysunku.

Po wykonaniu polecenia **Kopiuj** zaznaczony fragment rysunku

..... z rysunku.

W każdym przypadku można zaznaczony fragment rysunku wkleić, używając polecenia **Wklej**, i przenieść w wybrane miejsce.

Zadania

Zadanie 1.

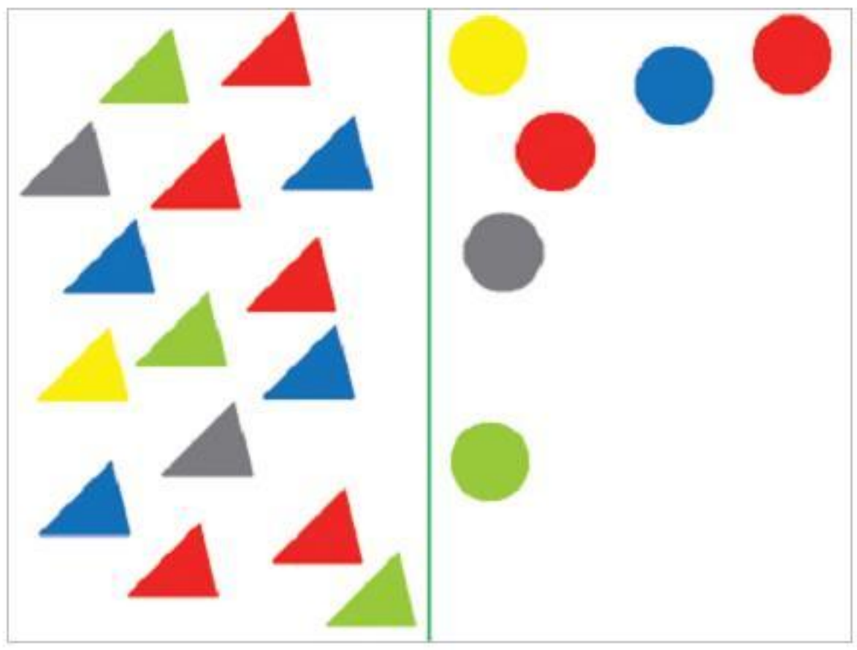
1. Narysuj w programie Paint dwa różne statki kosmiczne krążące wokół Księżyca.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *zadanie1*.

Zadanie 2.

1. Przygotuj rysunek podobny do zapisanego w pliku *figury5* (ćwiczenie 4.), ale składający się z rozrzuconych sześciu prostokątów i sześciu okręgów.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *zadanie2.*
3. Poproś kolegę lub koleżankę, aby ułożyli kompozycję składającą się z figur narysowanych przez ciebie.

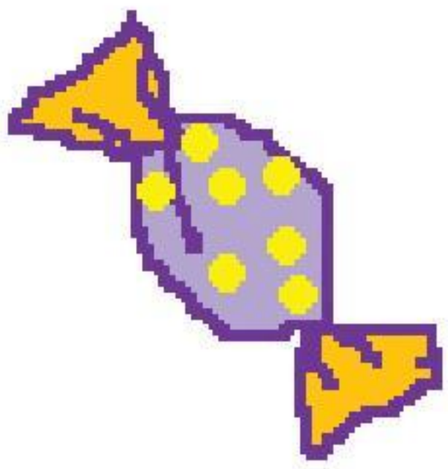
Zadanie 3.

1. Otwórz plik *zbiory.*
2. Popraw rysunek tak, aby kół było tyle samo co trójkątów i aby były podobnie do nich pokolorowane. Uzupełnij brakujące koła, kopiując i wklejając koła odpowiedniego koloru.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 4.

1. Otwórz plik *cukierek.*
2. Narysuj w programie Paint ilustrację do zadania: *Ola ma jedenaście cukierków, Tomek ma ich o pięć mniej od Oli, a Wojtek ma o cztery więcej niż Tomek. Ile cukierków ma Tomek, a ile Wojtek?*
3. Pod cukierkami Oli umieść napis: **Ola ma jedenaście cukierków**, a pod cukierkami Tomka i Wojtka – odpowiedź na pytanie z punktu 2.
4. Ile cukierków mają razem wszystkie dzieci? Zapisz działanie:



□ + □ + □ = □

5. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *cukierki*.

Zadanie 5.

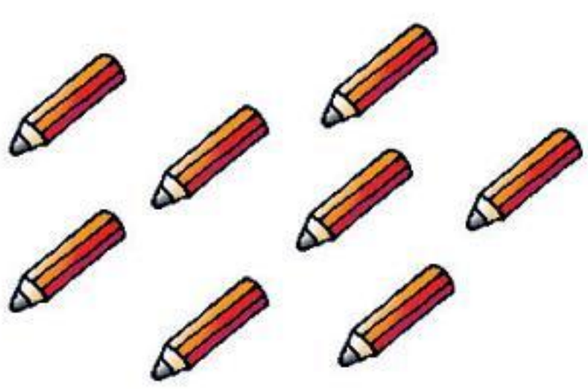
1. Narysuj w programie Paint rysunek przedstawiający las.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *las*.

Zadanie 6.

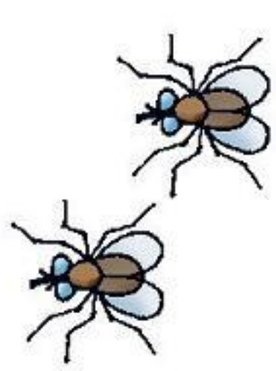
1. Uzupełnij podpisy pod rysunkami, wpisując odpowiednio literę *u* lub *ó*.
2. Popraw każdy rysunek tak, aby pasował do niego podpis.
   Dorysuj brakujące lub skreśl niepotrzebne elementy.



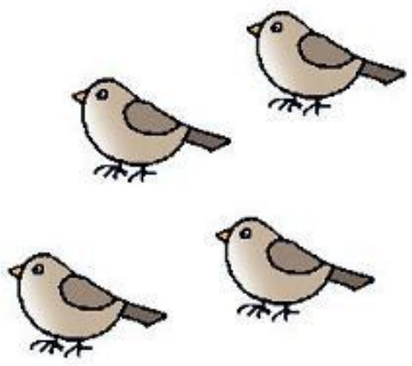
3 bi__rka



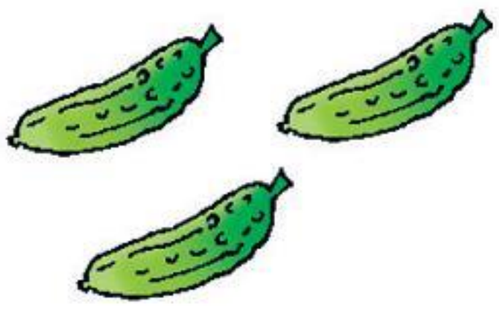
4 oł__wki



1 m__cha



2 wr__ble



6 og__rk__w



4 chm__ry

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *literki1.*
2. Uzupełnij podpisy pod rysunkami, kopiując i wklejając odpowiednio literę *u* lub *ó* umieszczoną w żółtym kwadracie.
3. Korzystając z metody kopiowania i wklejania lub wycinania, zmień każdy rysunek tak, aby pasował do niego podpis.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 8.

1. Narysuj w programie Paint cztery jednakowe przedmioty, w których nazwie występuje litera *u*, i trzy jednakowe przedmioty, w których nazwie występuje litera *ó*.
2. Podpisz rysunki podobnie jak w pliku *literki1*.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *literki2*.

Zadanie 9.

1. Które figury nie pasują do podpisu umieszczonego na rysunku?
2. Przekreśl niepasujące figury.



Zadanie 10.

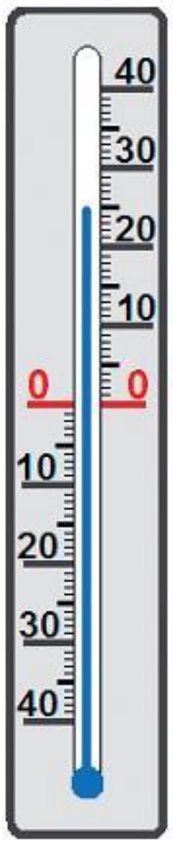
1. Otwórz plik *figury7*.
2. Usuń figury niepasujące do podpisu. Nie używaj komputerowej gumki.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 11.

1. Narysuj w programie Paint ilustrację do jednego z przysłów:
   - *Strach ma wielkie oczy.*
   - *Przyszła koza do woza.*
   - *Po burzy zawsze słońce przychodzi.*
   - *Kwiecień-plecień, co przeplata, trochę zimy, trochę lata.*
2. Umieść na rysunku tekst przysłowia.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *przysłowie*.

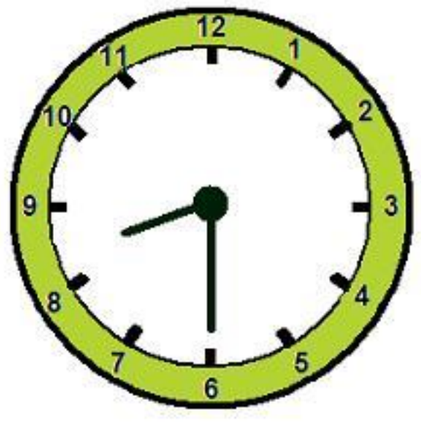
Zadanie 12.

1. Odczytaj, jaką temperaturę wskazuje termometr na rysunku.
2. Otwórz plik *temperatura*.
3. Skopiuj rysunek termometru i wklej go pięć razy, jeden obok drugiego.
4. Na kolejnych termometrach zaznacz temperaturę 20 stopni, 15 stopni, 10 stopni, 5 stopni, 0 stopni i 5 stopni poniżej zera.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.
6. Odpowiedz na pytania:
   Czy temperatura pokazana na kolejnych termometrach rośnie, czy spada?
   O ile stopni zmienia się temperatura na kolejnych termometrach?



Zadanie 13.

1. Odczytaj godzinę na zegarze pokazanym na rysunku.
2. Otwórz plik *czas*.
3. Skopiuj narysowany zegar i wklej go pięć razy, jeden obok drugiego
4. Na kolejnych zegarach zaznacz godziny: 7:45, 8:00, 9:00, 12:30, 14:00, 16:15.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 14.

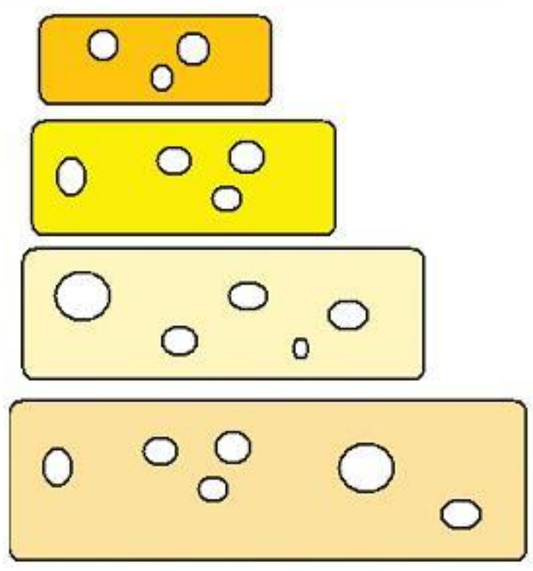
1. Wpisz obok każdego kawałka sera liczbę dziurek.
2. O ile zmienia się liczba dziurek w kolejnych, coraz większych kawałkach sera?

   Uzupełnij regułę:

   W kolejnym, większym kawałku sera jest

   o ..... dziurkę .....

   niż w poprzednim kawałku.



Zadanie 15.

1. Otwórz plik *serki*.
2. Dokończ rysowanie dziurek w kolejnych kawałkach sera według reguły zapisanej w zadaniu 14. Stosuj metodę kopiowania i wklejania.
   Zastanów się nad zastosowaniem metody kopiowania i wklejania w taki sposób, aby wykonać zadanie jak najszybciej.
3. Po prawej stronie rysunku narysuj tyle samo kawałków sera o kształcie owalnym, ile jest kawałków prostokątnych. Umieść w nich dziurki według tej samej reguły.
4. Pokoloruj kawałki serów, używając różnych odcieni koloru żółtego i pomarańczowego.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

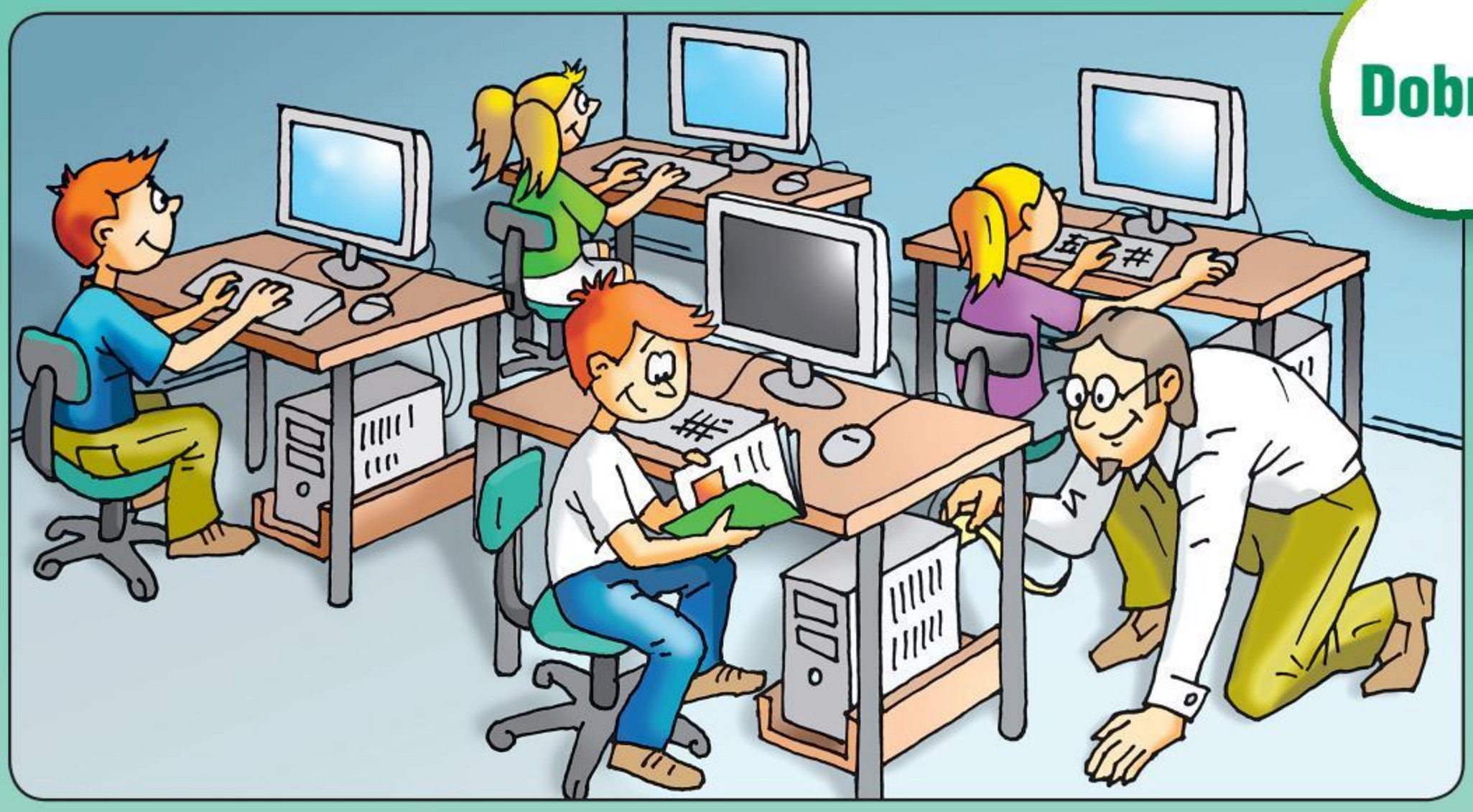
Zadanie 16.

Narysuj w programie Paint bukiet składający się z kilku jednakowych kwiatów.

Zadanie 17.

Narysuj w programie Paint plan stadionu.

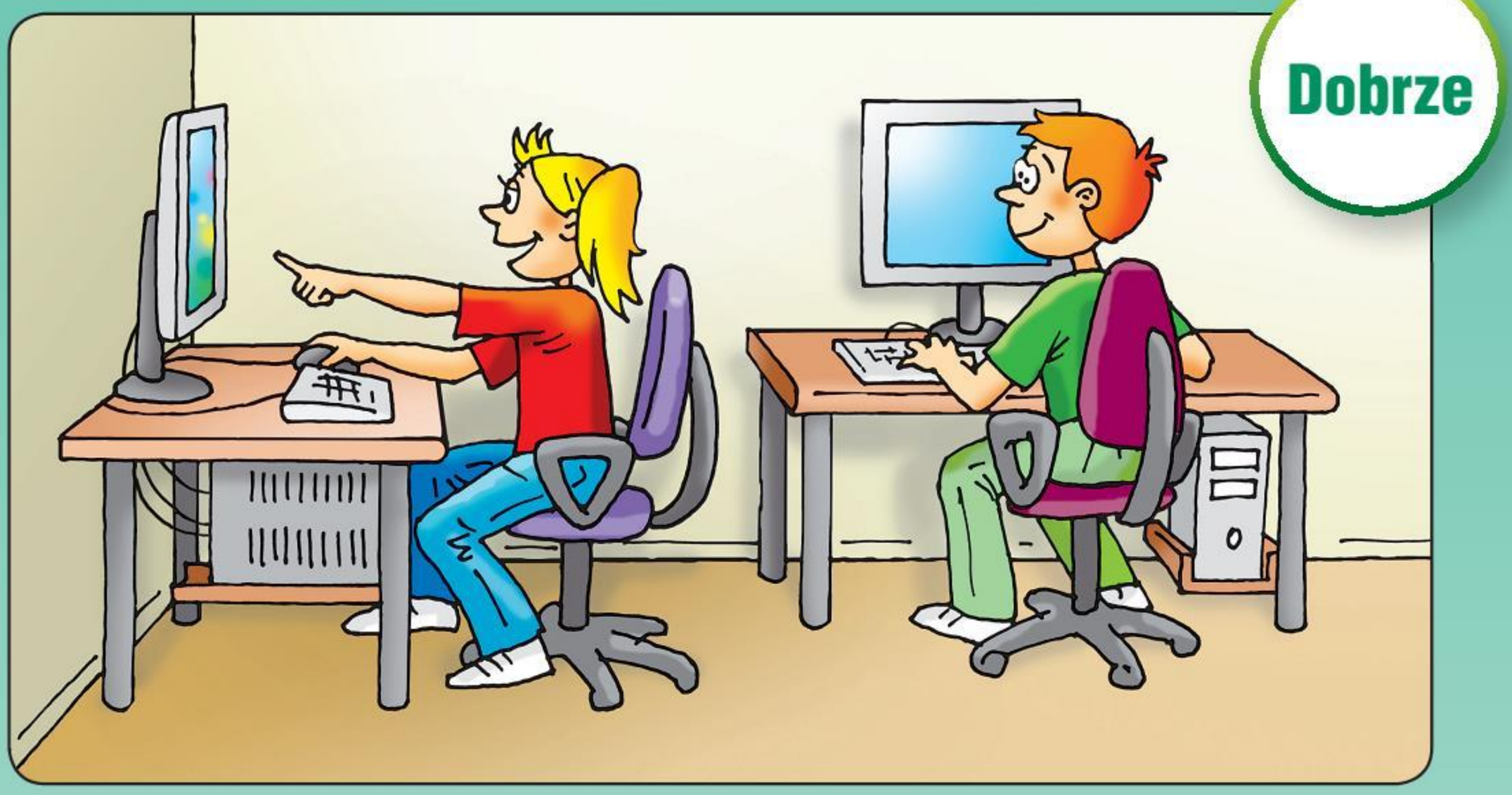
Zasady korzystania z komputera

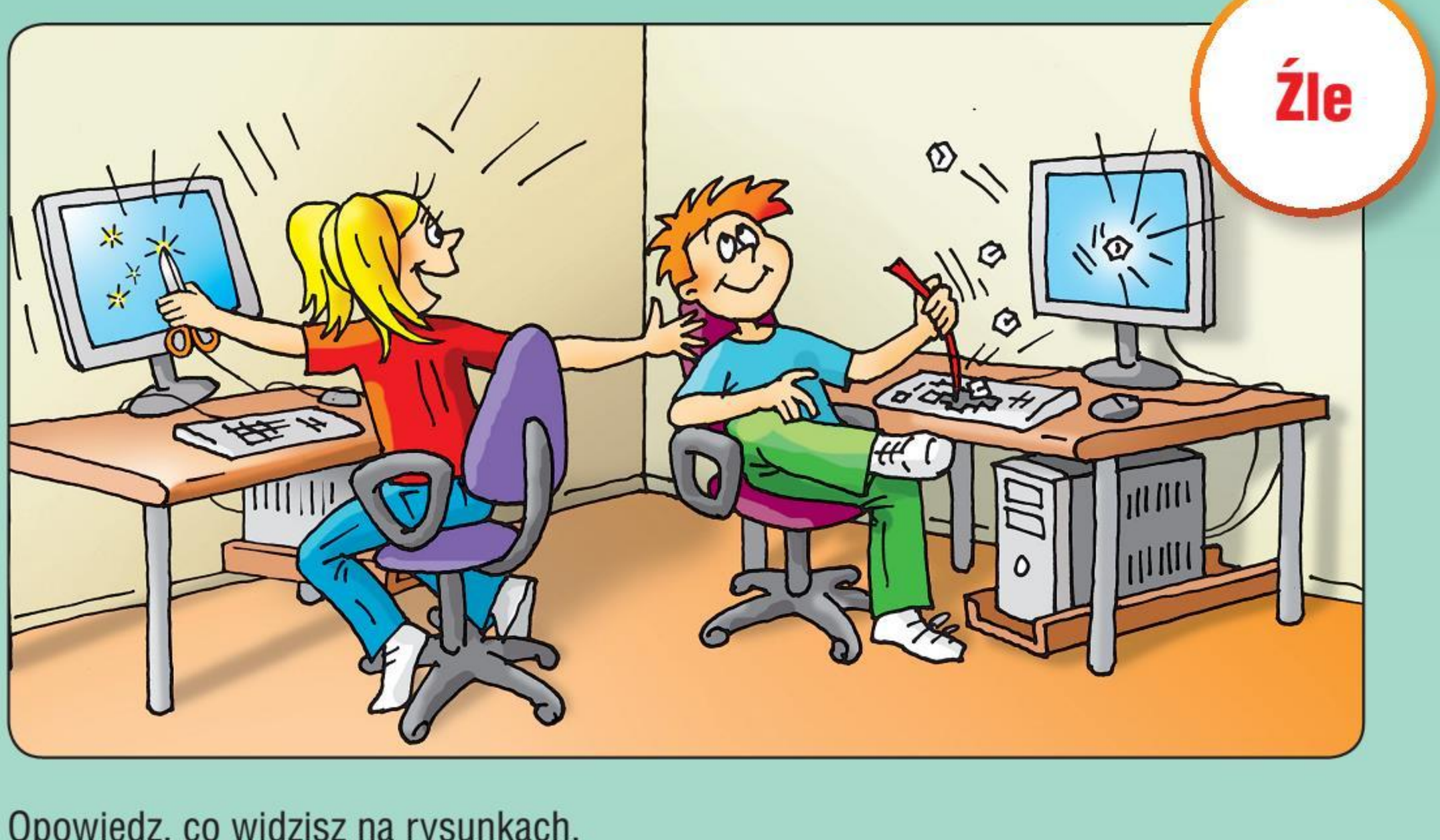




Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytania:

Dlaczego nie należy samodzielnie rozłączać lub podłączać elementów zestawu komputerowego?





Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytania:

Dlaczego nie należy dotykać ostrymi przedmiotami ekranu monitora?

Dlaczego nie należy wydłubywać klawiszy z klawiatury?

Temat 4. Budujemy i czarujemy w programie Baltie



1. Budujemy sceny

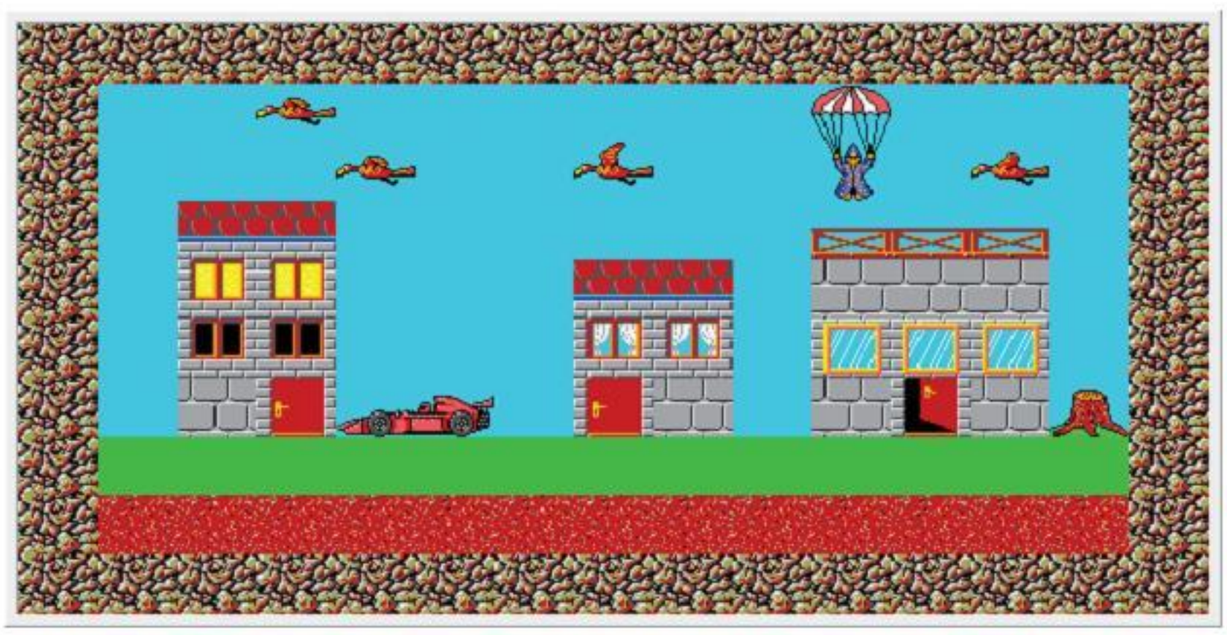
Budowanie w programie Baltie polega na układaniu na scenie przedmiotów wybieranych z banków przedmiotów.
Własne sceny budujemy w trybie **Budowanie**.

Przykład 1.



Ćwiczenie 1.

1. Uruchom program Baltie.
2. Zbuduj scenę pokazaną na rysunku. Wykorzystaj przedmioty z różnych banków.
3. Zapisz plik pod nazwą *domy.s00*.



Wskazówki:

- Pamiętaj o możliwości kopiowania przedmiotów.
- Aby zapisać scenę w pliku, kliknij opcję **Scena**. Dalej postępuj tak, jak podczas zapisywania rysunku w pliku (temat 2., przykład 1.).

Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *samochody.s00*. Uzupełnij scenę, wstawiając tyle samochodów, aby pierwszy rząd zajmował całą szerokość sceny, a pierwsza kolumna – całą wysokość sceny. Ile przedmiotów można ułożyć w rzędzie, a ile w kolumnie?
2. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Aby zapisać scenę w pliku pod tą samą nazwą, kliknij opcję **Scena**. Dalej postępuj tak, jak podczas zapisywania rysunku w pliku pod tą samą nazwą (temat 2., przykład 2.).

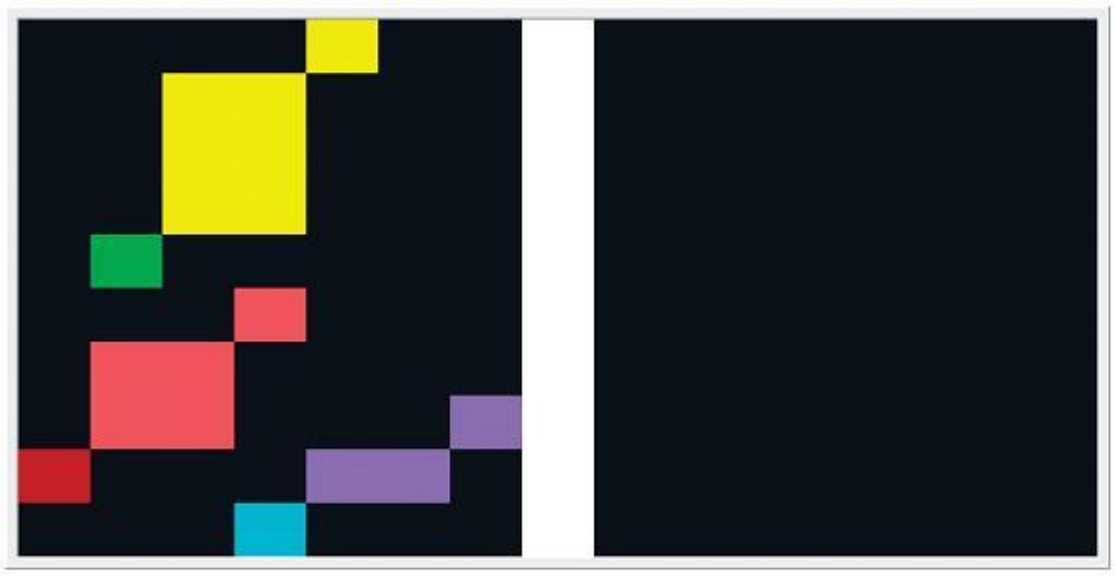
Ćwiczenie 3.

1. Zbuduj, według własnego pomysłu, scenę przedstawiającą miasto.
2. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *miasto.s00*.

2. Budujemy sceny symetryczne

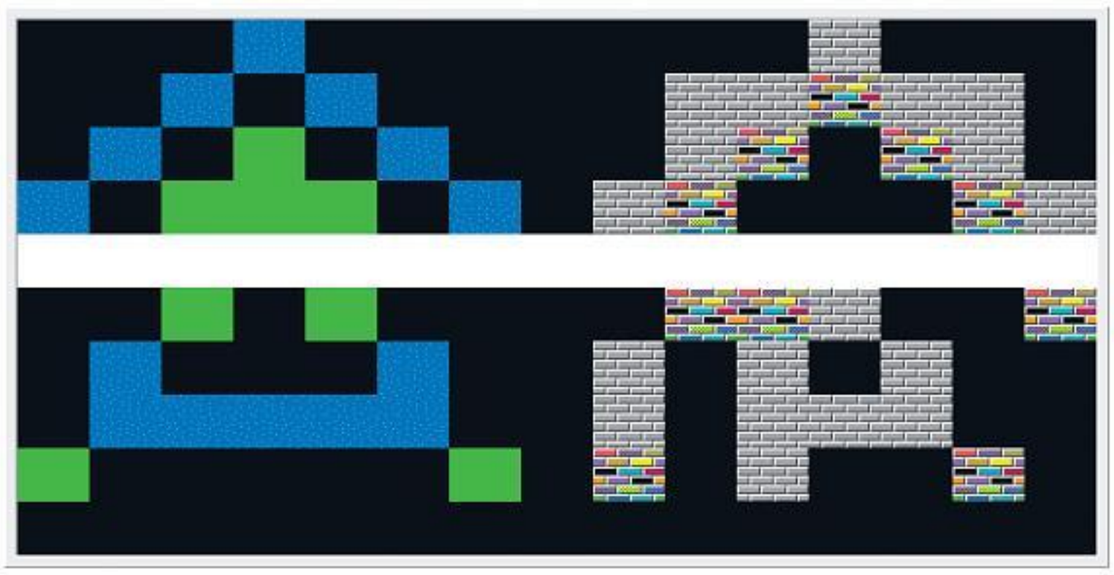
Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *figury1.s00*.
2. W prawej części sceny zbuduj figurę, która będzie odbiciem lustrzanym figury z lewej części sceny. O takich figurach mówimy, że są symetryczne.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *figury2.s00*.
2. Zmień ułożenie przedmiotów w dolnej części sceny tak, aby były umieszczone symetrycznie względem przedmiotów w górnej części sceny.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *dom1.s00*.
2. Na rysunku pokazano prawą część domu. Dobuduj lewą część domu w taki sposób, aby była symetryczna względem prawej części. Mówimy, że taki dom jest symetryczny.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



3. Czarujemy sceny

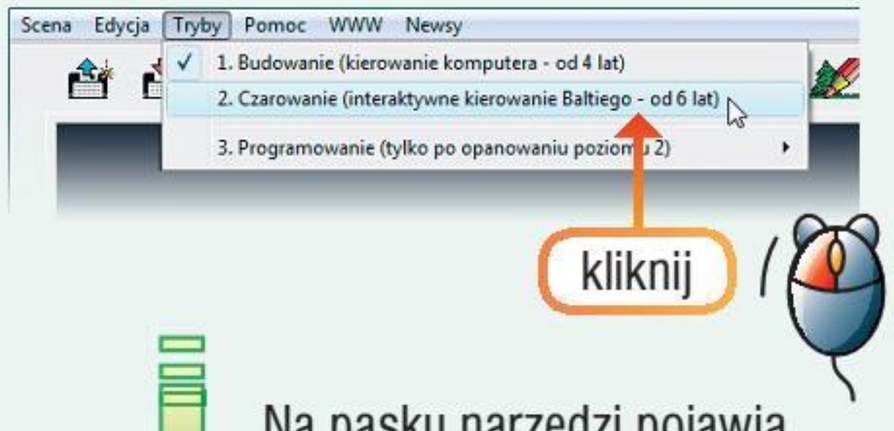
Sceny można również budować w trybie **Czarowanie**.
W trybie **Czarowanie** wydajemy polecenia czarodziejowi, który buduje scenę.

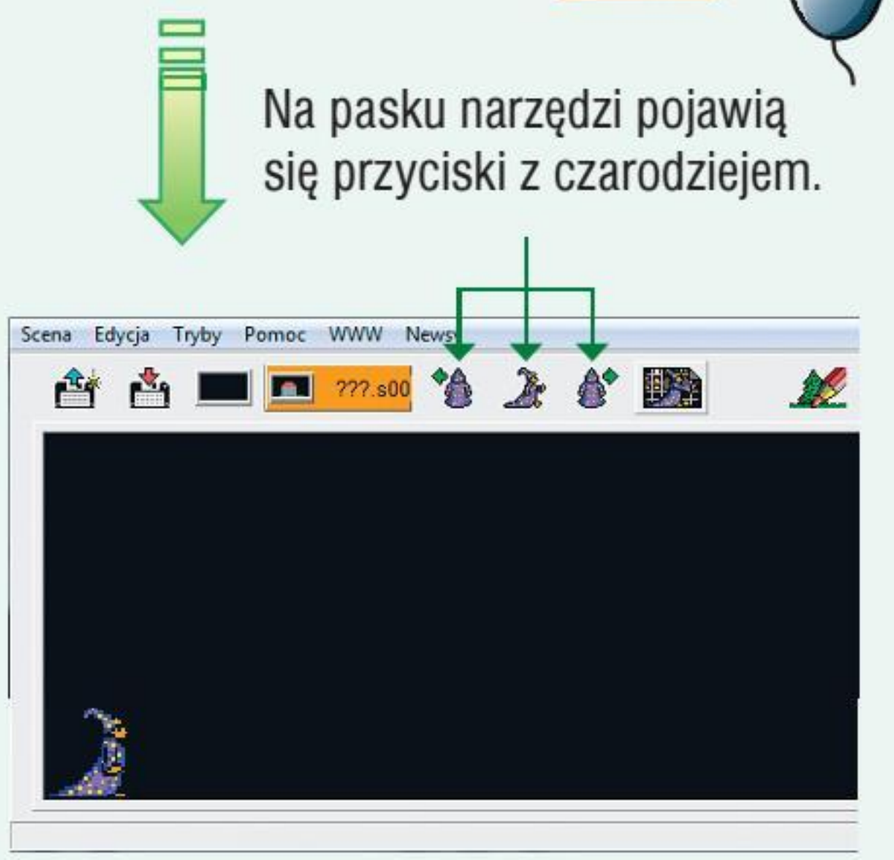
Przykład 2.

1



2

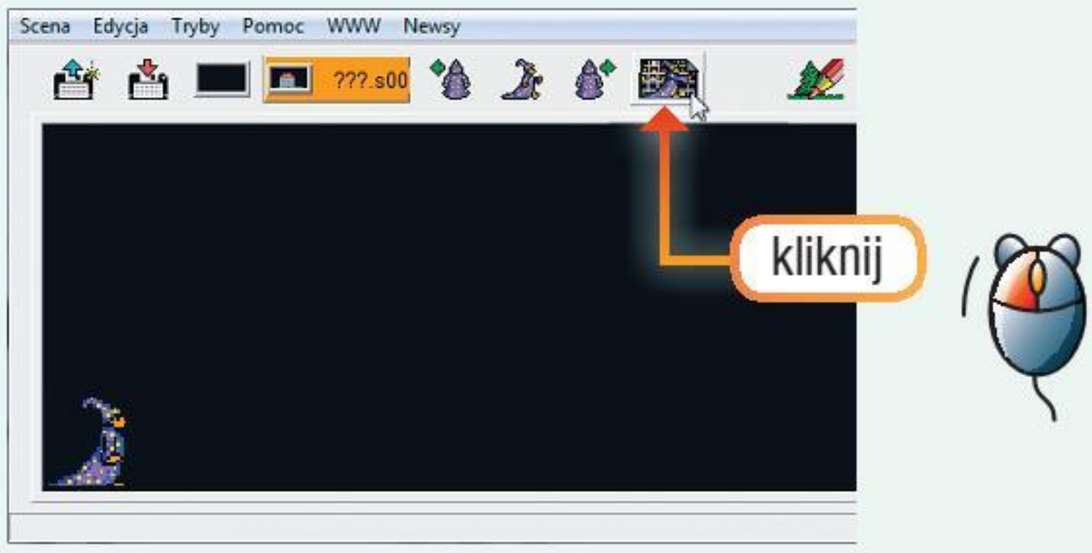




W lewym dolnym rogu sceny pojawi się czarodziej.

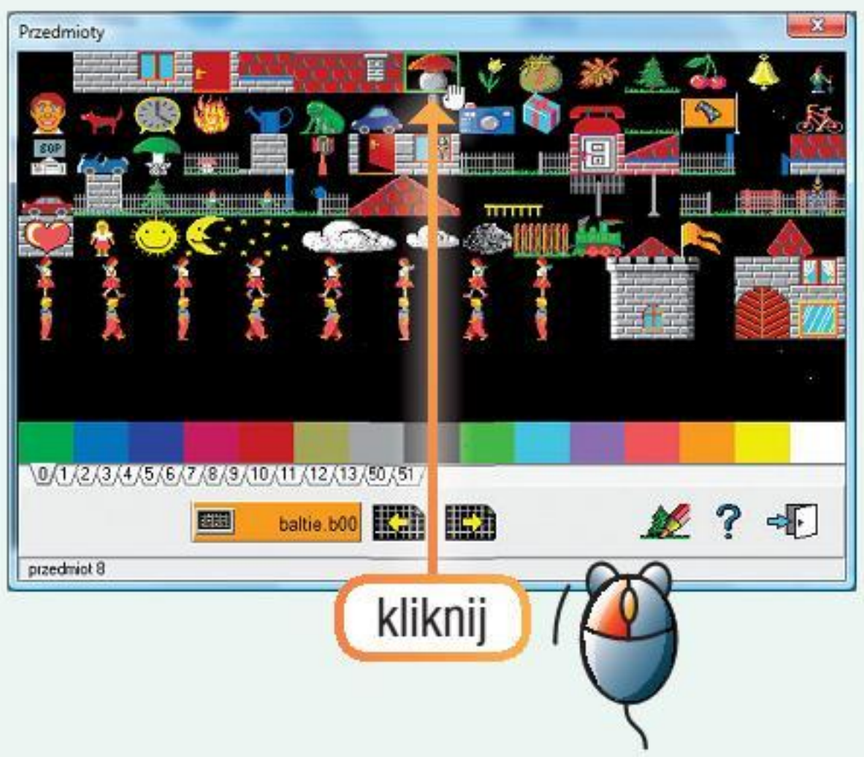
Przykład 3.

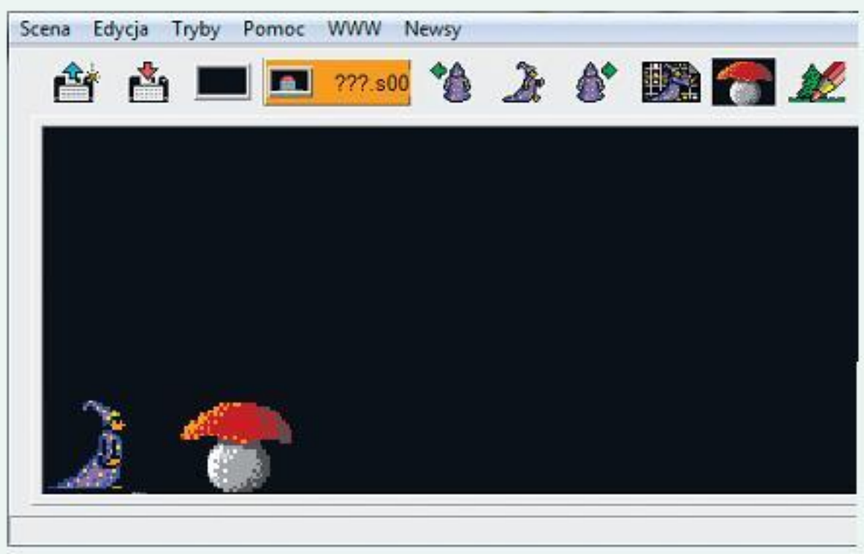
1 Otwórz bank przedmiotów.



2

Na pasku narzędzi pojawi się przycisk z wybranym przedmiotem.





Czarodziej wyczaruje grzybka.

Uwaga: Czarodziej zawsze umieszcza przedmiot przed sobą.

Ćwiczenie 7.

1. Uruchom program Baltie.
2. Wybierz tryb **Czarowanie**.
3. Z pomocą czarodzieja wyczaruj grzybka.

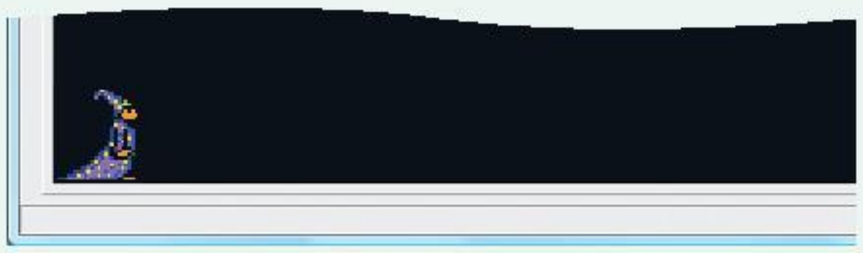
4. Sterujemy czarodziejem

Czarodziejem Baltie możemy sterować, klikając przyciski:



Przykład 4.

Czarodziej stoi w lewym dolnym rogu sceny.



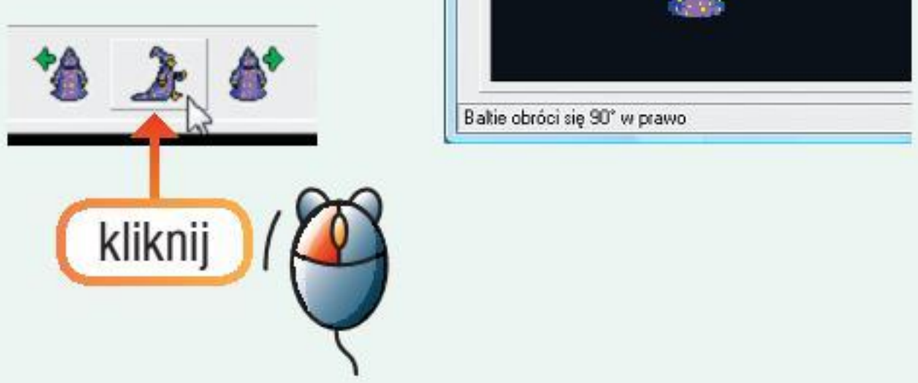
1 Czarodziej przeszedł jedno pole.



2 Czarodziej obrócił się w lewo.



3 Czarodziej przeszedł jedno pole.



4 Czarodziej obrócił się w prawo.

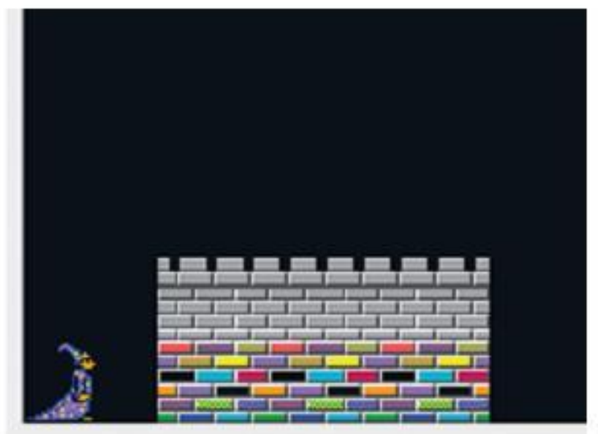


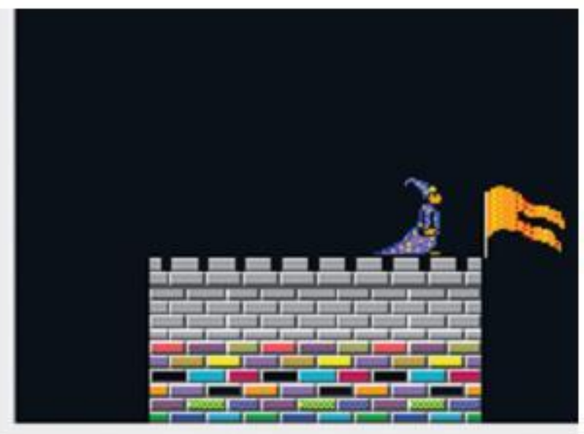
Uwagi:

- Jedno kliknięcie przycisku **Idź** to przejście czarodzieja o jedno pole.
- Czarodziej nie przejdzie dalej i nie wyczaruje żadnego przedmiotu, gdy napotka krawędź sceny.

Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *chorągiewka.s00*. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Przeprowadź Baltiego na prawy narożnik wieży. Wyczaruj tam z pomocą czarodzieja żółtą chorągiewkę. Staraj się, aby czarodziej wykonywał jak najmniej ruchów (obrotów lub kroków).
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

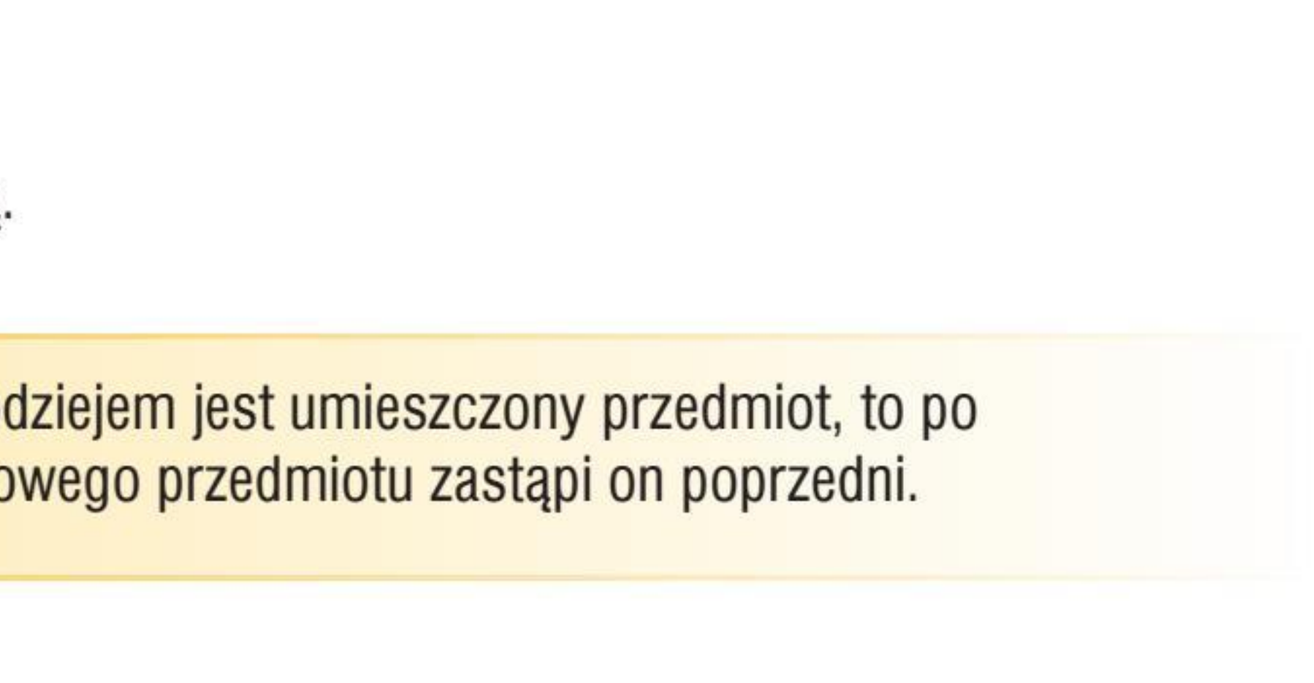




Jeśli przed czarodziejem jest umieszczony przedmiot, to po wyczarowaniu nowego przedmiotu zastąpi on poprzedni.

Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *droga.s00*. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Przeprowadź Baltiego po czarnej ścieżce do miejsca, gdzie stoi rower. Następnie Baltie powinien zamienić rower na samochód.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Uwaga: Nie wolno skracać Baltiemu drogi, np. prowadząc go przez trawnik.

Ćwiczenie 10.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**. Czarodziej powinien być umieszczony w lewym dolnym rogu sceny.
2. Przeprowadź czarodzieja o pięć pól do góry, a następnie o trzy pola w prawo.
3. Wyczaruj z pomocą czarodzieja napis *KOMPUTER*. Następnie przeprowadź czarodzieja na koniec rzędu liter i odwróć go dwukrotnie w lewą stronę.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

5. Powtarzamy polecenia

Jeśli czarodziej ma wyczarować kilkakrotnie ten sam przedmiot, nie trzeba wybierać go za każdym razem z banku przedmiotów. Wystarczy kliknąć umieszczony na pasku narzędzi przycisk z ostatnio wybranym przedmiotem.

Przykład 5.

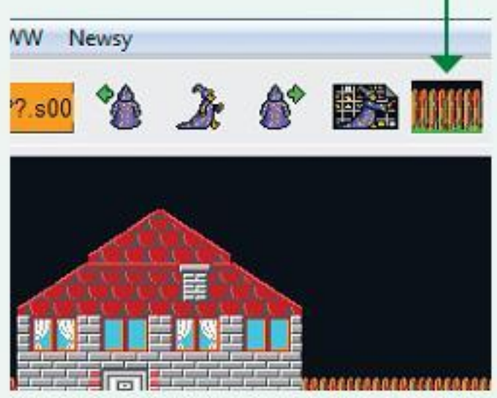
1 Przeprowadź czarodzieja we właściwe miejsce.



2 Z banku przedmiotów wybierz przedmiot, który ma wyczarować Baltie.



Na pasku narzędzi pojawi się przycisk z wybranym przedmiotem.



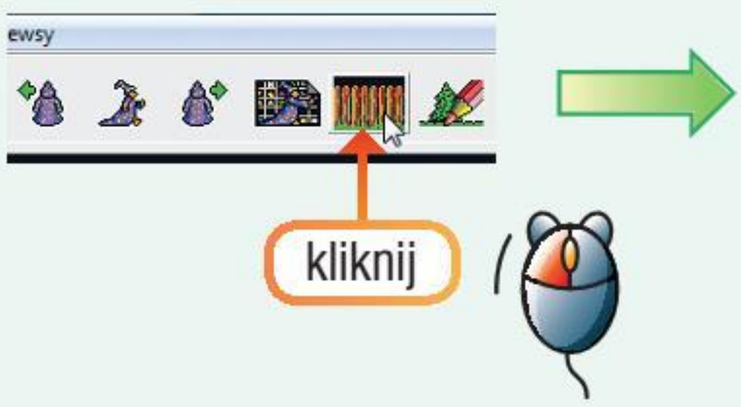
Wybrany przedmiot pojawi się przed czarodziejem.



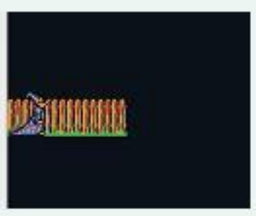
3 Zmień położenie czarodzieja.



4



Przed czarodziejem kolejny raz pojawi się ten sam przedmiot.



Ćwiczenie 11.

1. Otwórz plik *płotek.s00*.
2. Wyczaruj z pomocą czarodzieja płotek składający się z takich samych przedmiotów  . Płotek powinien być umieszczony po lewej i prawej stronie domku – z każdej strony do końca sceny.
3. Gdy czarodziej skończy pracę, ustaw go przy płocie, jak na rysunku:
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

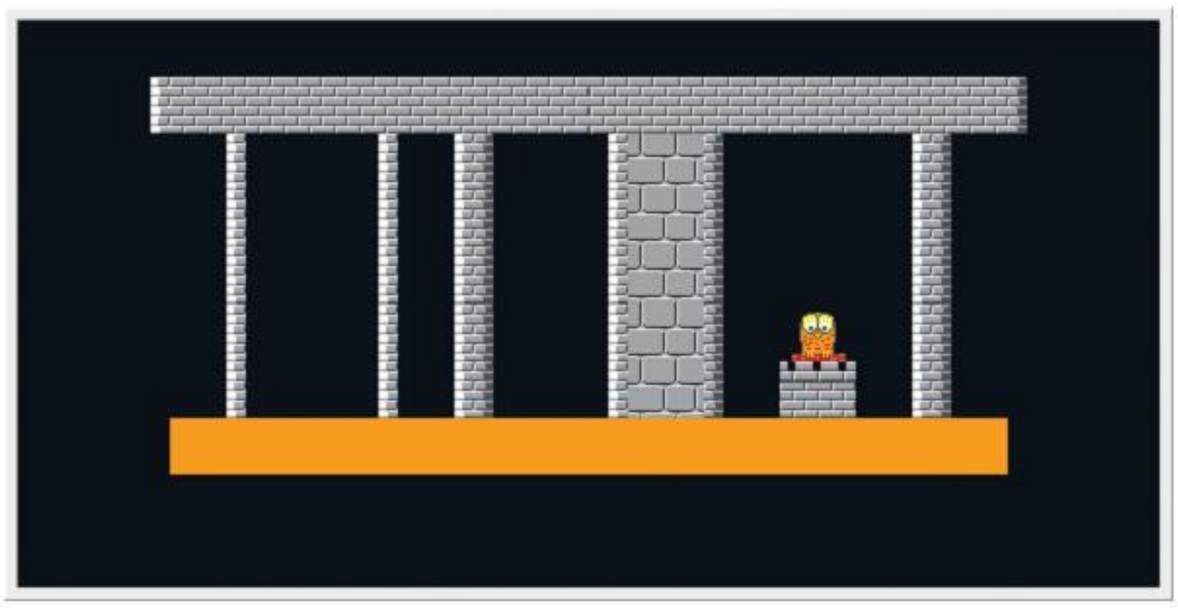




Zadania

Zadanie 1.

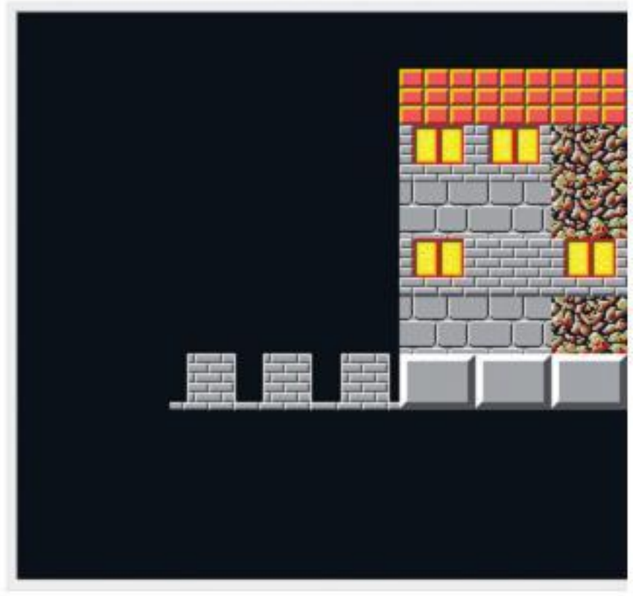
1. W trybie **Budowanie** zbuduj scenę pokazaną na rysunku.
2. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *kolumny.s00*.



Zadanie 2.

1. Otwórz plik *dom2.s00*.
2. Na rysunku pokazano lewą część domu. Dobuduj prawą część budynku tak, aby powstał symetryczny dom.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Pamiętaj o możliwości kopiowania przedmiotów.



Zadanie 3.

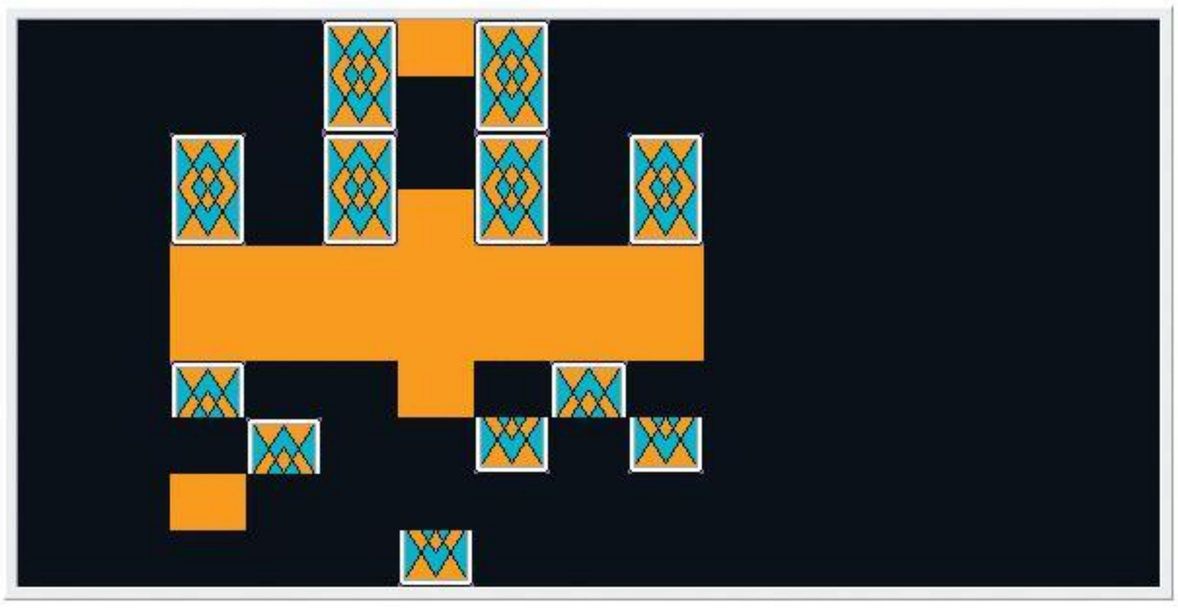
Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 2.

Zadanie 4.

1. Zbuduj według własnego pomysłu symetryczny dom lub zamek.
2. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *budynek.s00*.

Zadanie 5.

1. Otwórz plik *figury3.s00*.
2. Popraw dolną część sceny tak, aby powstała figura symetryczna.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



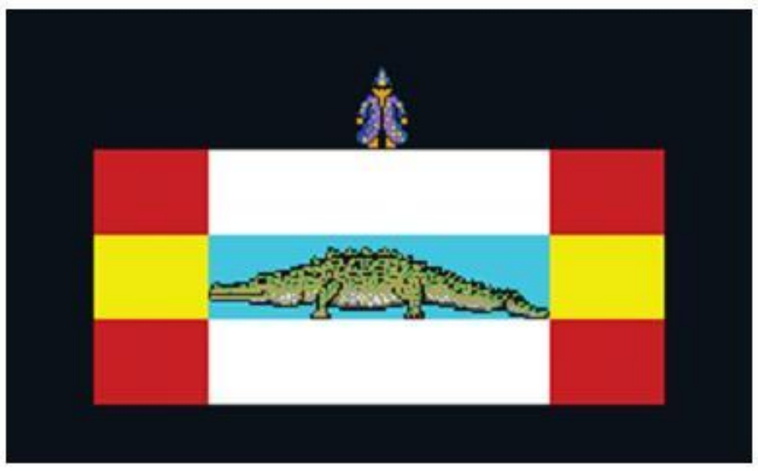
Zadanie 6.

1. Zbuduj według własnego pomysłu figurę symetryczną.
2. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *figura.s00*.

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *krokodyl.s00*.

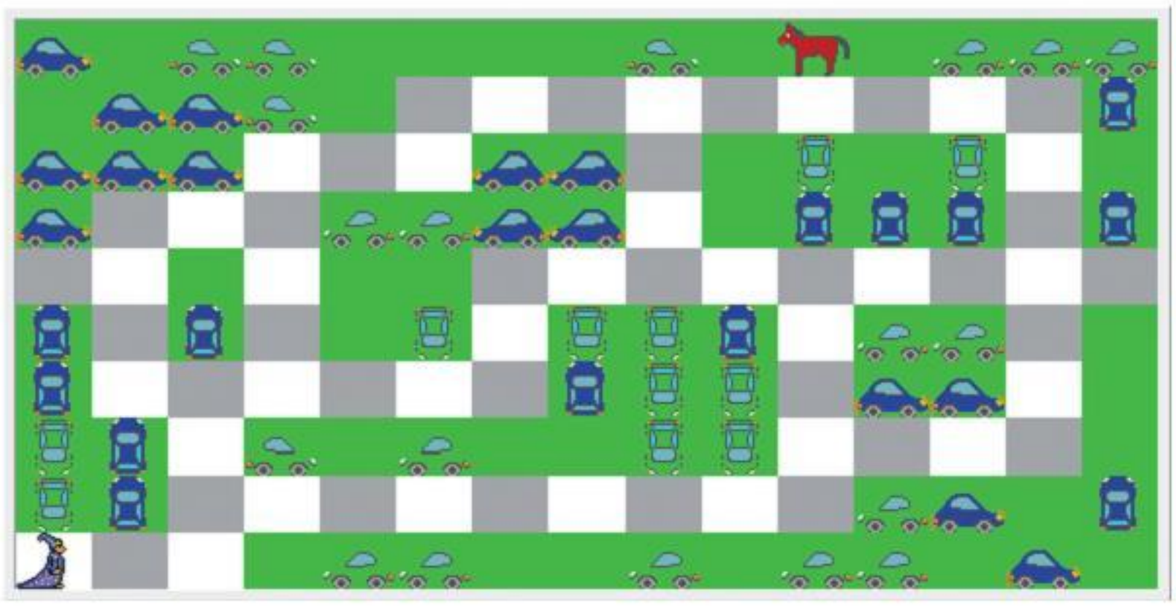




2. Z pomocą czarodzieja wyczaruj wewnątrz ramki krokodyla. Następnie przeprowadź i obróć czarodzieja, aby znalazł się w miejscu pokazanym na rysunku.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 8.

1. Otwórz plik *parking.s00*. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Przeprowadź Baltiego najkrótszą drogą do konia. Baltie może się poruszać tylko po szaro-białej ścieżce. Następnie Baltie powinien zamienić konia na samochód.
3. Jaką najmniejszą liczbę pól musi przejść czarodziej, aby dojść do konia?
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 9.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**. Czarodziej powinien być umieszczony w lewym dolnym rogu sceny.
2. Przeprowadź czarodzieja o 4 pola w prawo, a następnie o 2 pola do góry.
3. Z pomocą czarodzieja wyczaruj powyżej mały domek, np. taki jak na rysunku.
4. Na koniec ustaw czarodzieja przodem po prawej stronie domku.
5. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *domek.s00*.



Zadanie 10.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Z pomocą czarodzieja wyczaruj swoje imię w trzecim rzędzie od góry sceny.
3. Po wyczarowaniu napisu przeprowadź czarodzieja do krawędzi sceny i odwróć, aby był ustawiony przodem.
4. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *imię.s00*.

Zadanie 11.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Wyczaruj z pomocą czarodzieja napis *MONITOR*, tak aby był umieszczony pośrodku drugiego rzędu od góry.
3. Po wyczarowaniu napisu przeprowadź czarodzieja o dwa pola i odwróć, aby był skierowany w lewo.
4. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *monitor.s00*.

Wskazówka: Przypomnij sobie, ile przedmiotów można umieścić w jednym rzędzie sceny (ćwiczenie 2.).

Zadanie 12.

1. Otwórz plik *łąka.s00*.
2. Z pomocą czarodzieja wyczaruj kwiatki na łące.

   Na łące ma być:
   - sześć niebieskich kwiatków,
   - czerwonych kwiatków dwa razy więcej niż niebieskich,
   - żółtych kwiatków o cztery mniej niż czerwonych.



3. Po wyczarowaniu kwiatków przeprowadź czarodzieja tak, aby stał przodem pomiędzy pierwszym i drugim drzewem po lewej stronie sceny.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 13.

1. W trybie **Budowanie** zbuduj scenę ze ścieżką prowadzącą czarodzieja do księżniczki. Ścieżka powinna zaczynać się w lewym dolnym rogu sceny, a kończyć w górnym prawym rogu (tu umieść księżniczkę ).
2. Wybierz tryb **Czarowanie**.
3. Przeprowadź czarodzieja ścieżką do księżniczki. Na koniec spraw, by czarodziej wyczarował przed księżniczką niebieski kwiat.
4. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *ścieżka.s00*.

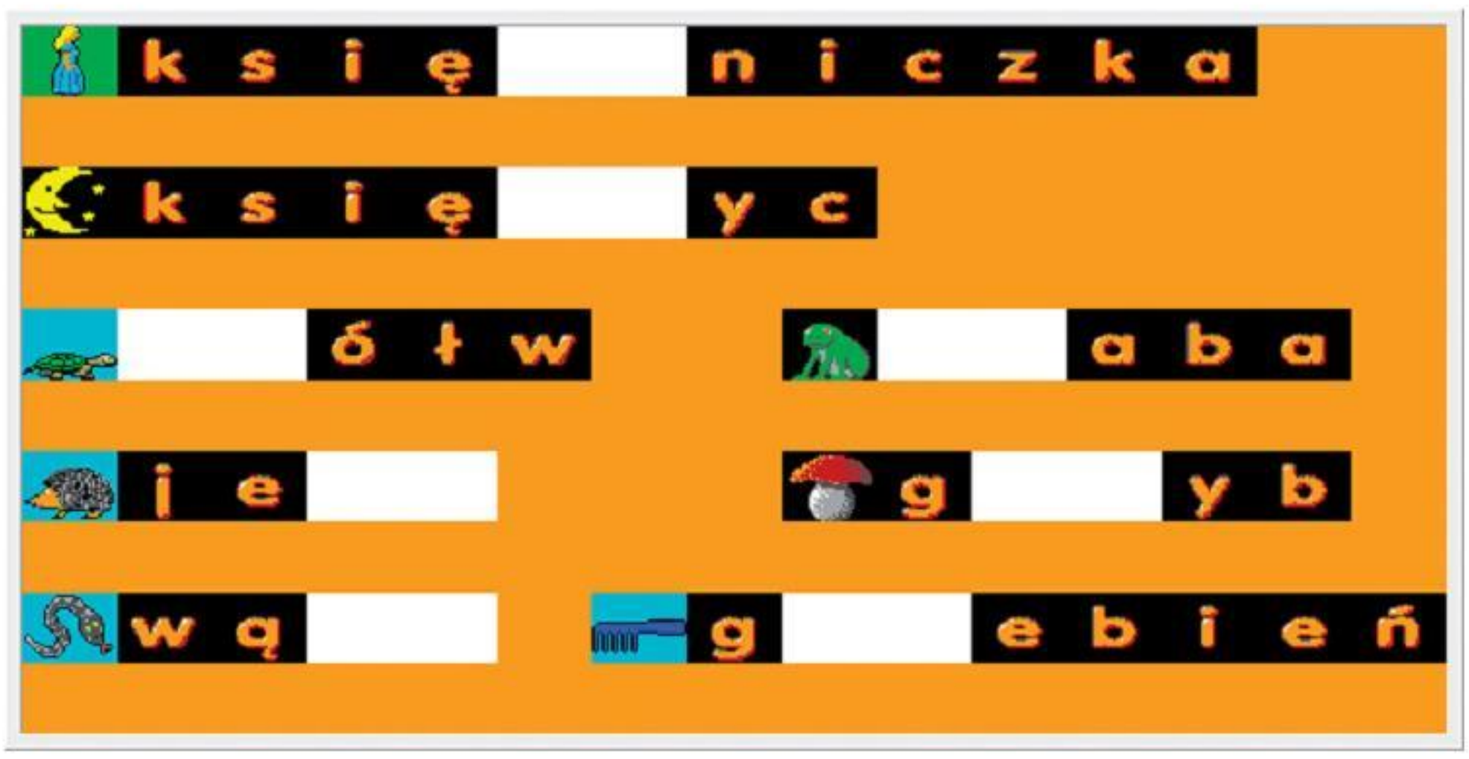
Temat 5. Uczymy się z czarodziejem Baltie



1. Wykonujemy ćwiczenia ortograficzne

Ćwiczenie 1.

Wpisz w białe pola litery ***rz*** lub ***ż***.



Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *ortografia1.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Uzupełnij wyrazy, zastępując białe pola właściwymi literami.
3. Jeśli na scenie pozostaną niezastąpione białe pola, poprzesuwaj odpowiednio litery w wyrazach. Czarne i białe pola zastąp przedmiotami w kolorze pomarańczowym.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówki:



- Przedmioty w kolorze pomarańczowym znajdziesz w banku **0**.
- Zauważ, że bank przedmiotów można również otworzyć, klikając kratkę, która pojawia się, gdy kursor myszy zostanie przesunięty poza obszar sceny.

Ćwiczenie 3.

Uzupełnij wyrazy tak, aby powstały nazwy zawodów.

Co zauważasz?

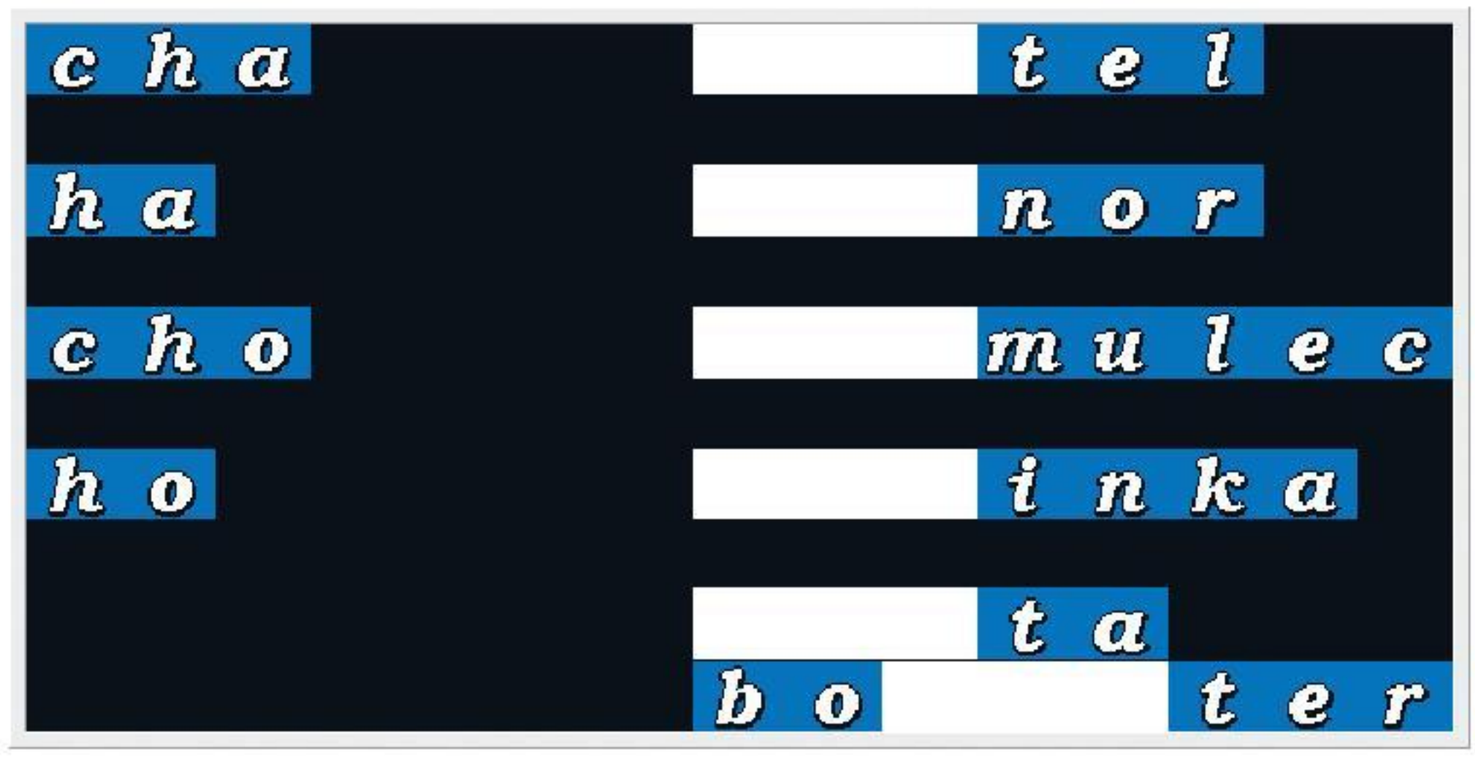


Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *ortografia2.s00*. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Z pomocą czarodzieja uzupełnij wyrazy tak, aby powstały nazwy zawodów.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Ćwiczenie 5.

Wpisz w białe pola właściwe sylaby.



Ćwiczenie 6.

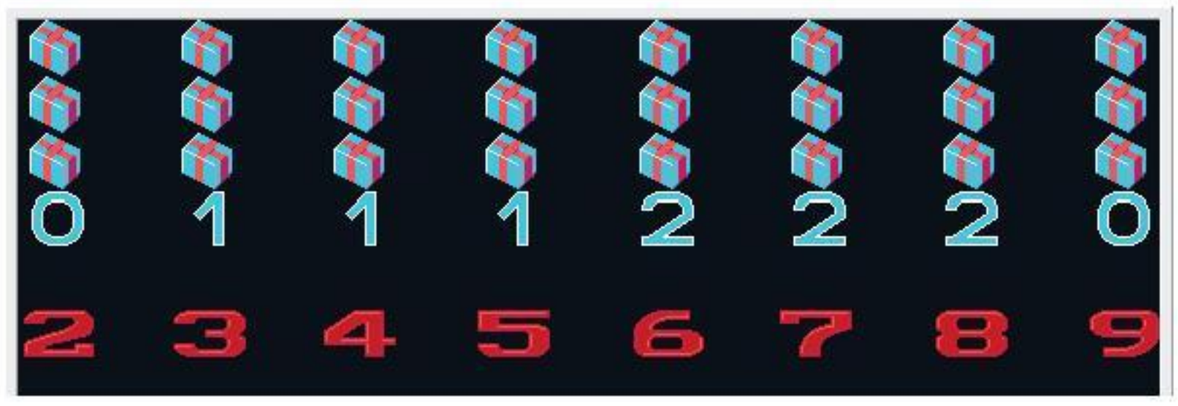
1. Otwórz plik *sylaby.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Uzupełnij wyrazy, zastępując białe pola właściwymi sylabami.
3. Jeśli na scenie pozostaną białe pola, usuń je, np. przesuwając odpowiednio litery w wyrazach.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Pamiętaj o możliwości kopiowania przedmiotów.

2. Dodajemy i odejmujemy

Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *paczki.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Zastąp paczki liczbami tak, aby suma czterech liczb w danej kolumnie była równa liczbie koloru czerwonego, zapisanej poniżej. W każdej kolumnie przynajmniej trzy liczby mają być takie same. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Wzór: 2 + 1 + 1 + 1 = 5

3. Uzupełnij działania:

□ + □ + □ + 0 = 2	□ + □ + □ + 2 = 6
□ + □ + □ + 1 = 3	□ + □ + □ + 2 = 7
□ + □ + □ + 1 = 4	□ + □ + □ + 2 = 8
□ + □ + □ + 1 = 5	□ + □ + □ + 0 = 9

Ćwiczenie 8.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**. Z pomocą czarodzieja utwórz scenę do zadania:
   W pierwszym rzędzie stoi osiem samochodów, w drugim – o pięć mniej niż w pierwszym, w trzecim – o trzy więcej niż w pierwszym, a w czwartym – o sześć mniej niż w trzecim.
2. Ile samochodów stoi w drugim, trzecim i czwartym rzędzie?
   Uzupełnij działania:

   drugi rząd □ □ = □

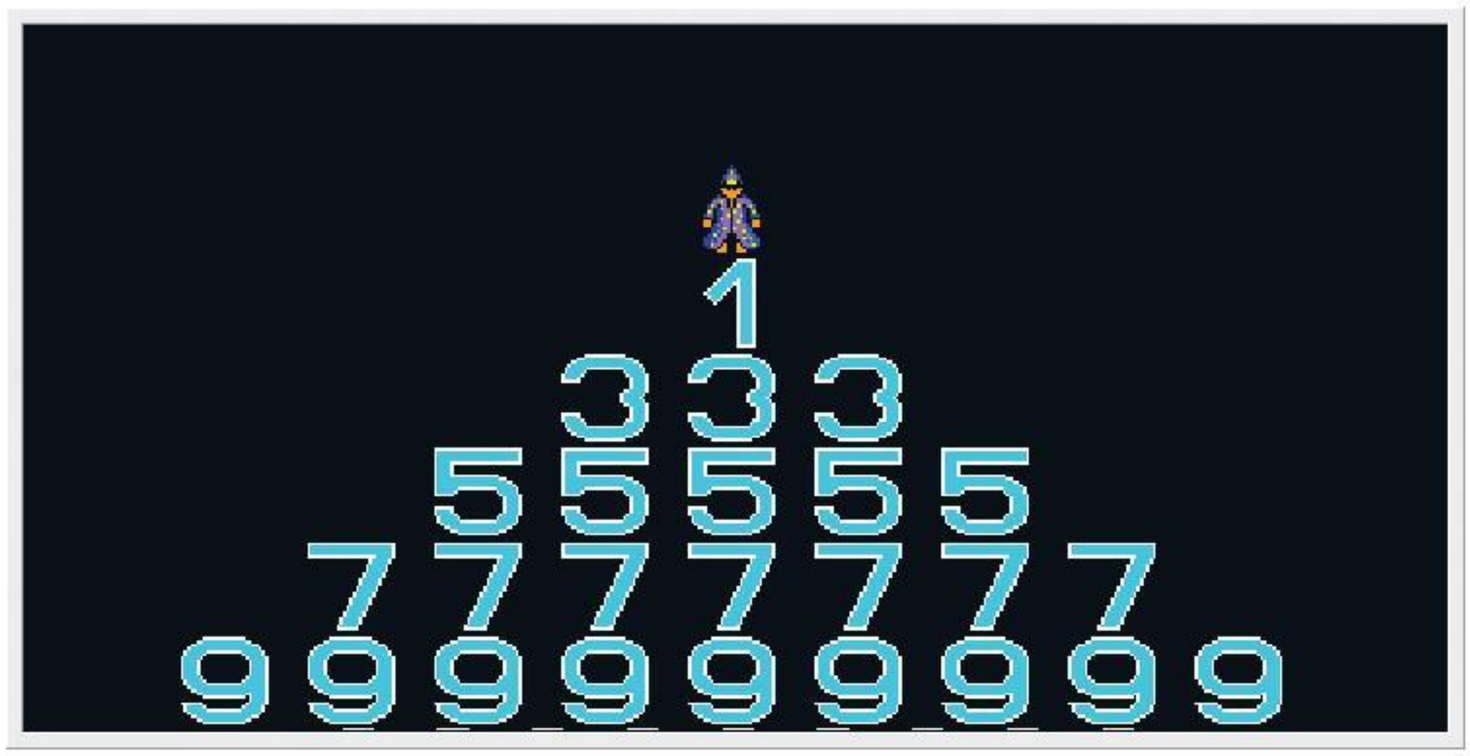
   trzeci rząd □ □ = □

   czwarty rząd □ □ = □

3. W którym rzędzie stoi najwięcej samochodów, a w którym najmniej?
4. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *samochody.s00*.

Ćwiczenie 9.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Z pomocą czarodzieja zbuduj piramidę cyfr. Piramida powinna wyglądać tak, jak pokazana na rysunku. Po zbudowaniu piramidy czarodziej powinien stanąć przodem nad cyfrą jeden. Staraj się, aby czarodziej wykonywał jak najmniej ruchów.
3. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *piramida1.s00*.



4. Ile cyfr jest w każdym rzędzie piramidy?

   Uzupełnij:

   Jest ☐ *cyfr 9.*

   Jest ☐ *cyfr 7.*

   Jest ☐ *cyfr 5.*

   Są ☐ *cyfry 3.*

   Jest ☐ *cyfra 1.*

   Uzupełnij działania:

   9 – 2 = ☐

   7 – ☐ = ☐

   ☐ – ☐ = ☐

   ☐ – ☐ = ☐

   Co ciekawego zauważasz?

5. O ile zmienia się liczba cyfr w kolejnych rzędach piramidy?

   Uzupełnij regułę:

   W kolejnym, wyższym rzędzie piramidy są

   o ..... cyfry …… niż w niższym rzędzie.

3. Mnożymy i dzielimy

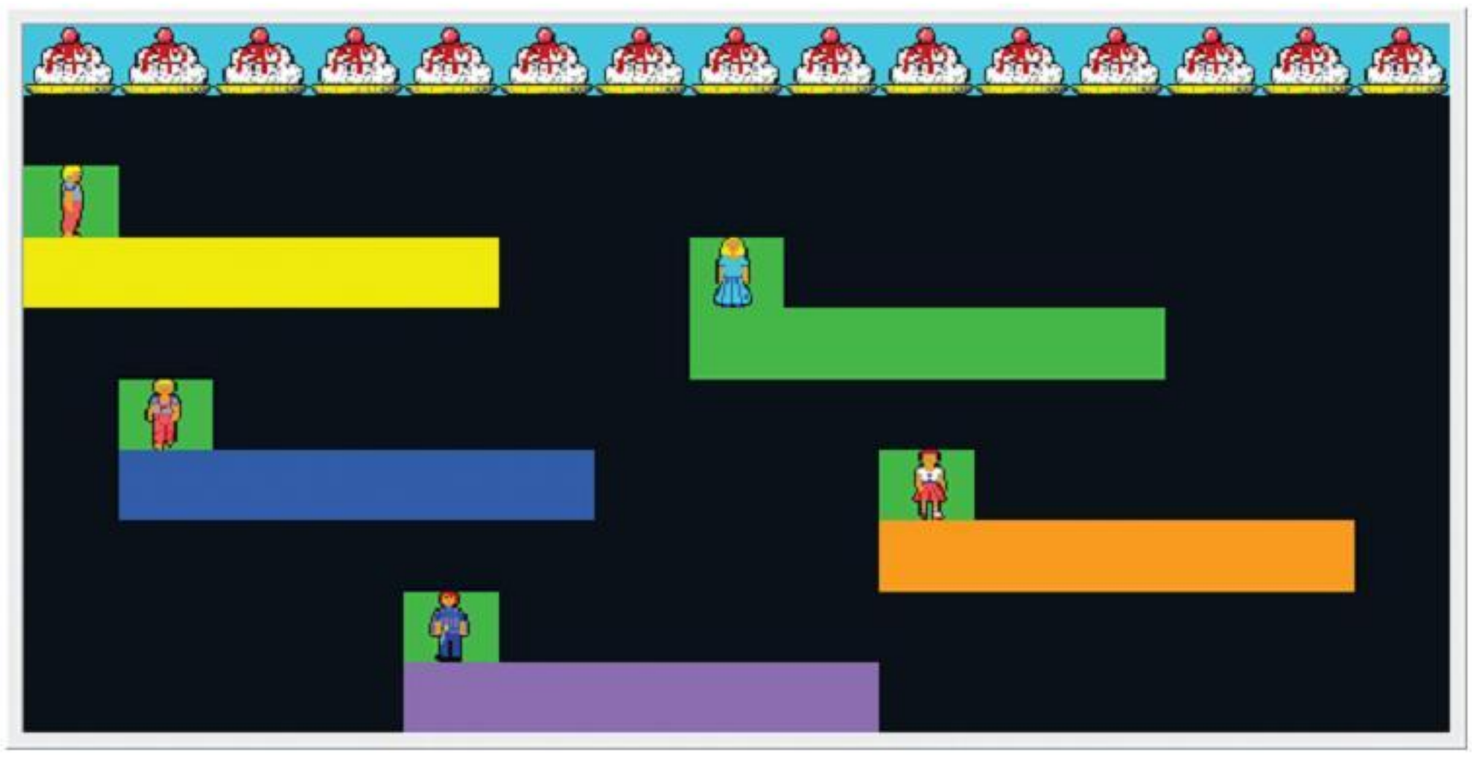
Ćwiczenie 10.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Z pomocą czarodzieja zbuduj ścianę o długości sześciu przedmiotów i wysokości czterech przedmiotów.
   Użyj tylko jednego rodzaju przedmiotu:  (z banku **2**).
3. Z ilu przedmiotów składa się ściana?
   Uzupełnij działanie:

$$\square \cdot \square = \square$$

Ćwiczenie 11.

1. Otwórz plik *ciastka.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Ile ciastek umieszczono na scenie?
3. Rozdziel ciastka po równo między dzieci. Ile ciastek dostało każde dziecko?



4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.
5. Uzupełnij działanie:

$$\square : \square = \square$$

Ćwiczenie 12.

1. W trybie **Budowanie** zbuduj scenę do zadania:

   Do sklepu fotograficznego przywieziono szesnaście aparatów fotograficznych. Sprzedawca ma je rozłożyć na czterech półkach tak, aby na każdej półce było po tyle samo aparatów. Ile aparatów powinien umieścić na każdej półce?

2. Uzupełnij działanie: ☐ : ☐ = ☐

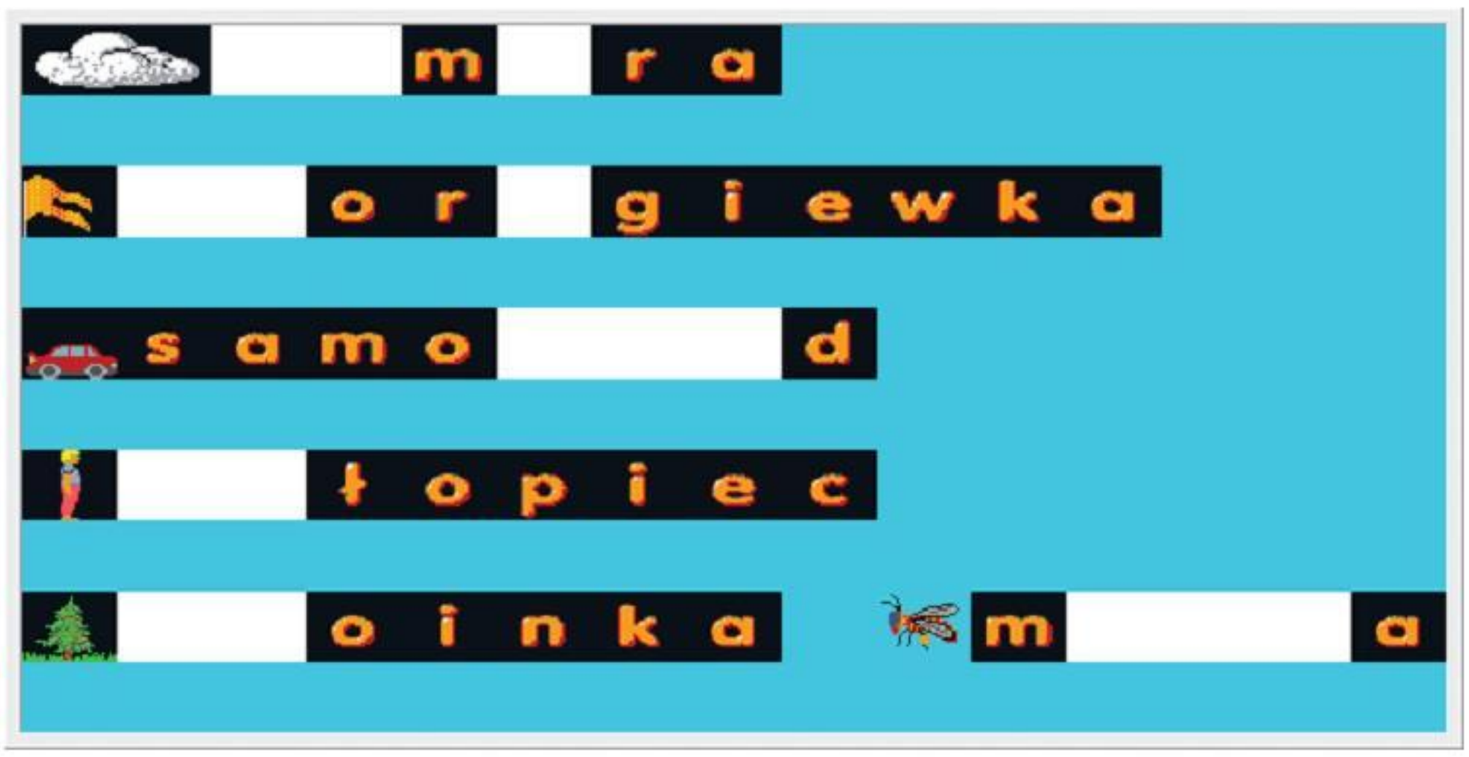
3. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *aparaty.s00*.

Wskazówka: Możesz się wzorować na ćwiczeniu 11.

Zadania

Zadanie 1.

Uzupełnij wyrazy.



Zadanie 2.

1. Otwórz plik *ortografia3.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Uzupełnij wyrazy, zastępując białe pola właściwymi literami.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

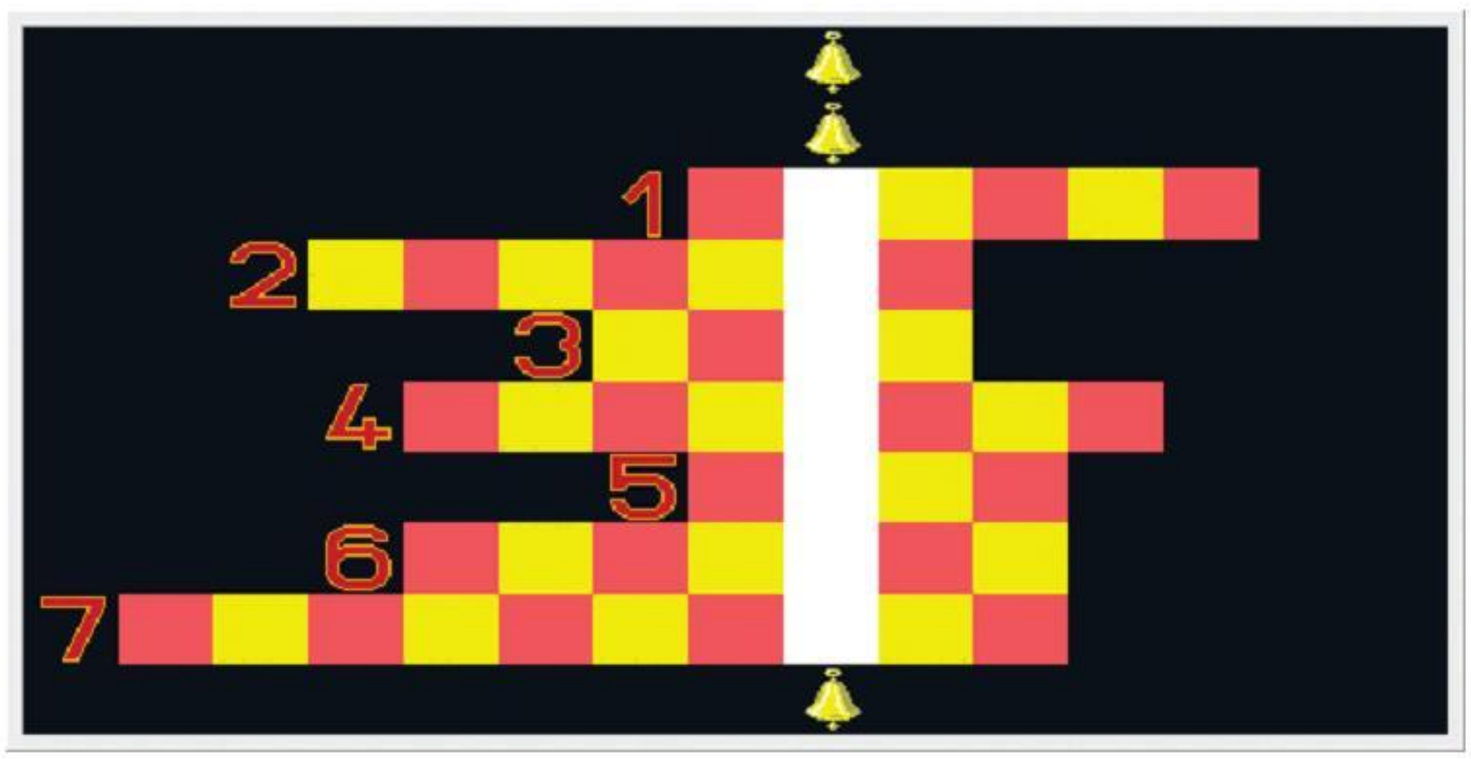
Zadanie 3.

1. Otwórz plik *wyrazy.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Zastanów się, które wyrazy nie pasują do pozostałych. Usuń je ze sceny.
3. Czy znasz inne znaczenia wyrazów, które zostały na scenie? Podaj przykłady.



Zadanie 4.

1. Otwórz plik *krzyżówka.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.



2. Wstaw hasła, zastępując kolorowe pola literami (możesz najpierw wpisać rozwiązanie na rysunku):
   1. Miasto Smoka Wawelskiego.
   2. Umożliwia oglądanie efektów pracy w programie komputerowym.
   3. Gasi ogień.
   4. Stolica Polski.
   5. Najzimniejsza pora roku.
   6. Jest symbolem Warszawy.
   7. Leczy zwierzęta.
3. Z kolumny oznaczonej dzwonkami odczytaj hasło.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 5.

1. Wybierz tryb **Budowanie**. Zbuduj ogród składający się z czterech rzędów takich samych kwiatów .
   Umieść:
   - w pierwszym rzędzie osiem kwiatów,
   - w drugim rzędzie o trzy mniej niż w pierwszym,
   - w trzecim rzędzie o dwa więcej niż w pierwszym,
   - w czwartym rzędzie o cztery więcej niż w drugim.

   Ile jest kwiatów w drugim rzędzie? Uzupełnij działanie: □ − □ = □

   Ile jest kwiatów w trzecim rzędzie? Uzupełnij działanie: □ + □ = □

   Ile jest kwiatów w czwartym rzędzie? Uzupełnij działanie: □ + □ = □

   Ile jest wszystkich kwiatów? Uzupełnij działanie: □ + □ + □ + □ = □

2. Uporządkuj ogród. W każdym rzędzie ma być po tyle samo kwiatów co w pierwszym rzędzie.

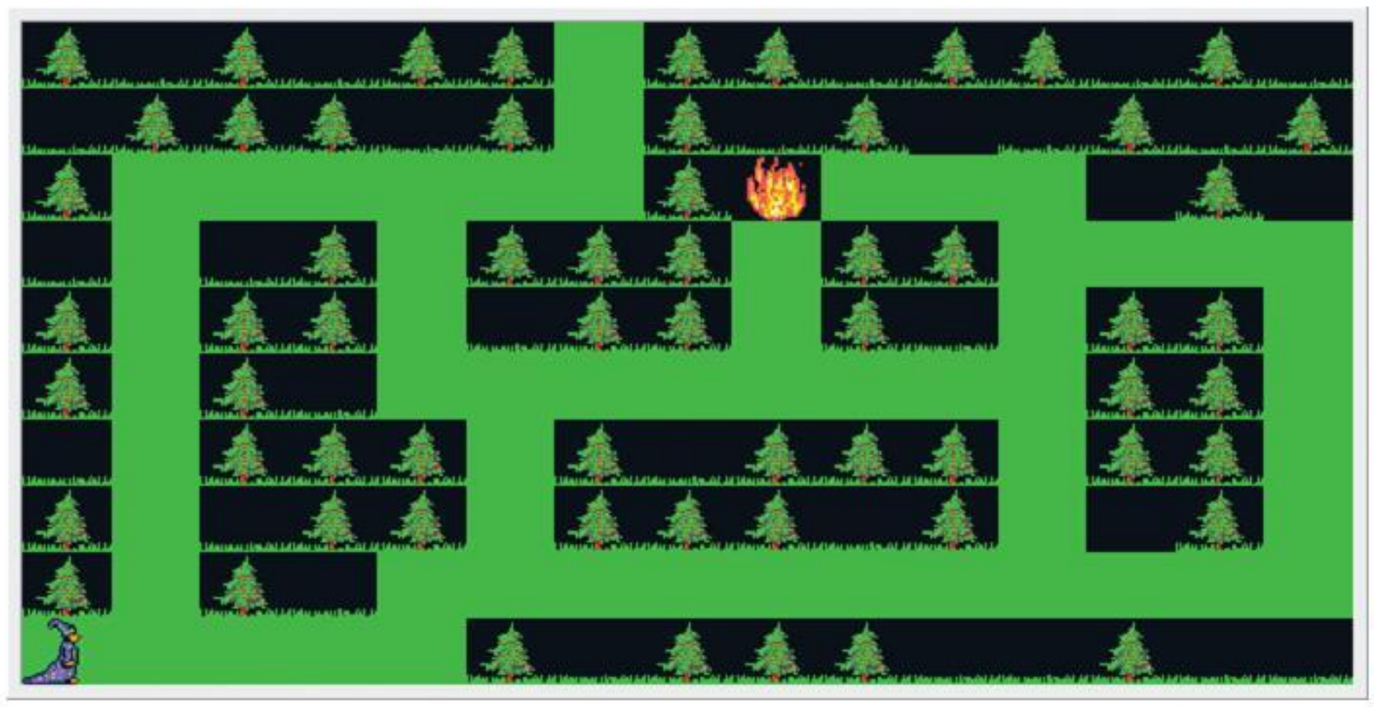
   Ile kwiatów jest teraz w każdym rzędzie? Napisz słownie: .....

   Ile jest wszystkich kwiatów? Uzupełnij działanie: □ • □ = □

3. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *ogród.s00*.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *ognisko.s00*. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Uzupełnij: *W lesie rośnie* □ *drzew*.



3. Przeprowadź czarodzieja najkrótszą drogą do ogniska. Z pomocą czarodzieja ugaś ognisko w lesie, zastępując przedmiot z ogniskiem przedmiotem w kolorze czarnym.
4. Uzupełnij ostrzeżenie:

..... ognisk w lesie.

Wskazówka: Przedmiot w kolorze czarnym znajdziesz na przykład w banku **0** – pierwszy w lewym górnym rogu banku.



Zadanie 7.



1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Z pomocą czarodzieja zbuduj piramidę cyfr, według reguły z ćwiczenia 9. Piramida powinna składać się z cyfr: 8, 6, 4 i 2.
3. Ile cyfr jest w każdym rzędzie piramidy?

Uzupełnij:

Jest ☐ *cyfr 8.*

Jest ☐ *cyfr 6.*

Są ☐ *cyfry 4.*

Są ☐ *cyfry 2.*

Uzupełnij działania:

8 – 2 = ☐

6 – ☐ = ☐

☐ – ☐ = ☐

4. O ile zmienia się liczba cyfr w kolejnych rzędach piramidy?
   Uzupełnij regułę:
   W kolejnym, wyższym rzędzie piramidy są

   o ..... cyfry ..... niż w niższym rzędzie.
5. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *piramida2.s00*.



Zadanie 8.

1. Otwórz plik *piłki.s00*. W trybie **Czarowanie** zbuduj scenę do zadania:
   Do sklepu z zabawkami przywieziono dwanaście piłek.
   Należy je ułożyć na dwóch półkach tak, aby na każdej półce było po tyle samo piłek.
2. Ile piłek czarodziej powinien umieścić na każdej półce?

   Uzupełnij działanie: ☐ : ☐ = ☐
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 9.

1. Otwórz plik *statki.s00*.



2. Ile statków stoi w porcie? Uzupełnij działanie: ☐ • ☐ = ☐
3. Odpłynęły cztery statki. Wybierz tryb **Czarowanie** i z pomocą czarodzieja usuń statki z rysunku, zastępując je czarnymi przedmiotami.
4. Ile statków zostało?

   Uzupełnij działanie: ☐ – ☐ = ☐
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 10.

1. Otwórz plik *mnożenie.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.



2. Uzupełnij:

   Jest ☐ *czerwonych grzybków.*

   Jest ☐ *zielonych grzybków.*

   Jest ☐ *choinek.*

   Są ☐ *liście.*

   Uzupełnij działania:

   ☐ • ☐ = ☐

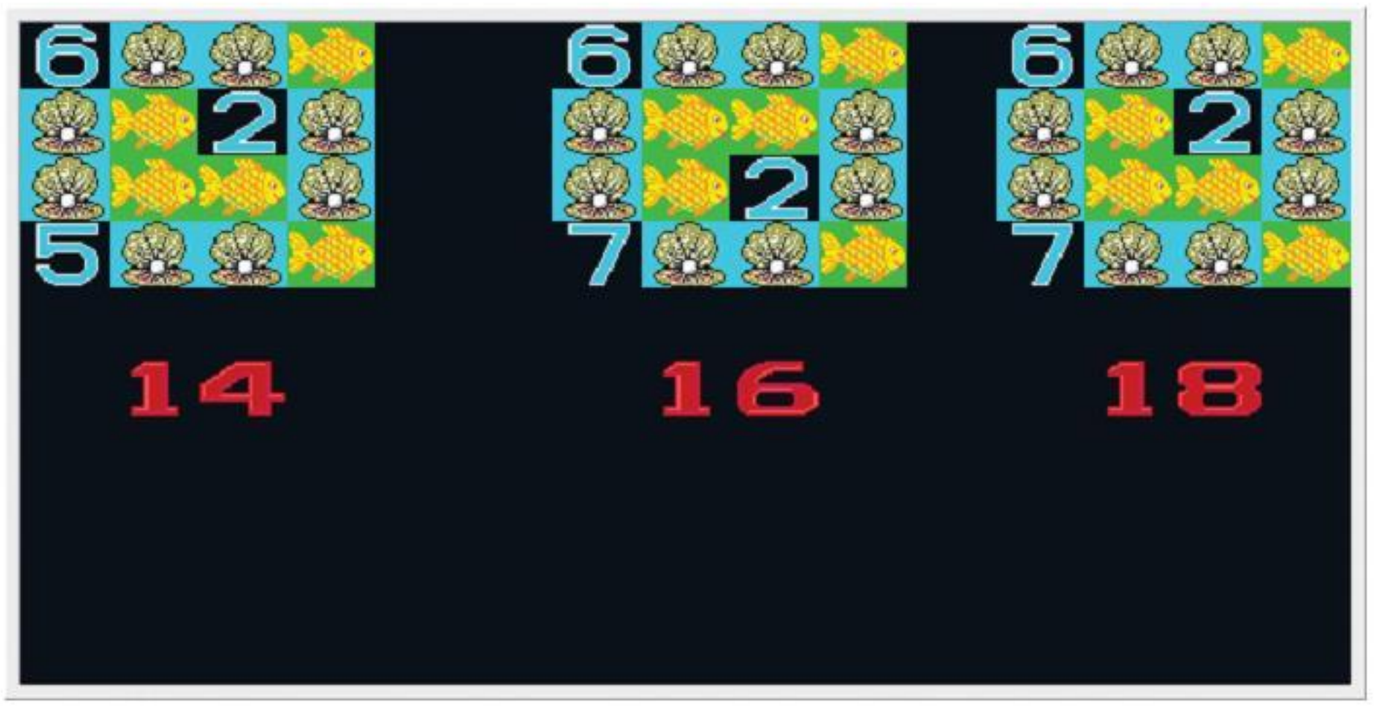
   ☐ • ☐ = ☐

   ☐ • ☐ = ☐

   ☐ • ☐ = ☐
3. Popraw scenę tak, aby czerwonych grzybków było tyle samo co zielonych, a liści było tyle samo co choinek.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 11.

1. Otwórz plik *dodawanie.s00*. Wybierz tryb **Budowanie**.

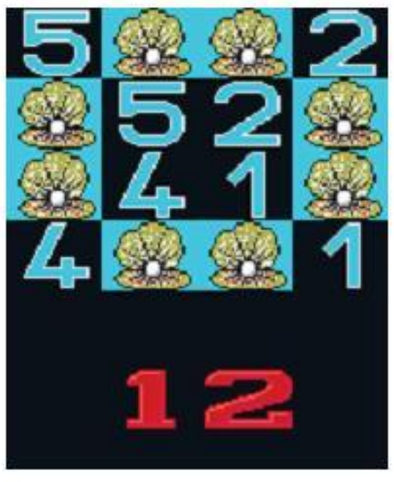


2. Zamień rybki na liczby tak, aby suma liczb po przekątnej w każdej grupie była równa liczbie zapisanej poniżej. Sumy utwórz według reguły podanej we wzorze:

Wzór

zadanie





rozwiązanie

5 + 5 + 1 + 1 = 12

4 + 4 + 2 + 2 = 12

Na sumę składają się cztery liczby, przy czym po dwie liczby mają być jednakowe.

3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.
4. Uzupełnij działania:

pierwsza grupa rybek

6 + ☐ + ☐ + ☐ = 14

5 + ☐ + 2 + ☐ = 14

druga grupa rybek

6 + ☐ + 2 + ☐ = 16

7 + ☐ + ☐ + ☐ = 16

trzecia grupa rybek

6 + ☐ + ☐ + ☐ = 18

7 + ☐ + 2 + ☐ = 18

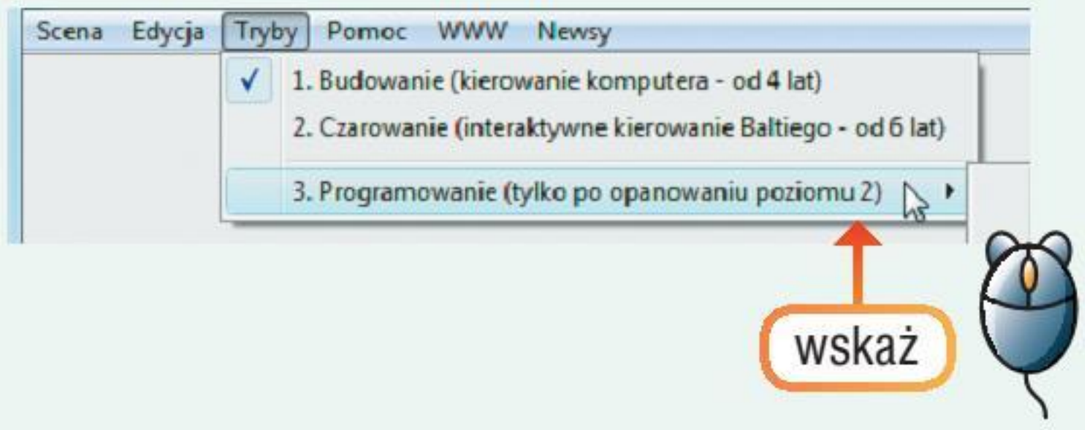
Temat 6. Programujemy z czarodziejem Baltie



1. Przygotowujemy polecenia dla czarodzieja Baltie

Przykład 1.

1 Wybierz tryb **Programowanie**.



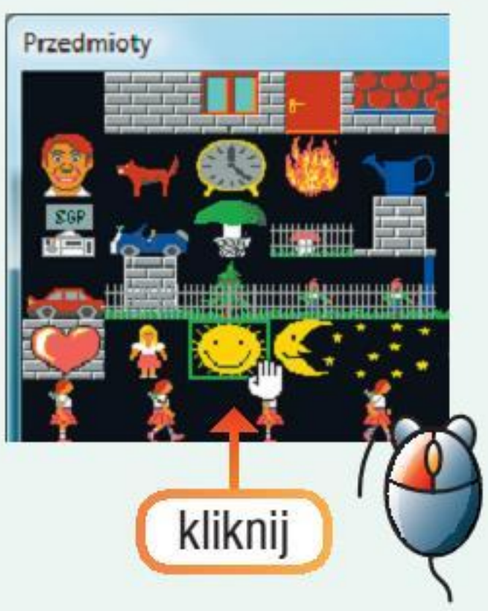
2 Wybierz tryb **Programowanie/Nowicjusz**.



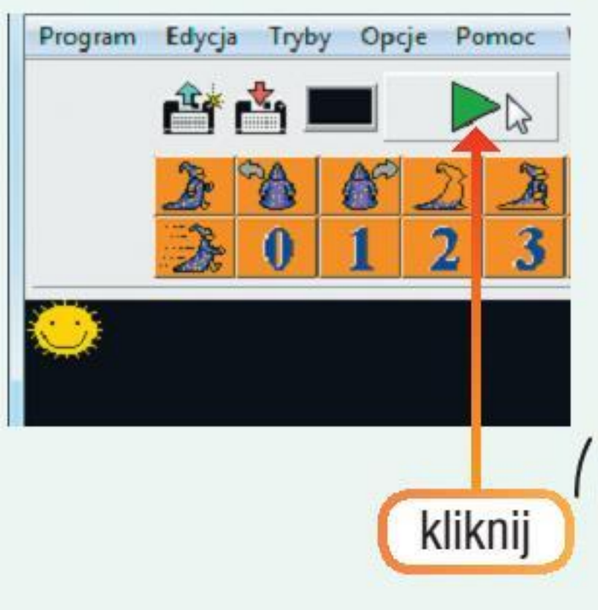


Nad obszarem roboczym pokażą się narzędzia potrzebne do tworzenia programu.

3 Wybierz przedmiot z banku przedmiotów i umieść w obszarze roboczym, czyli utwórz program.



4 Uruchom program.



Program uruchomi się w nowym oknie.



Baltie wyczaruje przedmiot przed sobą (w lewym dolnym rogu okna)

Programy tworzymy w trybie **Programowanie**.

Najpierw **tworzymy program** – przygotowujemy w obszarze roboczym polecenia dla czarodzieja. Następnie **uruchamiamy program** – czarodziej wykonuje polecenia w kolejności, w jakiej zostały ułożone.

Efekt wykonania poleceń (**wykonania programu**) obserwujemy w oddzielnym oknie.

Uwagi:

- W trybie **Programowanie** przedmioty są umieszczane w kolejnych wierszach, począwszy od lewego górnego rogu obszaru roboczego, niezależnie od tego, w którym miejscu tego obszaru je upuścimy.
- Aby okno z wykonanym programem automatycznie się nie zamknęło, umieść w ostatnim wierszu programu polecenie **Czekaj** .



Ćwiczenie 1.

1. Wybierz tryb **Programowanie/Nowicjusz**.
2. Ułóż w obszarze roboczym polecenia pokazane na rysunku.
3. Uruchom program. Co zauważasz?

Utworzony program można wykonywać wiele razy. Można go też wielokrotnie poprawiać i ponownie uruchamiać.

Ćwiczenie 2.

1. W programie utworzonym w ćwiczeniu 1. wstaw pomiędzy lokomotywę i samochód polecenie **Idź** .
2. Uruchom program. Co zauważasz?

Ćwiczenie 3.

1. Uzupełnij program utworzony w ćwiczeniu 2. Baltie powinien wyczarować w kolejnych polach przedmioty tak, aby były umieszczone aż do prawej krawędzi sceny. Pierwsze pole ma pozostać puste. Ile przedmiotów musi jeszcze wyczarować czarodziej?
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *szlaczek.bpr*.

Wskazówka: Aby zapisać program w pliku, kliknij opcję **Program**. Dalej postępuj tak, jak podczas zapisywania rysunku w pliku (temat 2., przykład 1.).

Aby usunąć element programu, przeciągnij go i upuść poza obszar roboczy.

Jeśli chcesz usunąć wszystkie polecenia umieszczone w obszarze roboczym, możesz kliknąć przycisk **Wyczyść program**  na pasku narzędzi po lewej stronie.

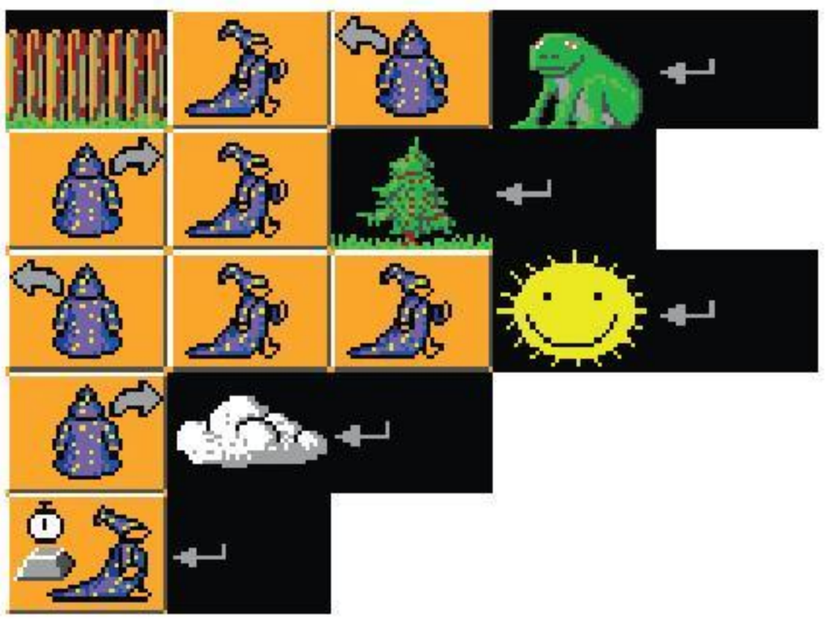
2. Programujemy polecenia sterujące czarodziejem

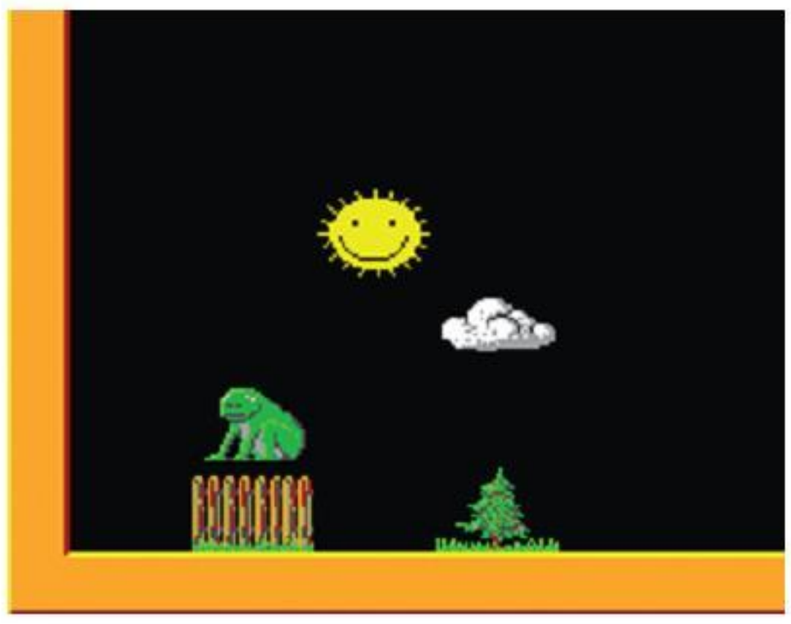
W trybie **Programowanie** możemy sterować czarodziejem podobnie jak w trybie **Czarowanie**.



Ćwiczenie 4.

1. Przejdź do trybu **Programowanie/Nowicjusz**. W obszarze roboczym ułóż polecenia pokazane na rysunku po lewej stronie.





2. Uruchom program i sprawdź, czy otrzymany przez ciebie wynik jest taki sam, jak pokazany na rysunku po prawej stronie.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *scena1.bpr*.

Wskazówka: Można zmieniać położenie przedmiotów w wierszach, klikając je i przeciągając myszką.



Jeśli Baltie jest odwrócony w prawą stronę – wyczarowuje przedmiot z prawej strony, a jeśli w lewą stronę – z lewej strony.

Jeśli Baltie jest odwrócony tyłem – wyczarowuje przedmiot nad głową, a jeśli przodem – pod nogami.

Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *scena1.bpr* zapisany w ćwiczeniu 4. Uzupełnij program. Baltie powinien wyczarować jeszcze pięć innych przedmiotów umieszczonych w różnych miejscach sceny.
2. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówki:

- Aby otworzyć program zapisany w pliku, kliknij opcję **Program**, a następnie **Otwórz**.
- Aby zapisać program w pliku pod tą samą nazwą, kliknij opcję **Program**. Dalej postępuj tak, jak podczas zapisywania rysunku w pliku pod tą samą nazwą (temat 2., przykład 2.).

Ćwiczenie 6.

1. W trybie **Programowanie/Nowicjusz** ułóż w obszarze roboczym następujące polecenia:



W trybie **Programowanie** można kopiować przedmioty umieszczone w obszarze roboczym tak samo jak na scenie w trybie **Budowanie**.

2. Uruchom program.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *dom.bpr*.
4. Uzupełnij zdania:

   W pierwszym wierszu programu Baltie: wyczarowuje okno, robi krok, ... ,

   ..... .

   W drugim wierszu programu Baltie: ..... ,

   ..... , obraca się w prawo, ...

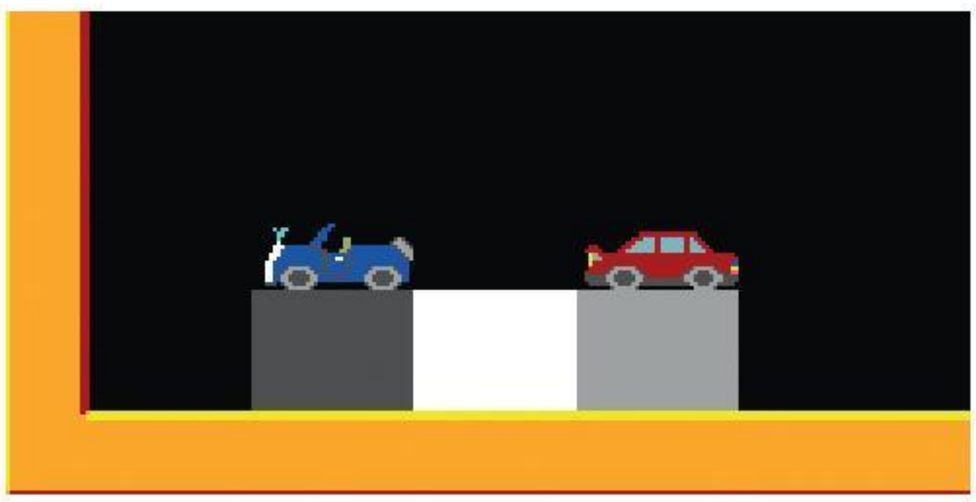
Wskazówka: Program można uruchamiać także podczas jego tworzenia. Na przykład po ułożeniu kilku poleceń możemy sprawdzić częściowy wynik budowy domu i poprawić ewentualne błędy.

Ćwiczenie 7.

1. W trybie **Programowanie/Nowicjusz** ułóż w obszarze roboczym polecenia widoczne na rysunku po lewej stronie. Uruchom program.
2. Uzupełnij program, aby otrzymać scenę widoczną na rysunku po prawej stronie. Baltie powinien wyczarować czerwony samochód nad swoją głową.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *droga1.bpr*.

Wskazówka: Kolorowe przedmioty do budowy drogi znajdziesz w dolnej części banku **0**.





Ćwiczenie 8.

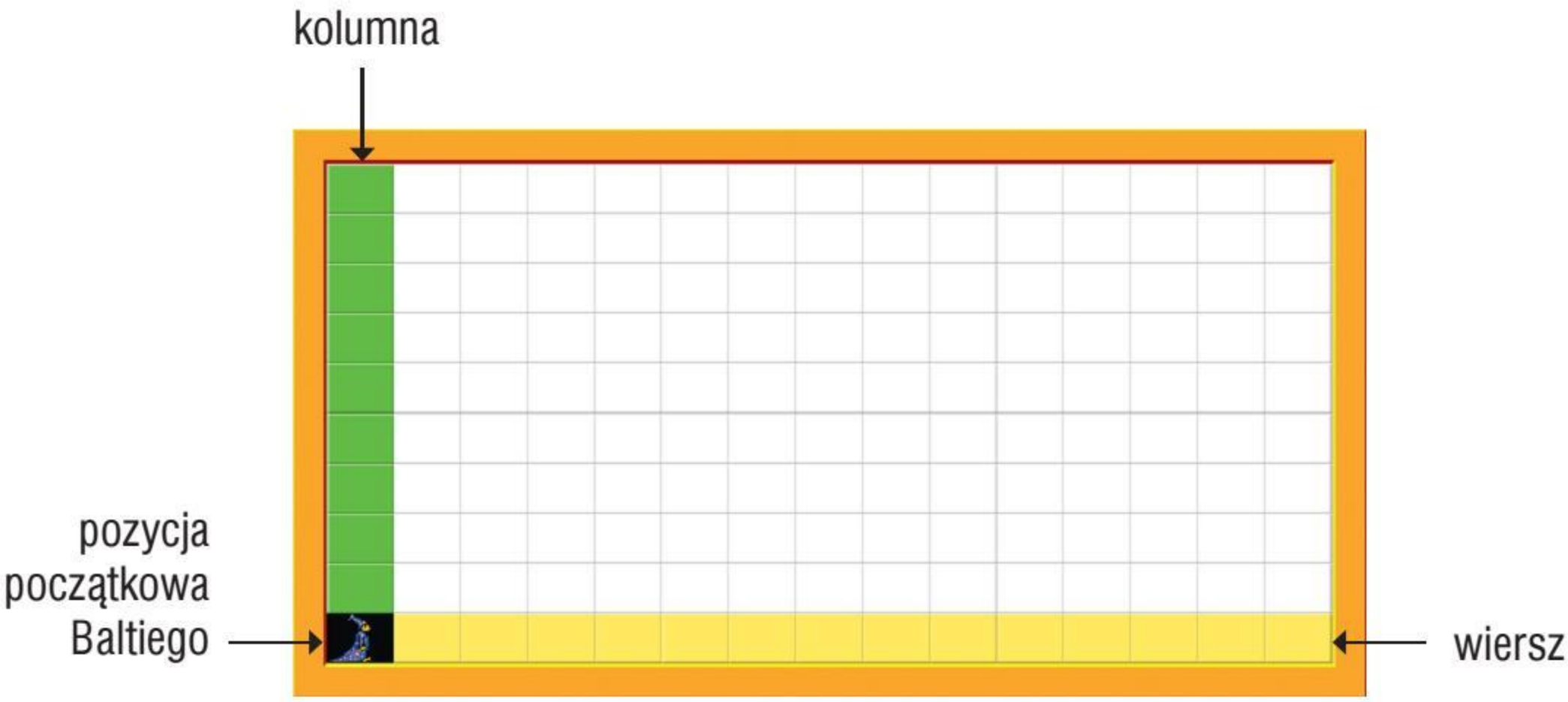
1. Zmień program zapisany w ćwiczeniu 7. tak, aby czarodziej najpierw zbudował drogę, a następnie ustawił na niej samochody. Uruchom program.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *droga2.bpr*.
3. Porównaj liczbę elementów w obydwu programach. Uzupełnij:

   W programie zapisanym w pliku droga1.bpr *jest* ☐ *elementów.*

   W programie zapisanym w pliku droga2.bpr *jest* ☐ *elementów.*

3. Powtarzamy polecenia – określamy liczbę kroków czarodzieja

Scena jest podzielona na 150 pól: 15 pól w każdym wierszu i 10 pól w każdej kolumnie.



Jeśli czarodziej ma wykonać więcej niż jeden krok, możemy przed poleceniem **Idź**  umieścić liczbę oznaczającą liczbę kroków.

Na przykład  oznacza *idź pięć kroków*.

Ćwiczenie 9.

1. Utwórz program, w którym czarodziej przejdzie dookoła sceny zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
2. Na koniec Baltie ma stanąć w pozycji początkowej, czyli w lewym dolnym rogu sceny zwrócony w prawą stronę.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *dookoła1.bpr*.

Wskazówka: W pierwszym wierszu programu umieść polecenia:



.

Czarodziej wykona czternaście kroków przed siebie (czyli w prawą stronę ekranu) i obróci się w lewo (czyli tyłem do nas).

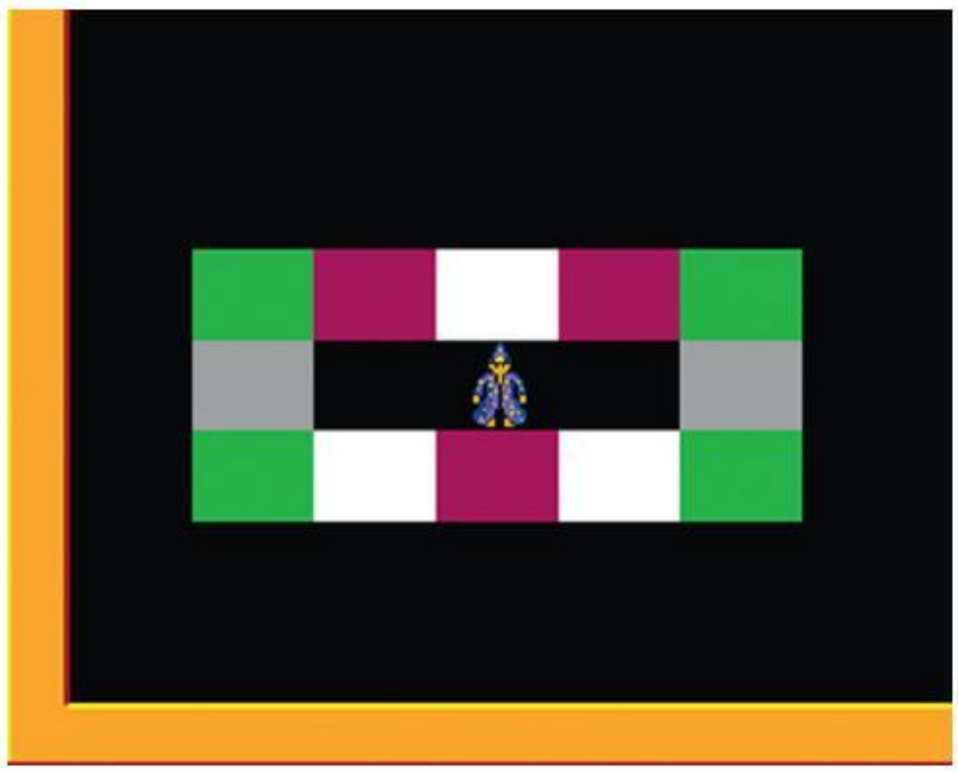
Ćwiczenie 10.

1. Umieść w obszarze roboczym polecenia pokazane na rysunku.
2. W którym miejscu sceny czarodziej wyczarował paczkę, a w którym chorągiewkę?
3. Uzupełnij program. Baltie powinien wyczarować chorągiewki w każdym z pozostałych rogów sceny, a pośrodku górnego wiersza – paczkę.
4. Zapisz program w pliku pod nazwą *dookoła2.bpr*.



Ćwiczenie 11.

1. Utwórz program, w którym Baltie pośrodku sceny wybuduje kolorową ramkę taką jak pokazano na rysunku.
2. Na koniec Baltie powinien wejść do środka ramki i stanąć przodem.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *ramka1.bpr*.



Ćwiczenie 12.

1. Otwórz plik *ramka1.bpr* zapisany w ćwiczeniu 11.
2. Popraw program tak, aby ramka była podwójna. Zewnętrzną ramkę zbuduj z wybranych przez siebie przedmiotów.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *ramka2.bpr*.

Zadania

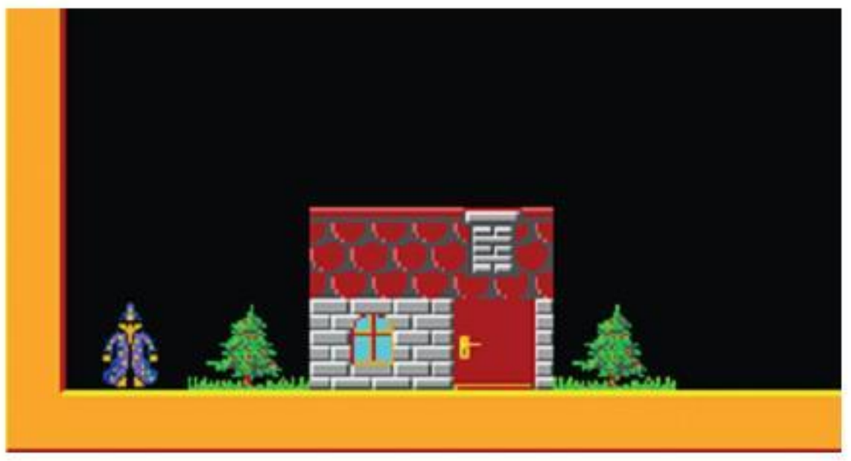
Zadanie 1.

1. Utwórz program, w którym Baltie wybuduje domek taki, jak na rysunku.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *domek1.bpr*.



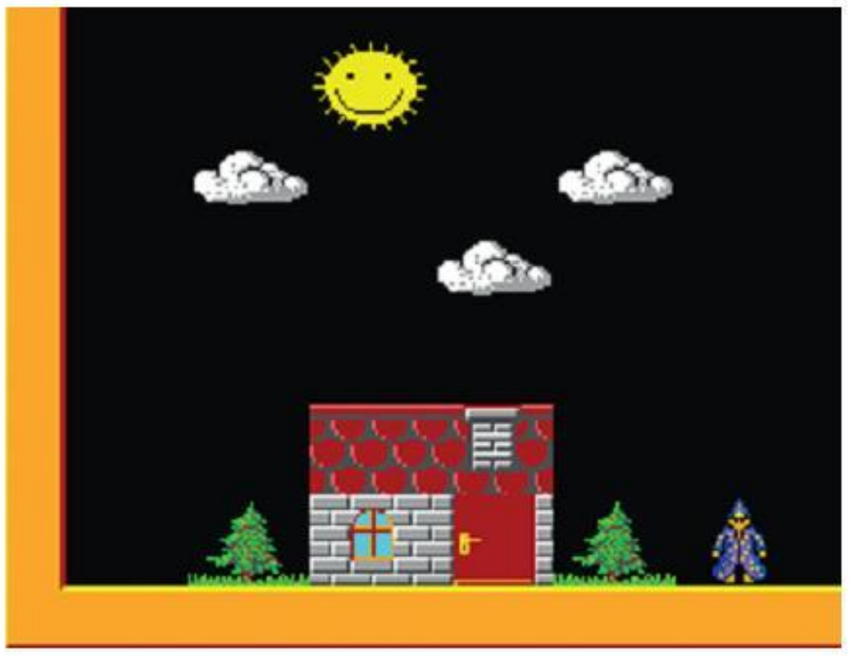
Zadanie 2.

1. Otwórz plik *domek1.bpr* zapisany w zadaniu 1.
2. Uzupełnij program. Baltie powinien dosadzić drzewka po obydwu stronach domku. Na koniec Baltie ma stanąć po lewej stronie domku jak pokazano na rysunku.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *domek2.bpr*.



Zadanie 3.

1. Otwórz plik *domek2.bpr* zapisany w zadaniu 2.
2. Uzupełnij program tak, aby Baltie wyczarował nad domkiem trzy chmurki i słońce.
3. Na koniec Baltie ma stanąć po prawej stronie domku jak pokazano na rysunku.
4. Zapisz program w pliku pod nazwą *domek3.bpr*.



Zadanie 4.

1. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje twoje imię pośrodku siódmego wiersza od dołu.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *imię.bpr*.

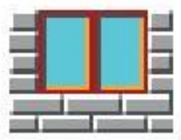
Wskazówka: Przedmioty z literami widocznymi na rysunku znajdziesz w banku **51**.



Zadanie 5.

1. Otwórz plik *imię.bpr* zapisany w zadaniu 4.
2. Pod przedmiotami z literami imienia umieść szlaczek składający z różnych przedmiotów. Postaraj się, aby nazwa przedmiotu zaczynała się na daną literę imienia. Jeśli nie znajdziesz odpowiedniego przedmiotu, wstaw przedmiot w kolorze białym. Szukaj przedmiotów we wszystkich bankach.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

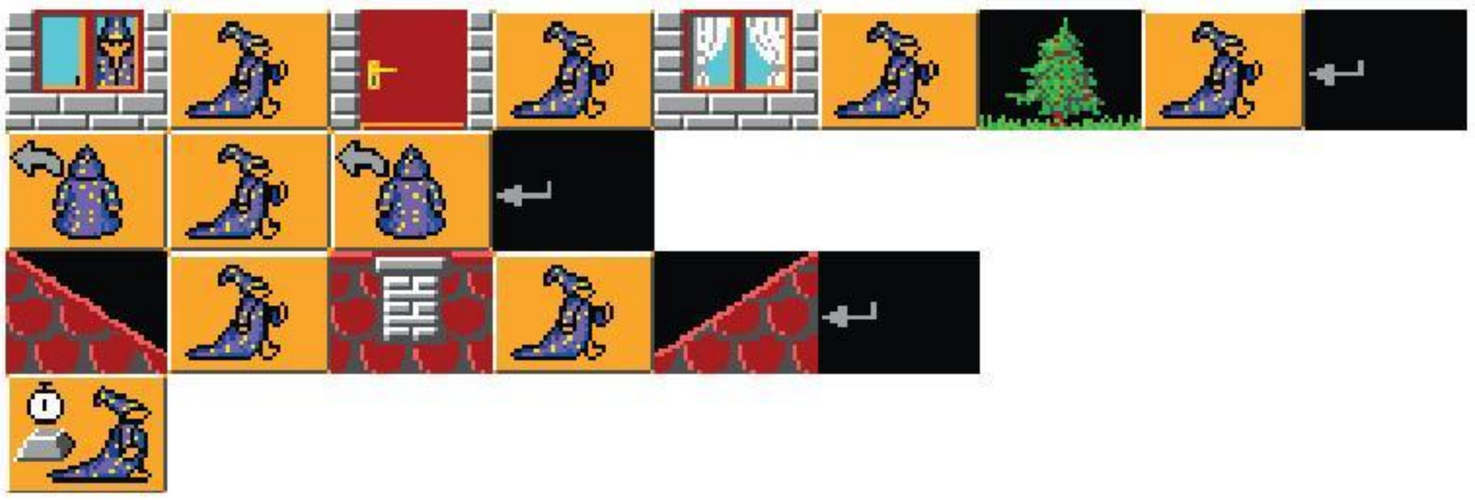
Wskazówka: Na przykład:

- dla imienia Kasia: K – księżyc , a – aparat , s – słońce , i – indyk  (bank **12**), a – aparat ,
- dla imienia Wojtek: W – wąż  (bank **12**), o –okno , j – jeż  (bank **12**), t – trawa , e – ekran  (bank **12**), k – konewka .

Zadanie 6.

1. Umieść w obszarze roboczym polecenia pokazane na rysunku.
2. Opowiedz, jakie polecenia dla czarodzieja zostały zapisane w kolejnych wierszach programu.
3. Uzupełnij program. Z prawej strony drzewka Baltie powinien wybudować garaż według twojego pomysłu.
4. Zapisz program w pliku pod nazwą *dom z garażem.bpr*.

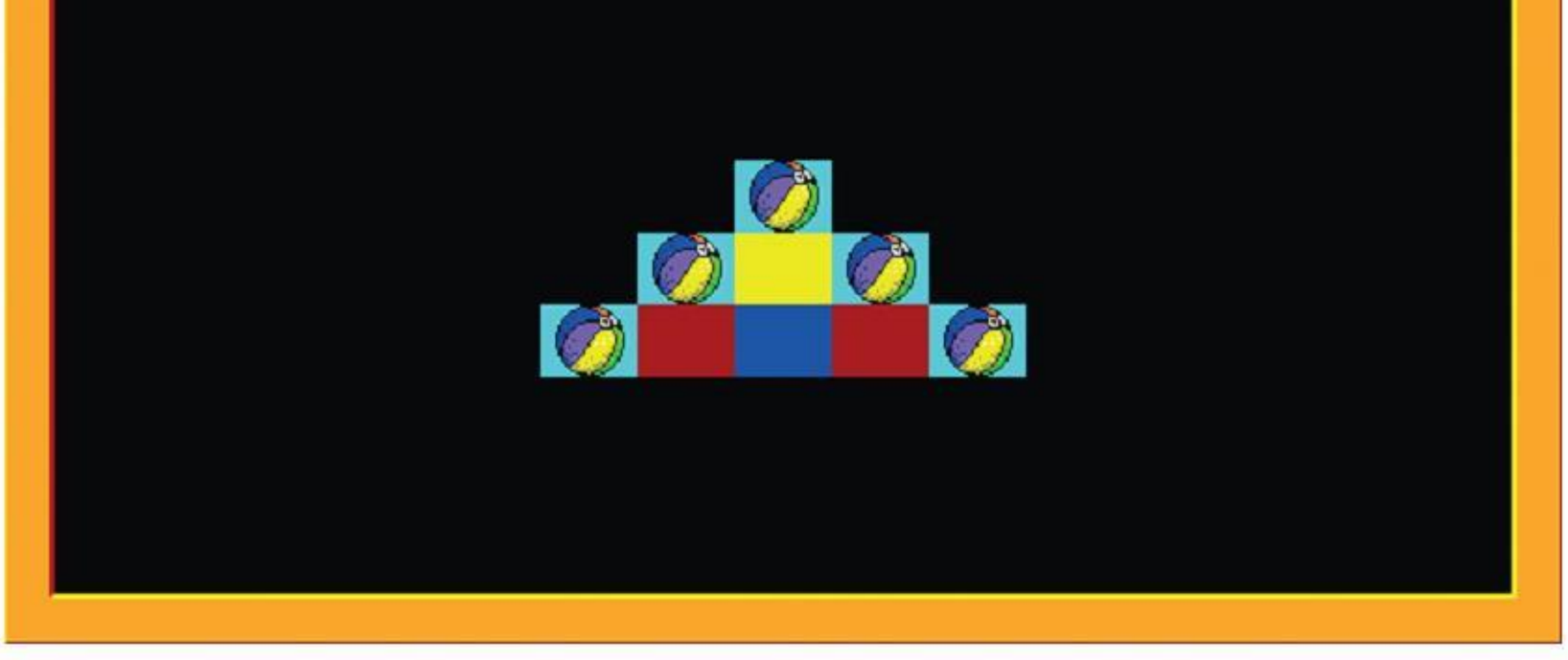
Wskazówka: Przedmiotów do budowy garażu poszukaj w różnych bankach.



Zadanie 7.

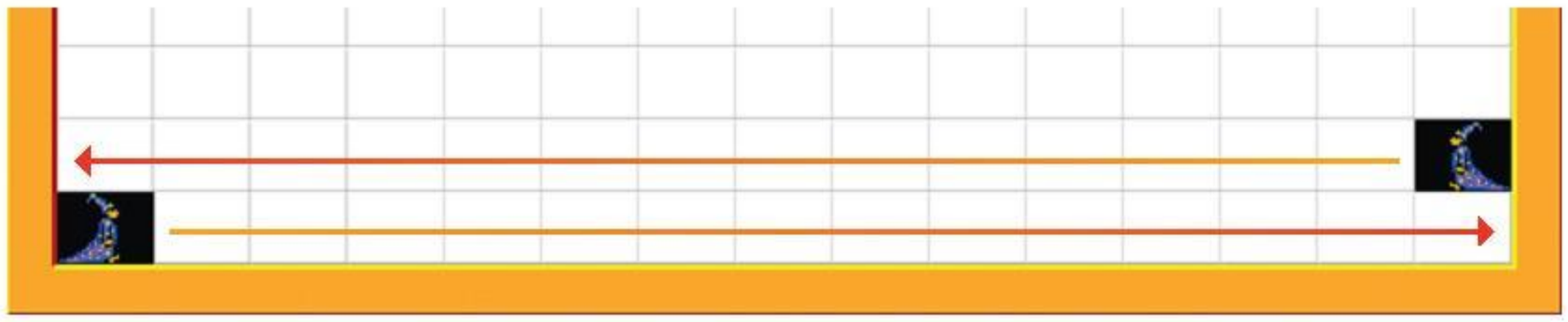
1. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje scenę pokazaną na rysunku.
2. Spraw, aby czarodziej stał się na koniec niewidoczny. Wstaw w przedostatnim wierszu programu odpowiednie polecenie.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *piramida.bpr*.

Wskazówka: Aby Baltie był niewidoczny, należy wstawić polecenie **Niewidzialny** .



Zadanie 8.

1. Utwórz program, w którym Baltie przejdzie od lewej do prawej krawędzi sceny i z powrotem. Najpierw powinien przejść w prawo do końca dolnego wiersza, odwrócić się w lewo, zrobić jeden krok, odwrócić się w lewo i przejść w odwrotnym kierunku. Kierunki przejścia Baltiego pokazano na rysunku.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *spacer.bpr*.



Zadanie 9.

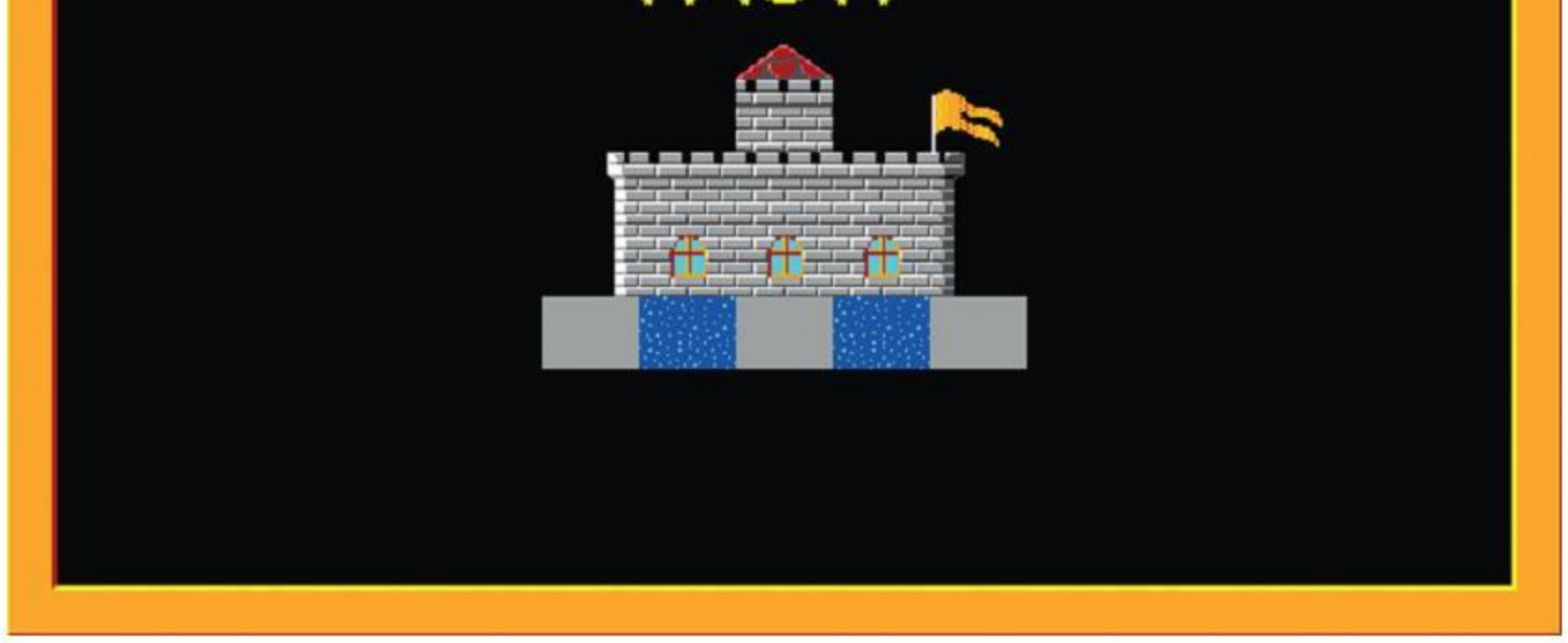


1. Uzupełnij program zapisany w zadaniu 8. Baltie powinien dokończyć spacer i przejść wszystkie wiersze sceny. W którą stronę powinien się odwrócić, aby przejść do trzeciego wiersza od dołu?
2. Zapisz program w pliku pod tą samą nazwą.

Zadanie 10.



1. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje zamek podobny do pokazanego na rysunku.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *zamek1.bpr*.



Zadanie 11.

1. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje zamek według twojego pomysłu.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *zamek2.bpr*.

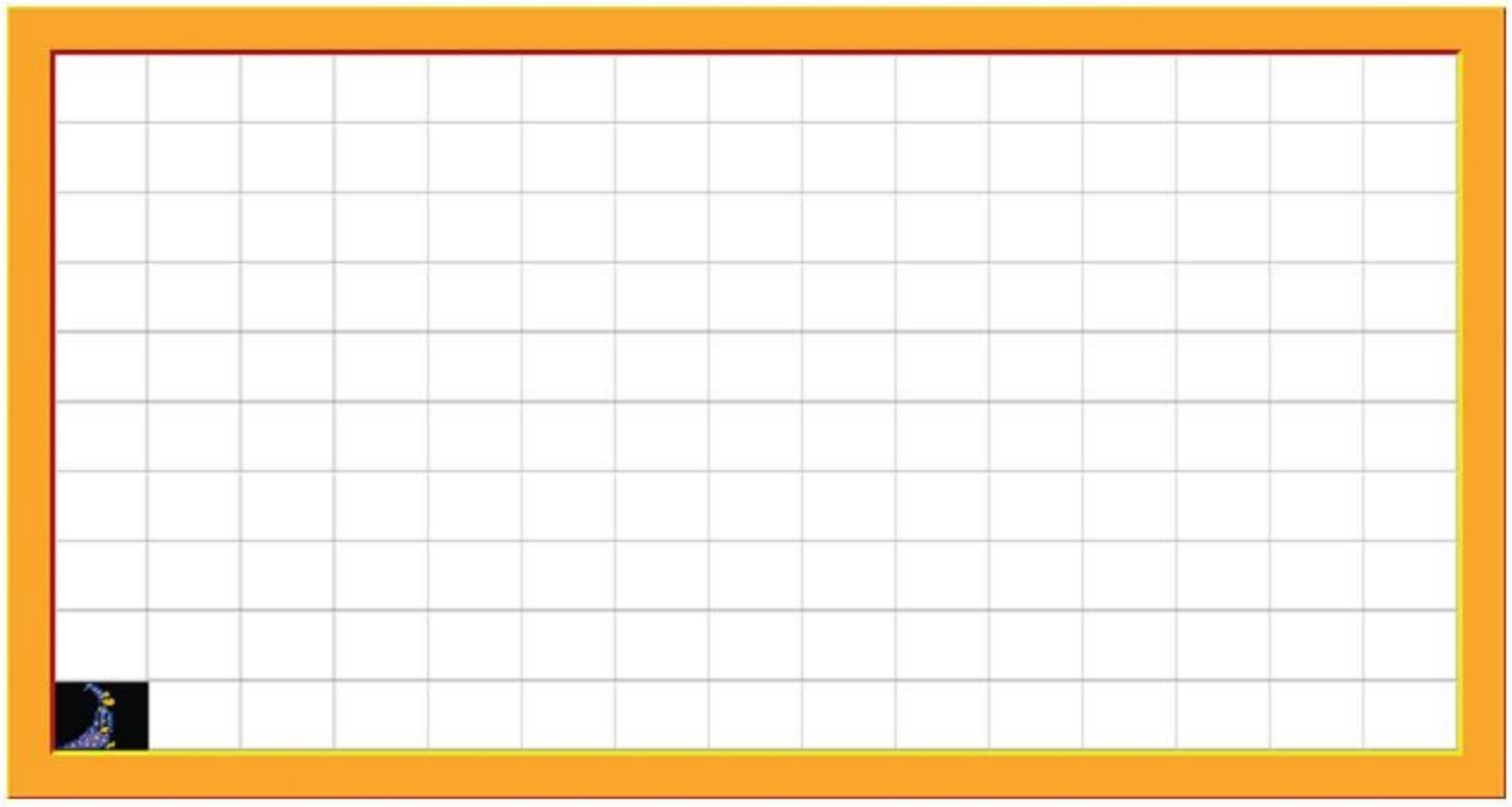
Wskazówka: Przedmiotów do budowy zamku poszukaj w różnych bankach.

Zadanie 12.

1. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje wymyślony przez ciebie napis otoczony ramką z dowolnych przedmiotów.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *napis2.bpr*.

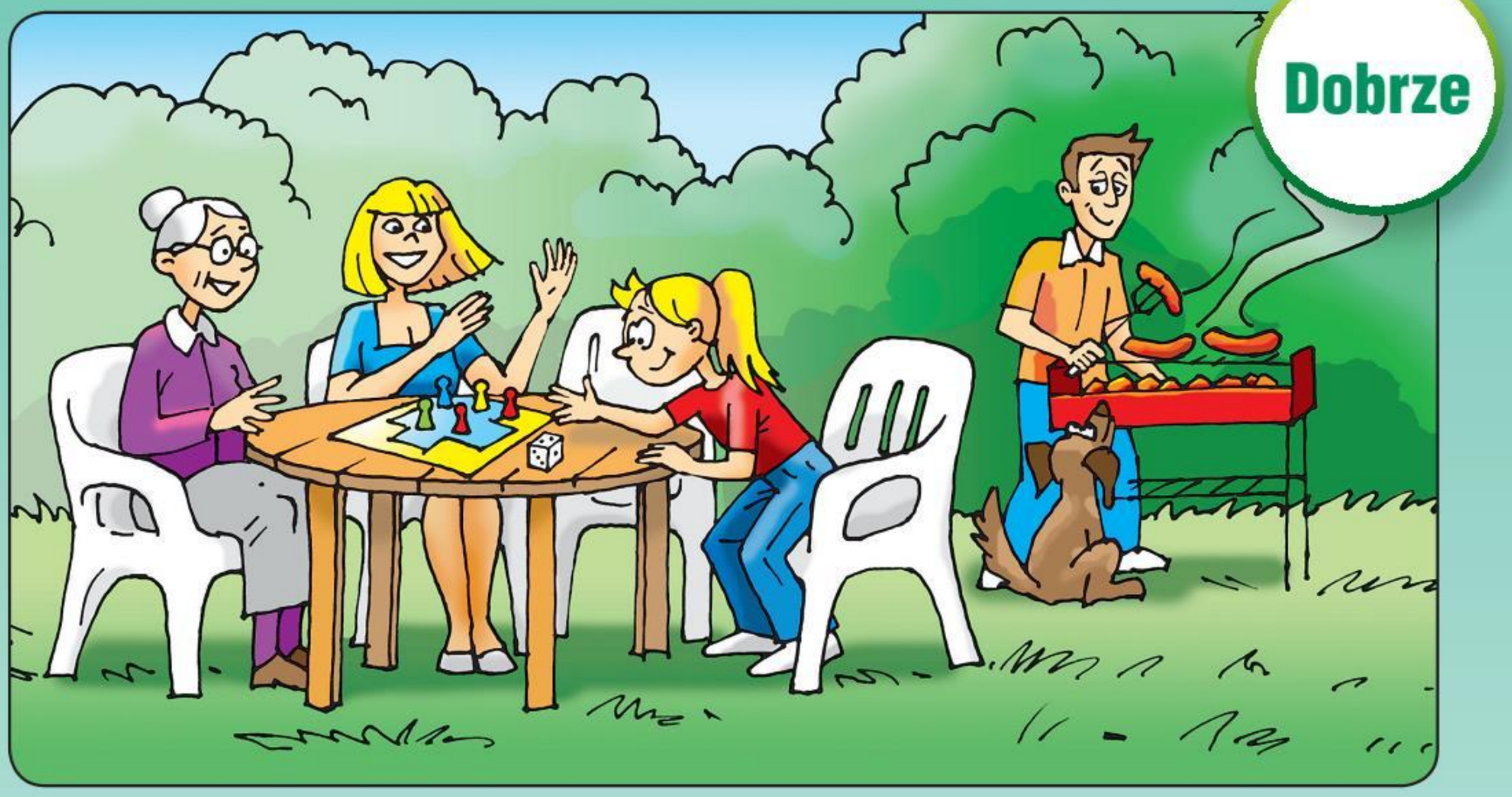
Zadanie 13.

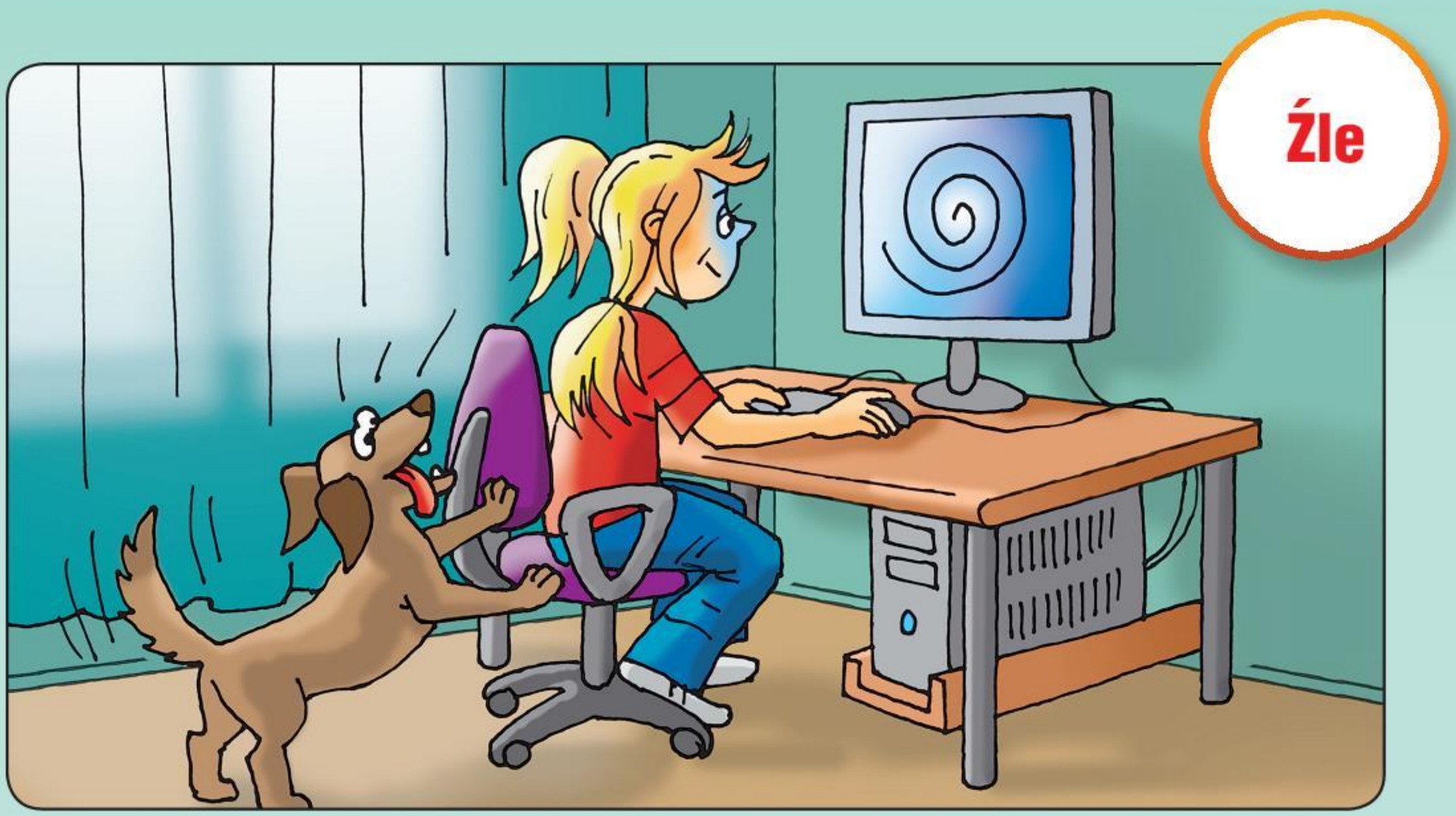
1. Zaprojektuj scenę, którą Baltie ma wyczarować.



2. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje zaprojektowaną scenę.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą określającą przedstawioną scenę.

Zasady korzystania z komputera





Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytania:

Dlaczego należy ograniczać czas spędzany przy komputerze?

Dlaczego ważne jest spędzane czasu z rodziną, ze znajomymi?





Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytania:

Ile czasu dziennie spędzasz przy komputerze?

Jakie masz obowiązki?

W jakich pracach domowych pomagasz?

Temat 7. Odtwarzamy prezentacje multimedialne



1. Uruchamiamy program komputerowy

Ćwiczenie 1.

1. Jaki sposób uruchamiania programów komputerowych poznaliśmy w klasie I?
2. Uruchom program Paint.
3. Pokaż na przykładzie, jak otworzyć rysunek zapisany w pliku.

Jednym z programów komputerowych, w których można tworzyć, poprawiać i odtwarzać **prezentacje multimedialne**, jest program **Microsoft PowerPoint**.

Przykład 1.



Multimedia to środki komunikacji, które łączą różne formy przekazywania informacji, np. tekst, grafikę, dźwięk, film.

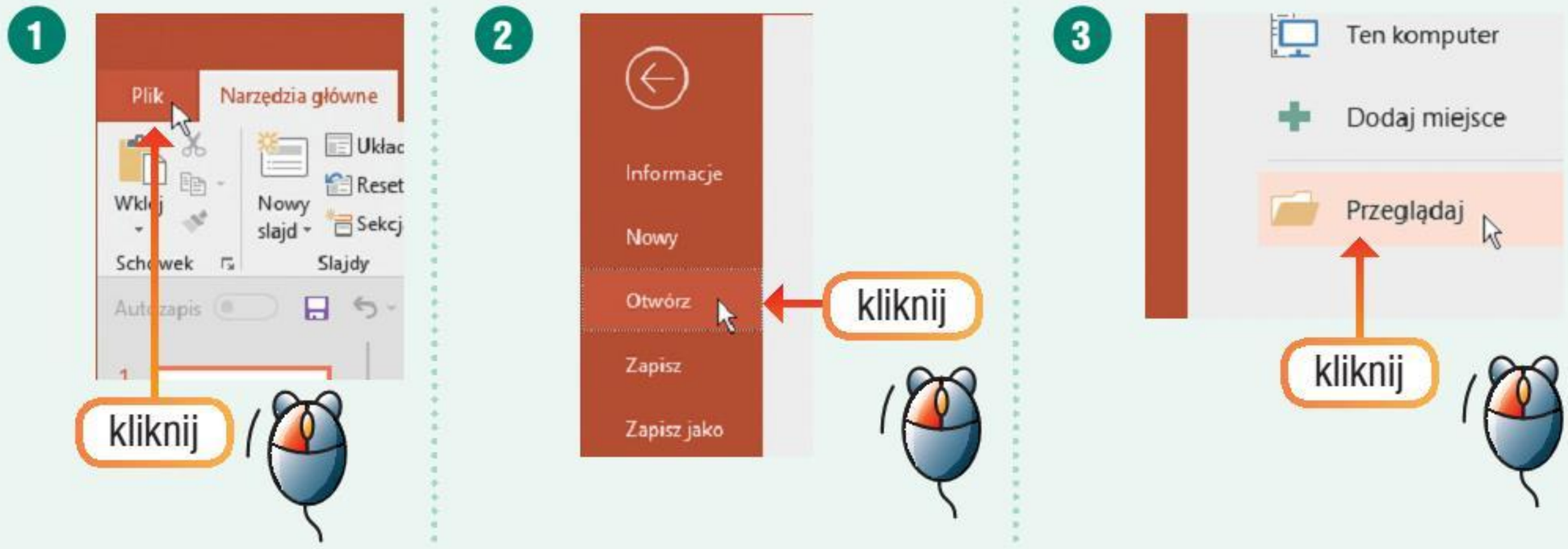
Ćwiczenie 2.

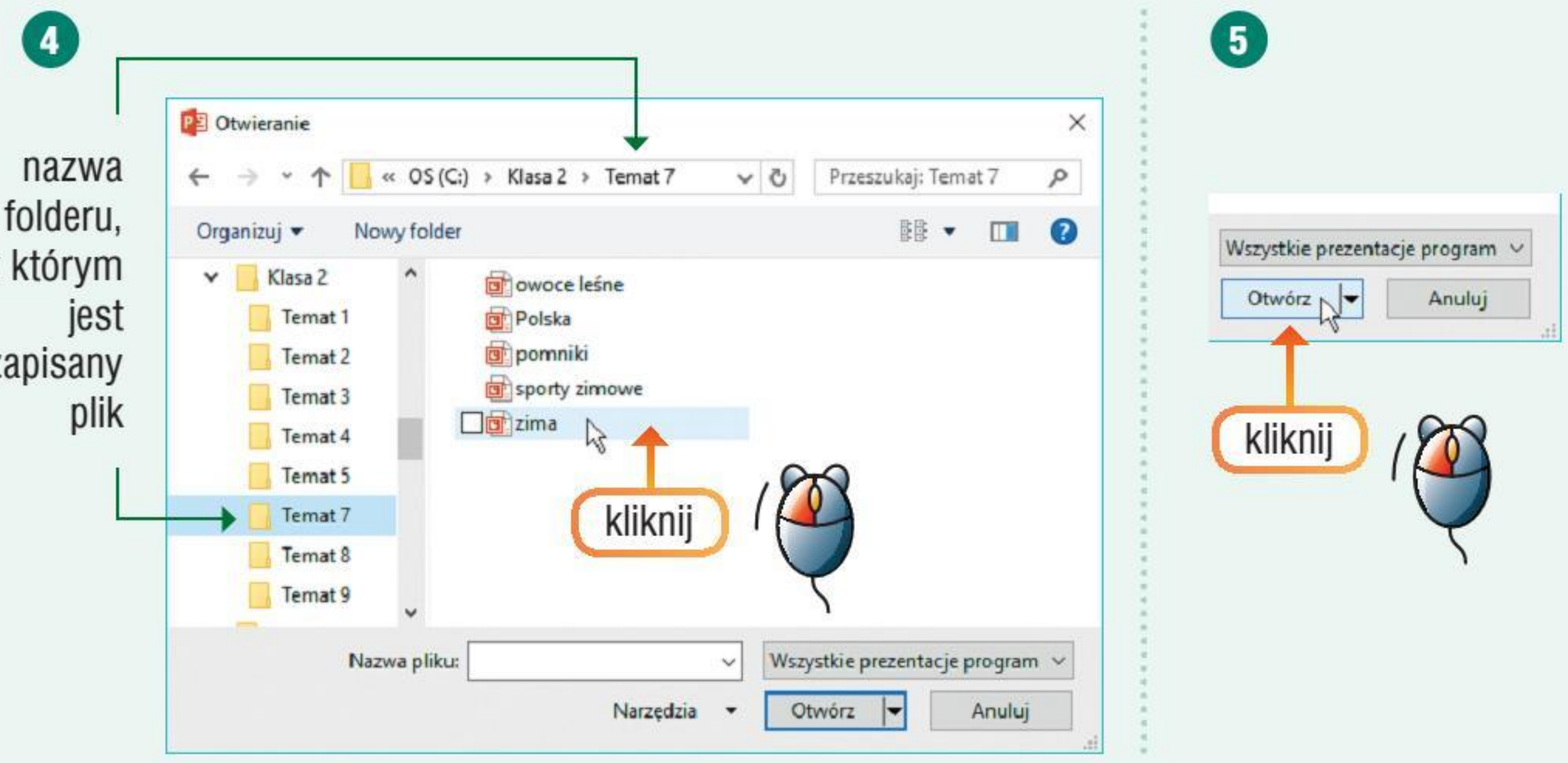
Uruchom program PowerPoint.

2. Otwieramy prezentację multimedialną zapisaną w pliku

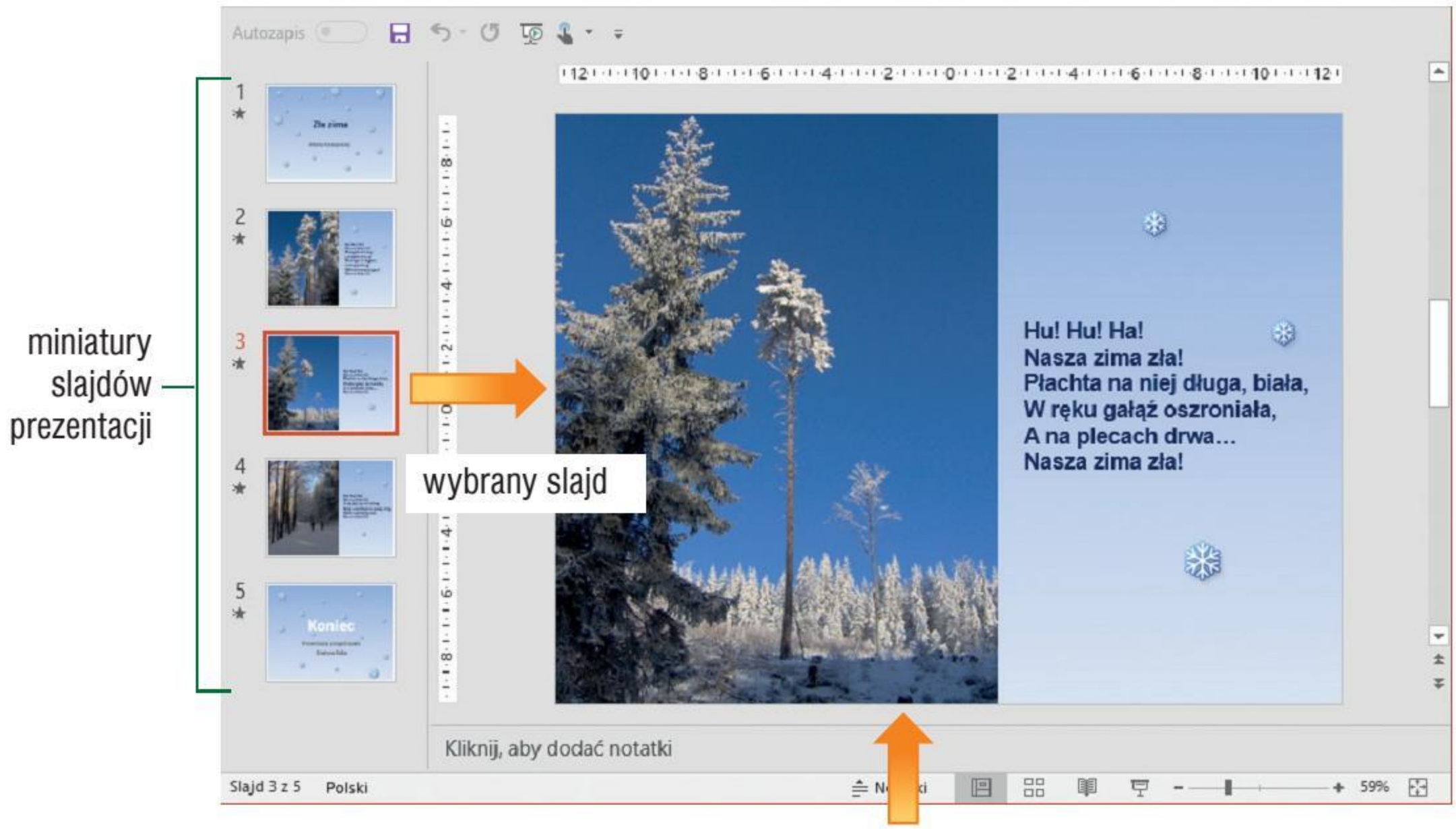
Przykład 2.

Aby obejrzeć prezentację multimedialną utworzoną w programie PowerPoint, otwórz plik, w którym została zapisana.





Prezentacja składa się ze **slajdów** (wyświetlanych ekranów), na których mogą być umieszczone obrazy i teksty.



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *zima*.
2. Z ilu slajdów składa się prezentacja?
3. Wyświetl kolejne slajdy prezentacji w okienku slajdu. Opowiedz, co przedstawiają.

Wskazówka: Aby wyświetlić wybrany slajd w okienku slajdu, kliknij jego miniaturę.

3. Wyświetlamy pokaz slajdów

Obrazy i teksty umieszczone na slajdach mogą się poruszać – mówimy wtedy, że są **animowane**.

Aby obejrzeć prezentację z animacjami, należy skorzystać z opcji **Pokaz slajdów**.

Pokaz slajdów możemy oglądać na ekranie monitora lub na specjalnym ekranie (np. tablicy interaktywnej), po podłączeniu komputera do projektora multimedialnego.



Ćwiczenie 4.

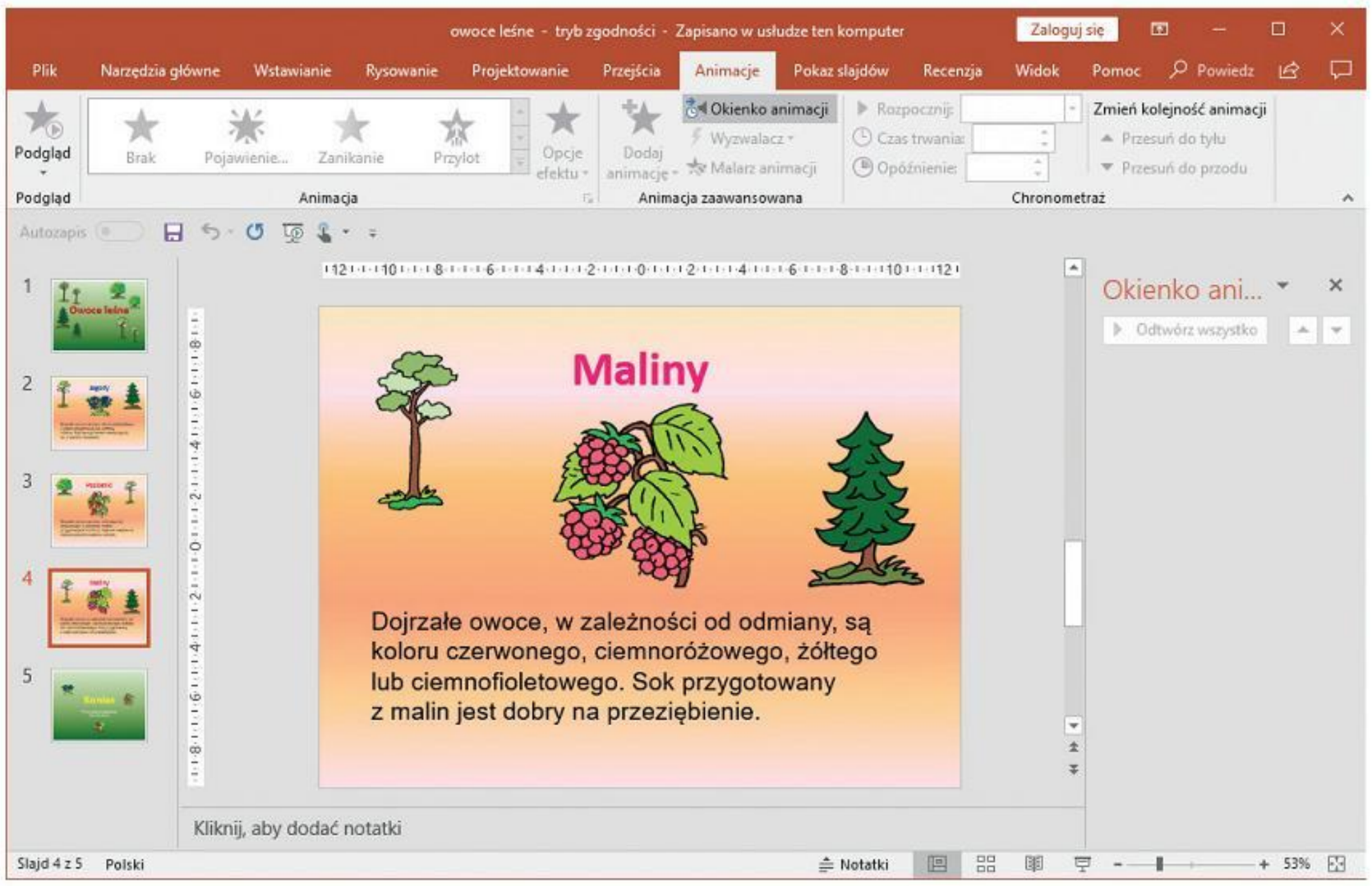
1. W menu programu odszukaj opcję **Pokaz slajdów**.
2. W otwartym w ćwiczeniu 3. pliku *zima* uruchom pokaz slajdów i obejrzyj prezentację. Które elementy slajdów są animowane?
3. Przeczytaj wiersz zapisany na slajdach.

Wskazówka: Aby wyświetlić kolejny slajd podczas trwania prezentacji, naciśnij klawisz **Enter** lub lewy przycisk myszy.

4. Animujemy obrazy i teksty na slajdach

Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *owoce leśne*. Obejrzyj kolejne slajdy prezentacji.



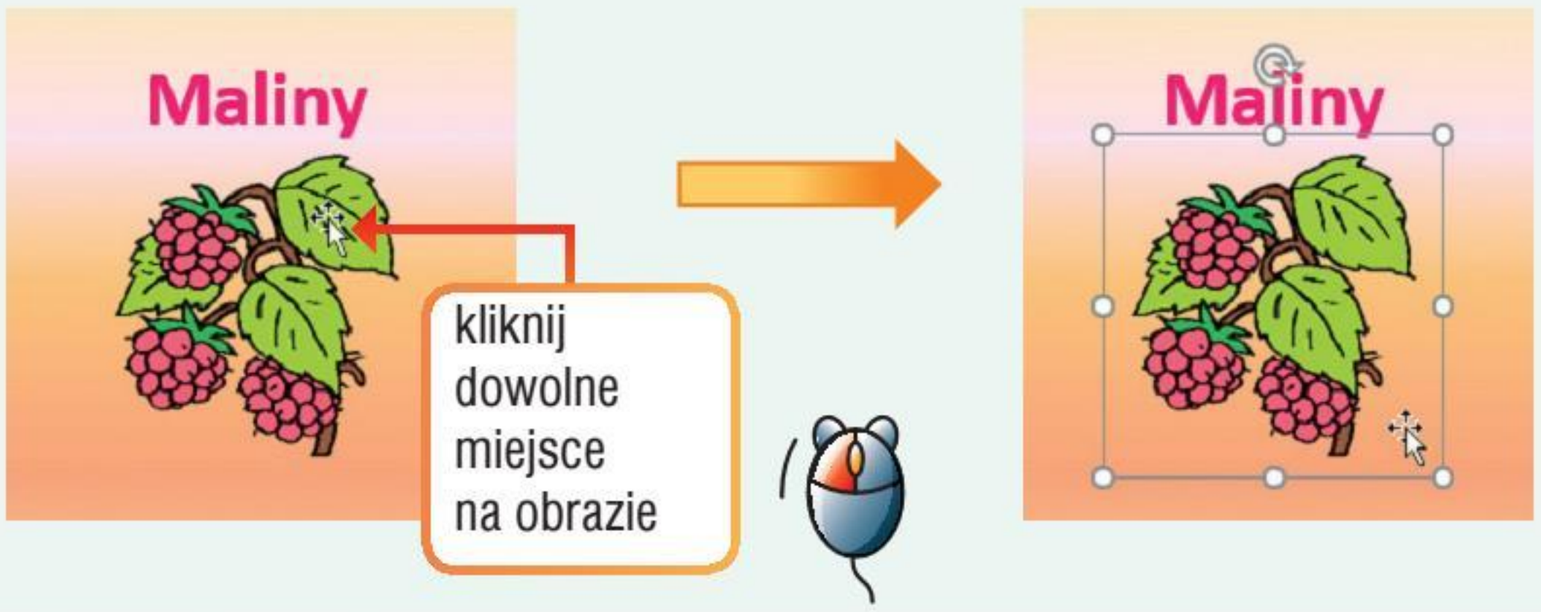
2. Aby zobaczyć różne efekty animacji, w menu programu odszukaj i wybierz kartę **Animacje**. Następnie otwórz **Okienko animacji**, gdzie widać efekty dodane do tekstów i obrazów.

Przykład 3.

Aby animować dowolny element umieszczony na slajdzie (obraz lub tekst), należy kliknąć ten element.

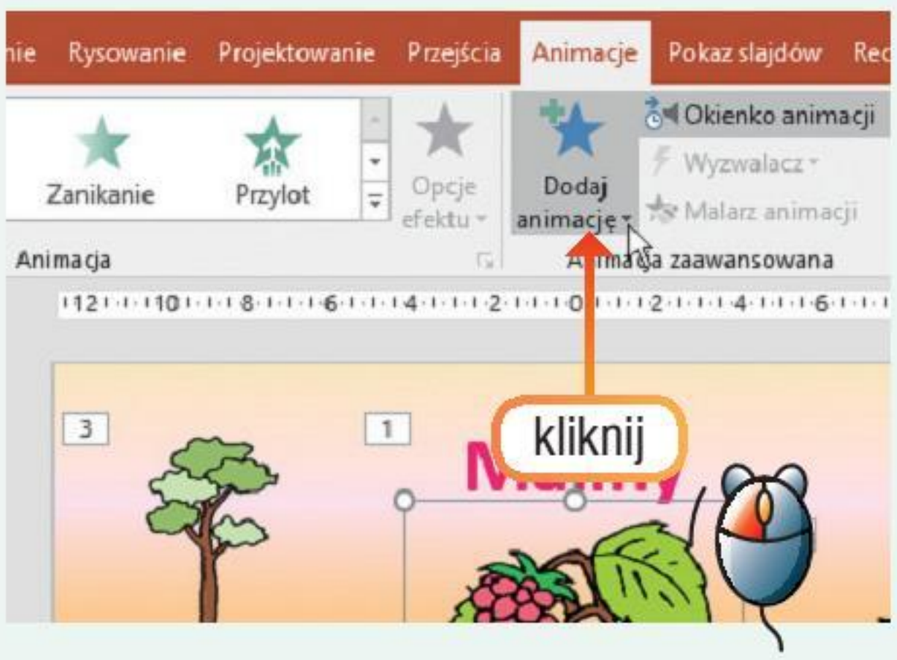
Elementy slajdu możemy animować, dodając różne efekty – wejścia, wyjścia, wyróżnienia lub ścieżki ruchu.

1

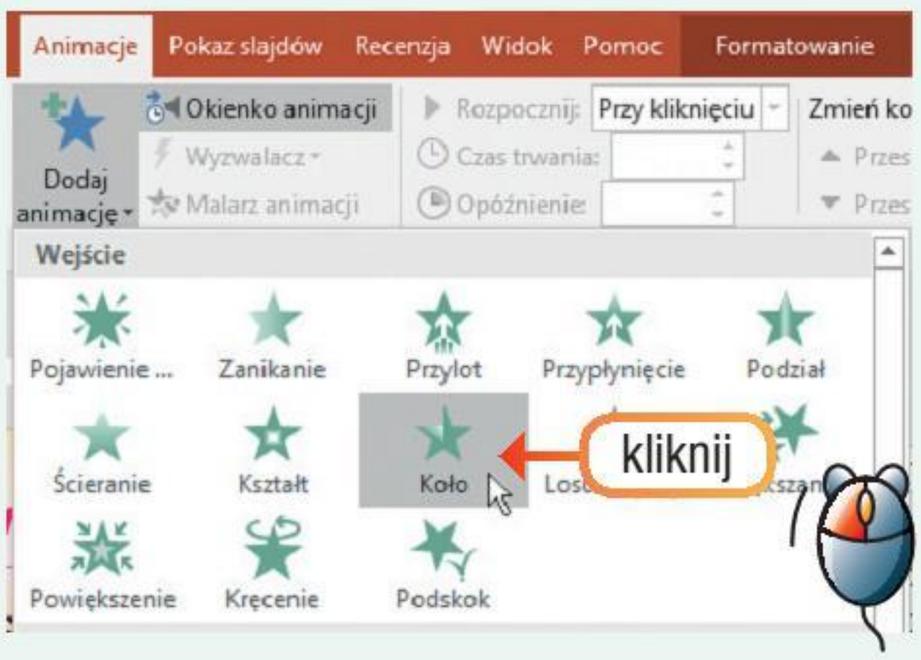


Wokół obrazu pojawi się ramka z charakterystycznymi punktami.

2



3 Wybierz efekt.



4





Ćwiczenie 6.

1. Dodaj efekty animacji do tekstów i obrazów na slajdach prezentacji „Owoce leśne”, otwartej w ćwiczeniu 5. Na każdym slajdzie w pierwszej kolejności dodaj efekt do tytułów: *Jagody*, *Poziomki, Maliny*.
2. Uruchom pokaz slajdów.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą: wybierz opcję **Plik**, a następnie – **Zapisz**.

Wskazówki:

- Kolejne animacje pojawiają się po kliknięciu myszą. Aby wyświetlić następny animowany element, kliknij lewym przyciskiem myszy.
- Aby w dowolnym momencie wyświetlania prezentacji powrócić do okna programu PowerPoint, naciśnij klawisz **Escape** (na klawiaturze oznaczony zwykle skrótem **Esc**).

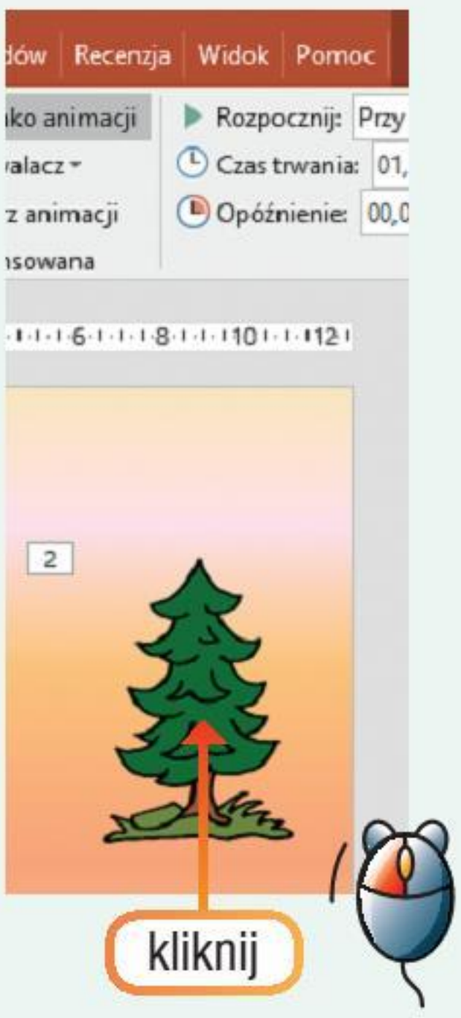


5. Zmieniamy animacje

5.1. Zmieniamy efekty animacji

Przykład 4.

1



2



Następnie wybierz nowy efekt animacji z listy wyboru.

Uwaga: Wyróżniony w **Okienku animacji** efekt można usunąć, naciskając klawisz **Delete**.

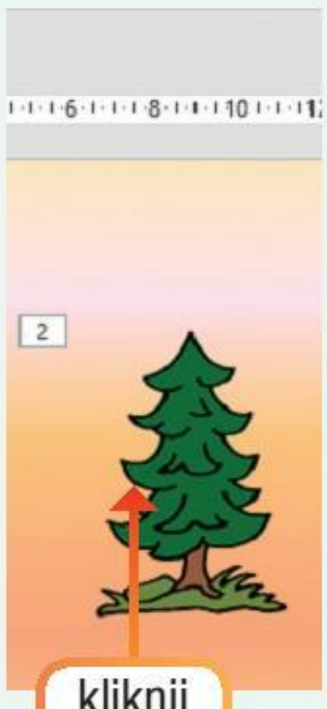
Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *owoce leśne* zapisany w ćwiczeniu 6.
2. Zmień animacje napisów *Jagody*, *Maliny*, *Poziomki* tak, aby były jednakowe.
3. Uruchom pokaz slajdów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

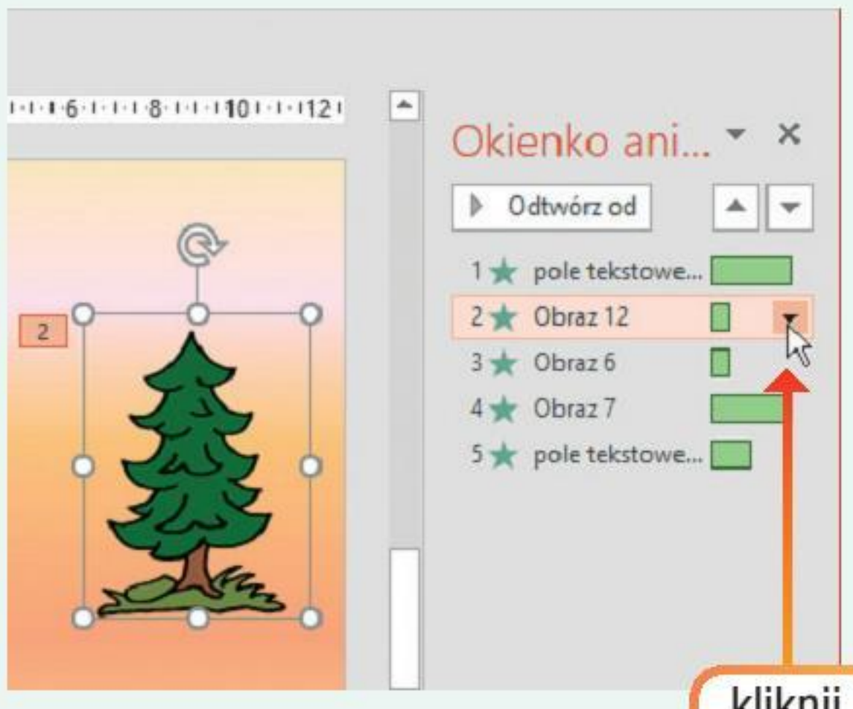
5.2. Zmieniamy sposób wyświetlania animacji

Przykład 5.

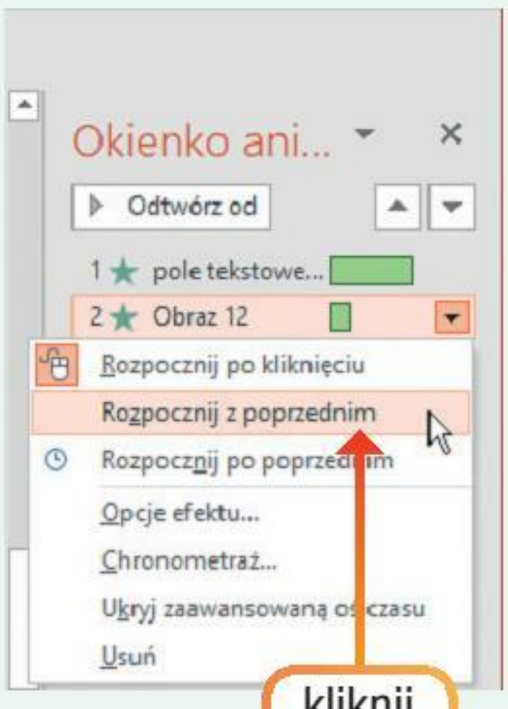
1



2



3 Wybierz początek wyświetlania animacji.



Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *owoce leśne* zapisany w ćwiczeniu 7.
2. Zmień początek wyświetlania animacji tak, aby wyświetlały się one automatycznie.
3. Uruchom pokaz slajdów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

5.3. Zmieniamy czas trwania animacji

Przykład 6.

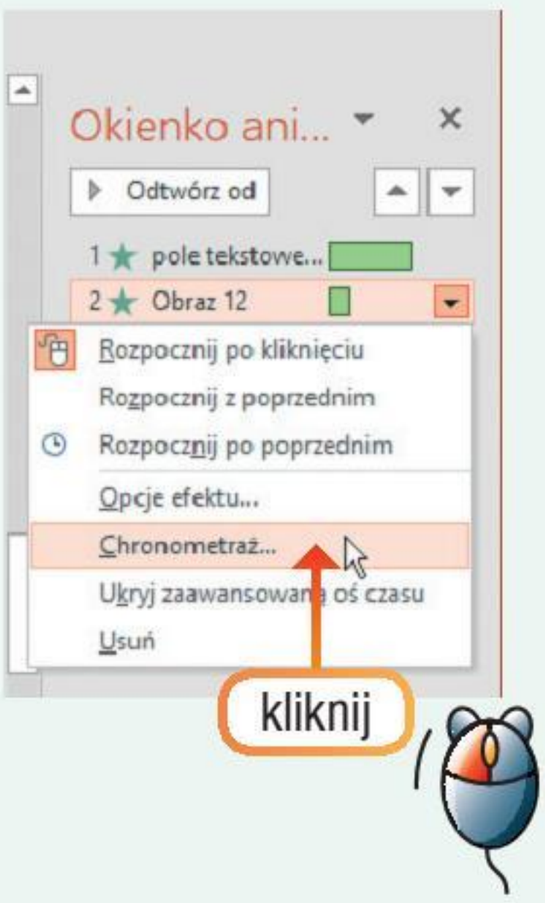
1



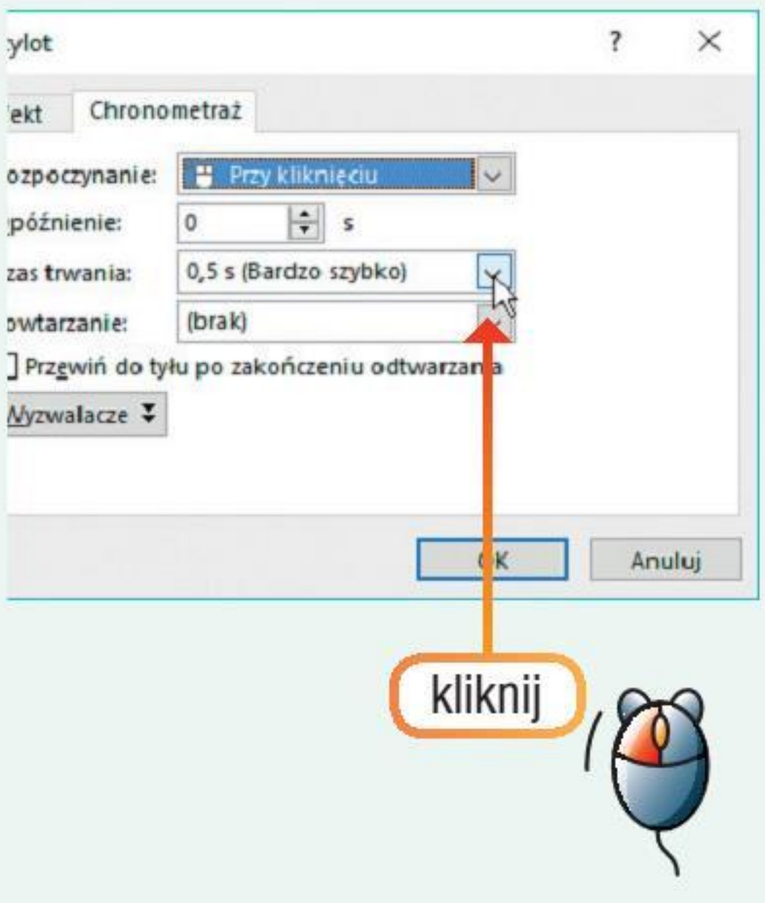
2



3



4



5 Wybierz czas trwania animacji.



Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *owoce leśne* zapisany w ćwiczeniu 8.
2. Zmień według własnego pomysłu czas trwania wybranych animacji.
3. Uruchom pokaz slajdów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadania

Zadanie 1.

1. Otwórz plik *pomniki*.



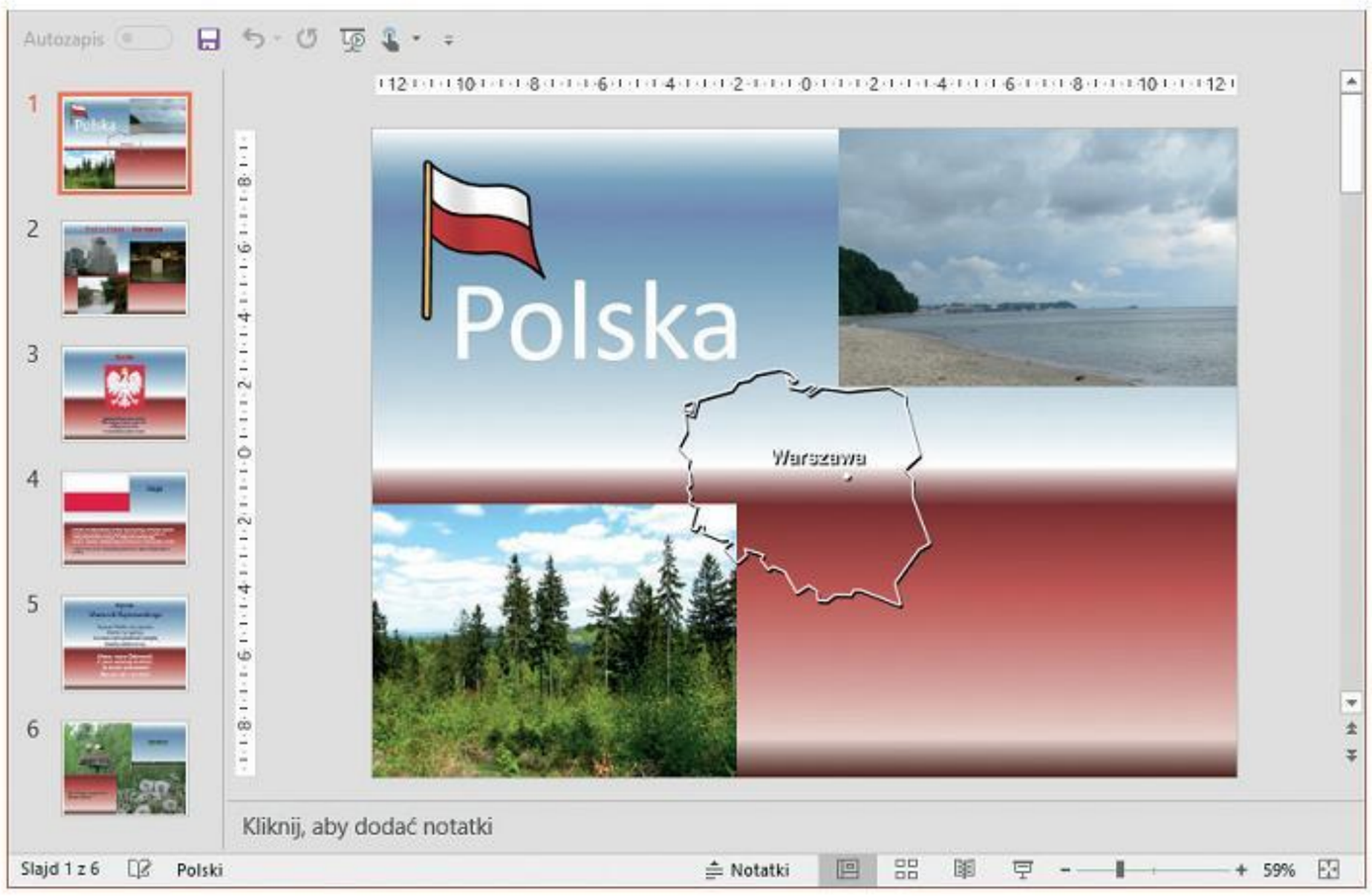
2. Uruchom pokaz slajdów. Obejrzyj slajdy prezentacji i przeczytaj opisy pomników.
3. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do tekstów umieszczonych na slajdzie początkowym i końcowym.
4. Dodaj jednakowe efekty animacji do tytułów slajdów z pomnikami.
5. Dodaj różnego rodzaju, wybrane przez siebie, efekty animacji do obrazów.
6. Dodaj jednakowe efekty animacji do opisów pomników – powinny być inne od efektów dodanych do tytułów slajdów.
7. Uruchom pokaz slajdów.
8. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 2.

1. Otwórz plik *pomniki* zapisany w zadaniu 1.
2. Zmień sposób wyświetlania animacji opisów pomników tak, aby pokazywały się jednocześnie z obrazem.
3. Wybierz czas trwania wszystkich animacji: **3 s** (**Wolno**).
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *Polska.*



2. Obejrzyj slajdy prezentacji i przeczytaj teksty umieszczone na slajdach.
3. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do wszystkich obrazów umieszczonych na slajdach.
4. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do wszystkich tekstów, z wyjątkiem slajdu tytułowego.
5. Uruchom pokaz slajdów.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 4.

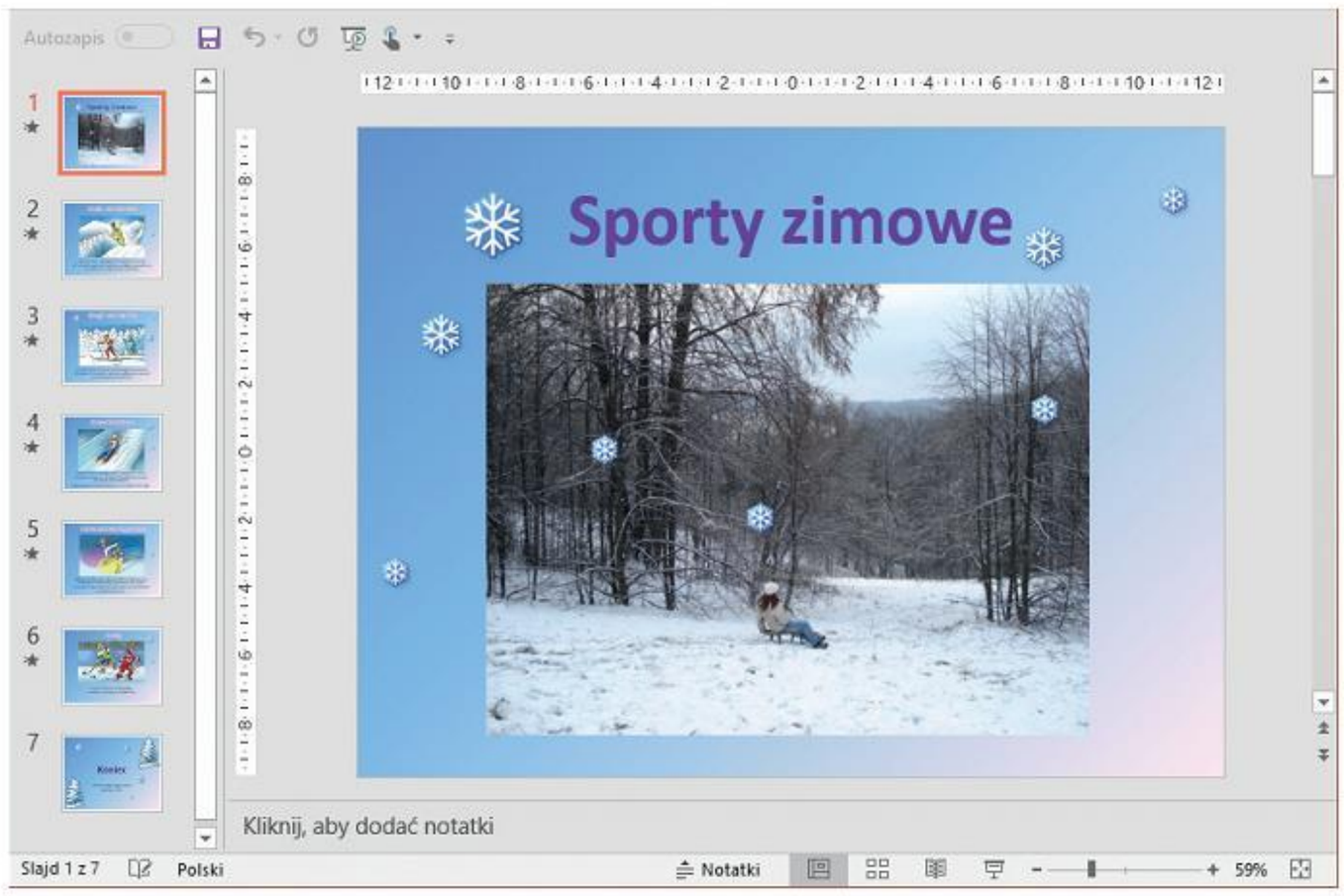
1. Otwórz plik *Polska* zapisany w zadaniu 3.
2. Zmień według własnego pomysłu początek wyświetlania animacji.
3. Wybierz czas trwania wszystkich animacji: **1 s** (**Szybko**).
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 5.

1. Otwórz plik *zima.*
2. Zmień, według własnego pomysłu, animacje poszczególnych elementów umieszczonych na slajdach.
3. Zmień, według własnego pomysłu, czas trwania animacji.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *sporty zimowe*.



2. Usuń animacje z tytułów slajdów: *Sporty zimowe*, *Skoki narciarskie*, *Biegi narciarskie*, *Saneczkarstwo*, *Łyżwiarstwo figurowe, Hokej*. Dodaj animacje do opisów dyscyplin sportowych.
3. Zmień, według własnego pomysłu, animacje zdjęć umieszczonych na slajdach.
4. Do gwiazdek dodaj taki efekt animacji, aby gwiazdki się obracały.
5. Uruchom pokaz slajdów.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Po naciśnięciu przycisku **Dodaj efekt** można wybierać efekty z różnych grup, m.in. **Wejście**, **Wyróżnienie**, **Wyjście**. Efekt obrotu elementu znajduje się na liście **Wyróżnienie**.

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *sporty zimowe* zapisany w zadaniu 6.
2. Zmień, według własnego pomysłu, początek i czas wyświetlania animacji.
3. Uruchom pokaz slajdów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Temat 8. Zmieniamy i uzupełniamy prezentacje multimedialne



1. Umieszczamy napisy na slajdach

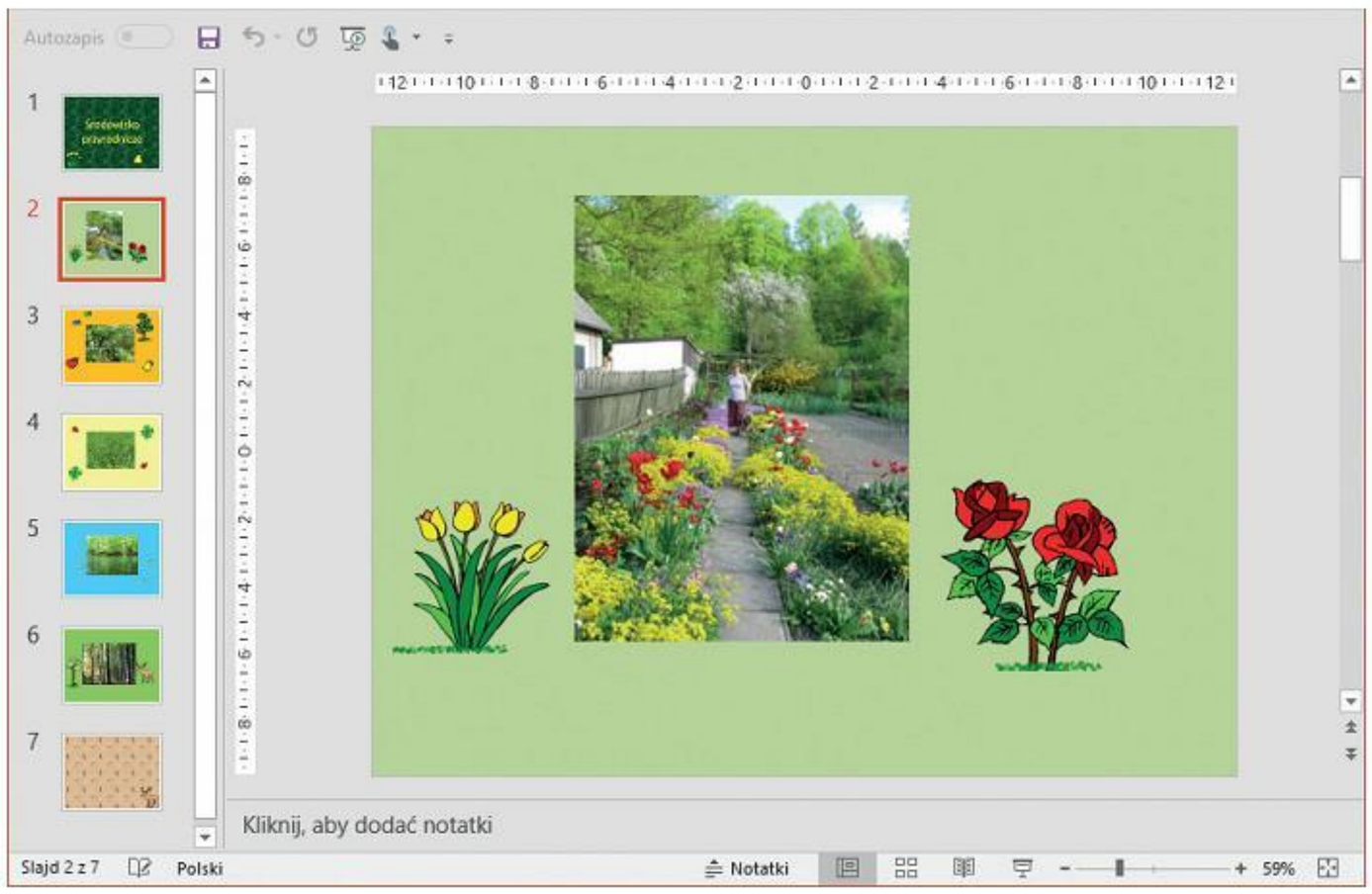
Ćwiczenie 1.

1. Uruchom program Paint i otwórz plik *projektor.*
2. Przypomnij sobie, jak umieszcza się napisy na rysunku.
3. Umieść na rysunku napis: *projektor multimedialny*. Zastosuj czcionkę o rozmiarze 30, w kolorze niebieskim.

Na slajdach prezentacji multimedialnej można umieszczać napisy, wpisując je w **polu tekstowym**.

Ćwiczenie 2.

1. Uruchom program PowerPoint i otwórz plik *przyroda.*

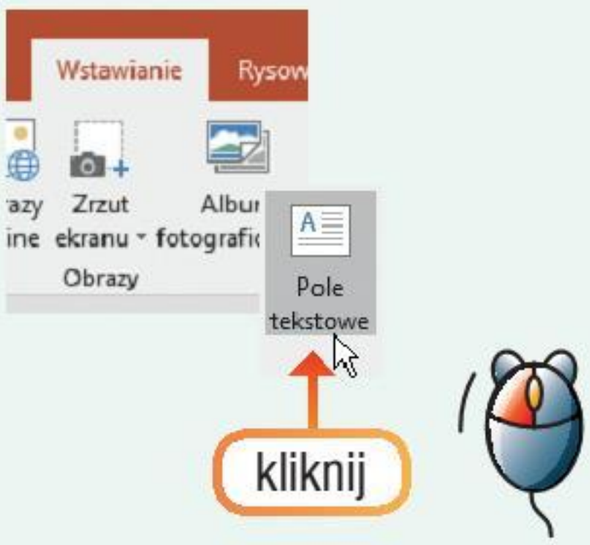


2. W menu programu odszukaj opcję **Pole tekstowe**.

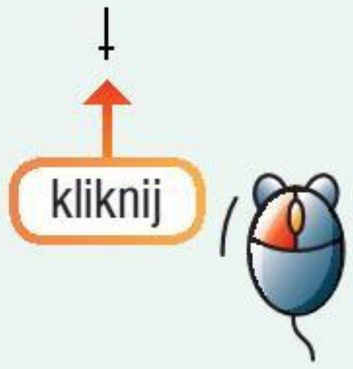
Wskazówka: Polecenie **Pole tekstowe** można znaleźć na karcie **Wstawianie** lub w menu **Wstaw**.

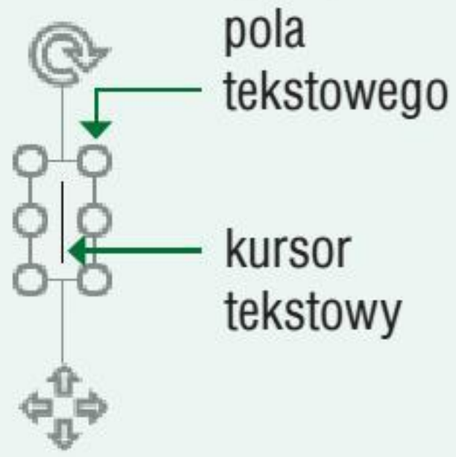
Przykład 1.

1



2 Wskaż wybrane miejsce na slajdzie.





3 Wpisz tekst, korzystając z klawiatury.



4



Przykład 2.

Aby poprawić tekst, należy najpierw uaktywnić pole tekstowe, w którym tekst został umieszczony.

1



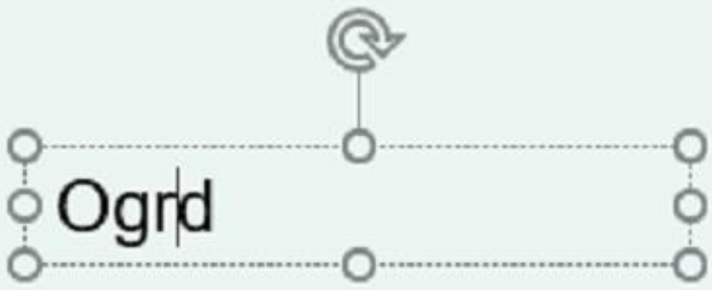
2 Ustaw kursor tekstowy za niepoprawną literą.



Usuń niepoprawną literę.



3



Wpisz poprawną literę.



Uwagi:

- Położenie kursora tekstowego można zmienić, klikając myszą w odpowiednim miejscu lub naciskając klawisze sterujące na klawiaturze: ◄ – w lewo, ► – w prawo.
- Jeśli wyraz jest napisany niepoprawnie, może pojawić się pod nim podkreślenie w kolorze czerwonym ~~~~~~~~~~~~~~ .

Ćwiczenie 3.

1. W pliku *przyroda* umieść na slajdach właściwe tytuły: *Ogród*, *Sad*, *Łąka*, *Staw*, *Las*, *Koniec*.
2. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

2. Zmieniamy rozmiar czcionki

Przykład 3.

1 kliknij

2 Umieść kursor tekstowy na początku tekstu.

trzymaj i przeciągnij

3 puść, jeśli tekst został zaznaczony

4 Narzędzia główne

kliknij

5

kliknij

6

kliknij poza polem tekstowym

Uwaga: Aby zmienić rozmiar czcionki w pojedynczym wyrazie, nie musimy go zaznaczać. Wystarczy ustawić kursor tekstowy między jego dowolnymi literami.

Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *przyroda* zapisany w ćwiczeniu 3.
2. Odszukaj w menu programu przycisk umożliwiający zmianę rozmiaru czcionki, np. 18 .
3. Zmień rozmiar czcionki tytułów slajdów na większy.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

3. Zmieniamy kolor czcionki

Przykład 4.

1 Zaznacz tekst, czyli wykonaj kroki **1**, **2** i **3** z przykładu 3.

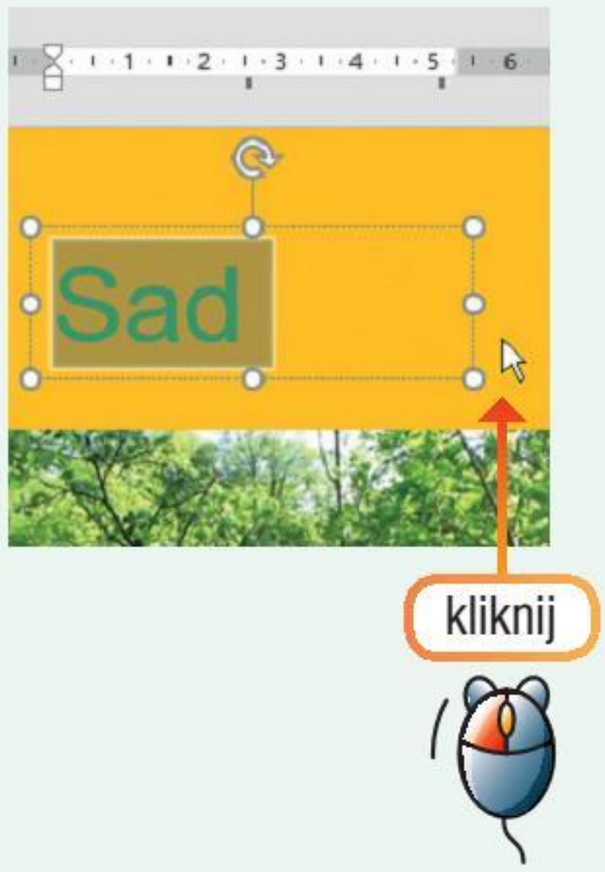
2



3



4



Uwaga: Aby zmienić kolor czcionki w pojedynczym wyrazie, nie musimy go zaznaczać. Wystarczy ustawić kursor tekstowy między jego dowolnymi literami.

Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *przyroda* zapisany w ćwiczeniu 4.
2. Odszukaj w menu programu przycisk umożliwiający zmianę koloru czcionki, np. A .
3. Zmień kolor czcionki tytułów slajdów na inny.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

4. Zmieniamy położenie pola tekstowego

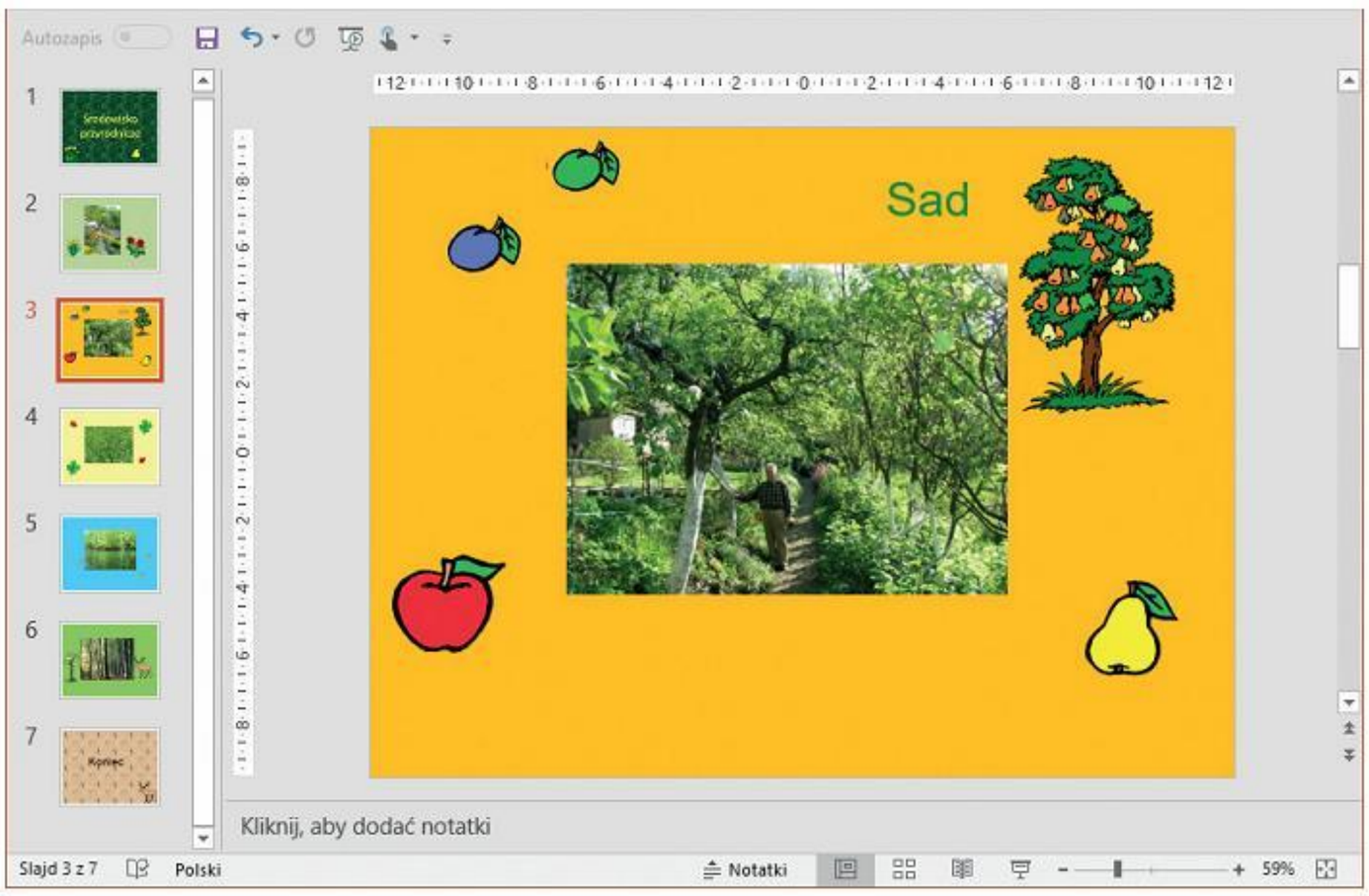
Przykład 5.



Uwaga: W podobny sposób można zmienić położenie obrazu umieszczonego na slajdzie. W kroku 1. można wtedy wskazać dowolne miejsce obrazu (niekoniecznie krawędź).

Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *przyroda* zapisany w ćwiczeniu 5.



2. Przesuń wybrane pola tekstowe w inne miejsca slajdów.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

5. Zmieniamy rozmiar pola tekstowego i obracamy je

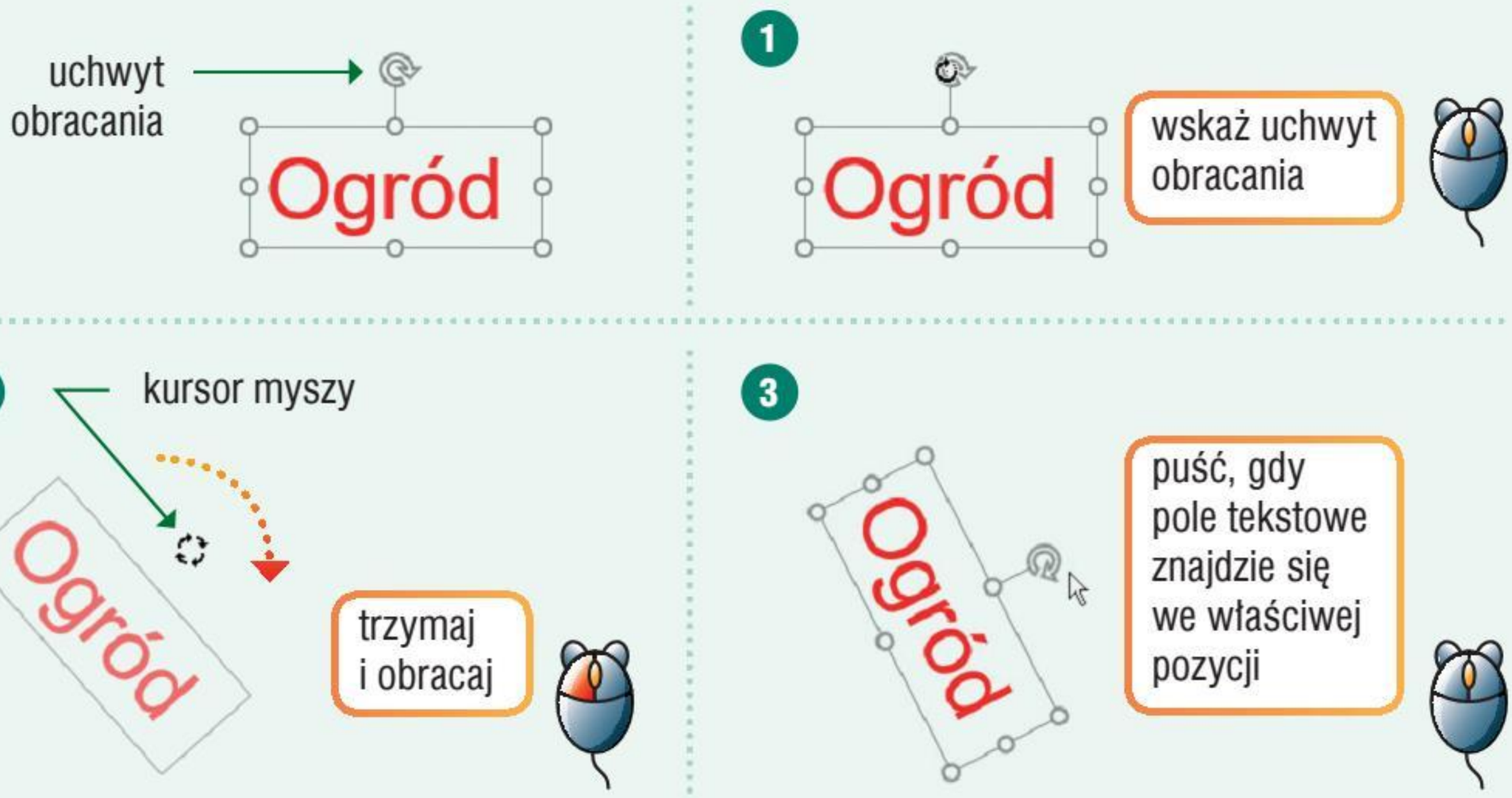
Przykład 6.



Uwagi:

- Uchwyty zmiany rozmiaru są umieszczone w rogach i pośrodku krawędzi pola tekstowego lub obrazu.
- W podobny sposób można zmienić rozmiar obrazu umieszczonego na slajdzie.

Przykład 7.



Uwaga: W podobny sposób można obracać obraz umieszczony na slajdzie.

Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *przyroda* zapisany w ćwiczeniu 6.
2. Popraw prezentację według własnego pomysłu. Zmień rozmiary wybranych pól tekstowych lub obrazów i poobracaj je.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadania

Zadanie 1.

1. Otwórz plik *przyroda* zapisany w ćwiczeniu 7.
2. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do wszystkich obrazów i tekstów.
3. Uruchom pokaz slajdów.
4. Zmień według własnego pomysłu sposób animacji i czas jej trwania. Ponownie uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 2.

1. Otwórz plik *przyroda* zapisany w zadaniu 1.
2. Dodaj do slajdów krótkie opisy środowisk przyrodniczych, np. do slajdu z ogrodem:

   Wiosną w ogrodzie rosną kolorowe kwiaty.

   Na grządkach zasiano: marchew, pietruszkę i buraczki.

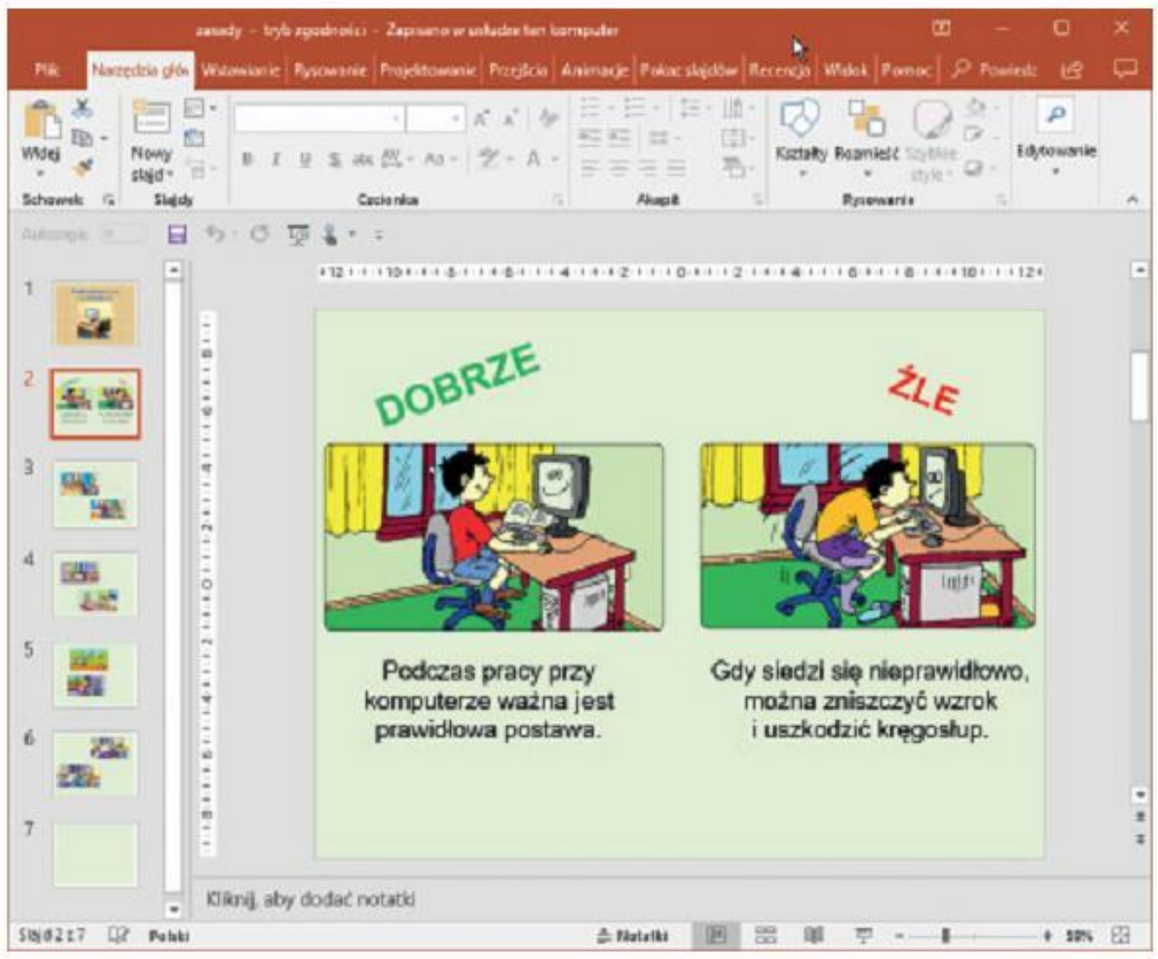
   Pozostałe opisy ułóż samodzielnie.
3. Dodaj wybrane, jednakowe efekty animacji do wstawionych tekstów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *pomniki* zapisany w temacie 7. (zadanie 2.).
2. Przesuń obrazy na prawą stronę slajdów, a opisy na lewą.
3. Zmień kolor czcionki tytułów slajdów na ciemnozielony.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 4.

1. Otwórz plik *zasady*.



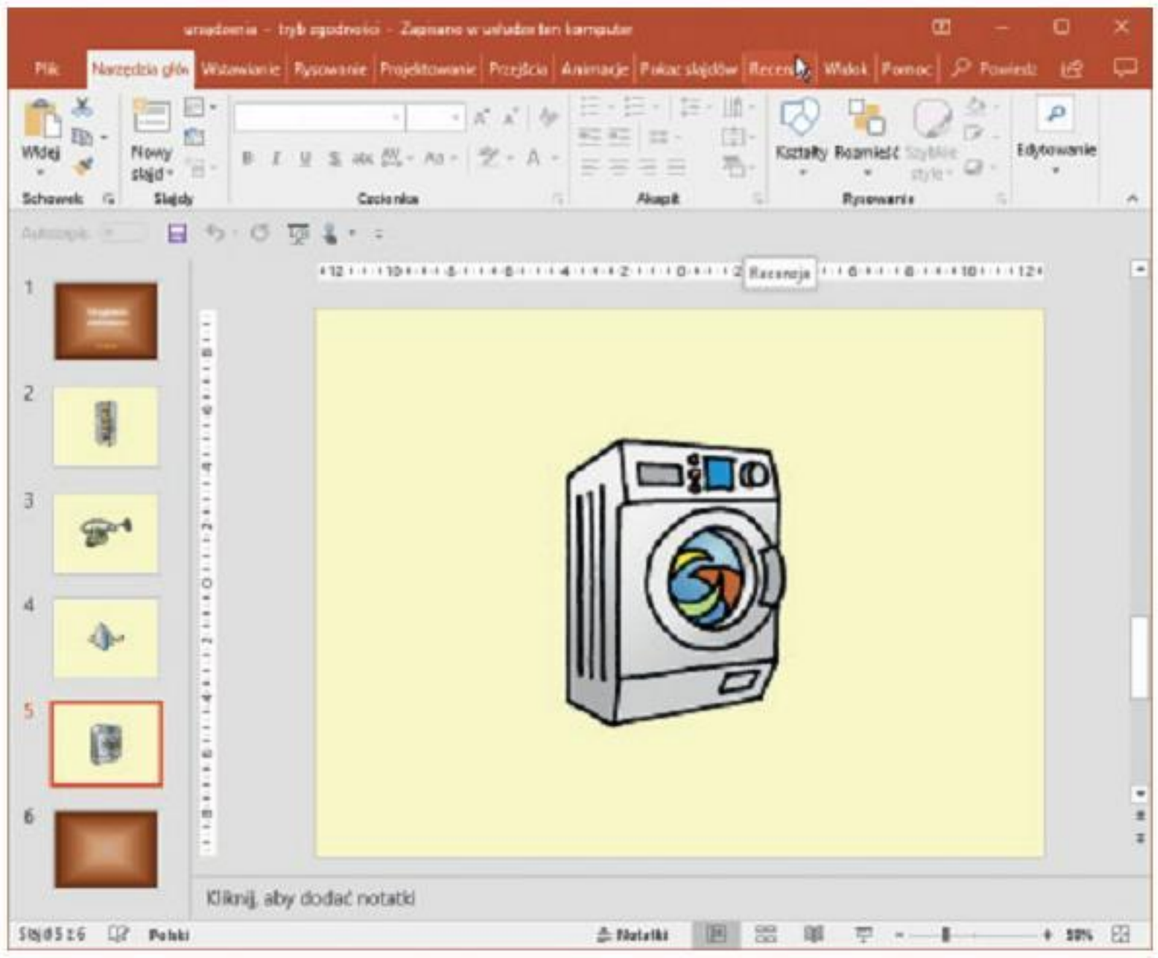
2. Rozmieść rysunki ilustrujące zasady zachowania się przy komputerze podobnie, jak na drugim slajdzie. W razie potrzeby zmień rozmiary rysunków.
   Przy rysunkach umieść napisy: *DOBRZE*, *ŹLE* – podobnie jak na drugim slajdzie.
   Na ostatnim slajdzie umieść napis *KONIEC*.
3. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do obrazów i tekstów. Postaraj się, aby efekty animacji napisów *DOBRZE* i *ŹLE* były na każdym slajdzie takie same.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 5.

1. Otwórz plik *zasady* zapisany w zadaniu 4.
2. Pod każdym rysunkiem umieść krótki opis, podobnie jak na drugim slajdzie.
3. Dodaj wybrane, jednakowe efekty animacji do wstawionych opisów.
4. Zmień, według własnego pomysłu, sposób animacji i czas jej trwania. Ponownie uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *urządzenia*.



2. Umieść pod rysunkami nazwy urządzeń.
3. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do wszystkich obrazów i tekstów.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zmień, według własnego pomysłu, sposób animacji i czas jej trwania. Ponownie uruchom pokaz slajdów.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

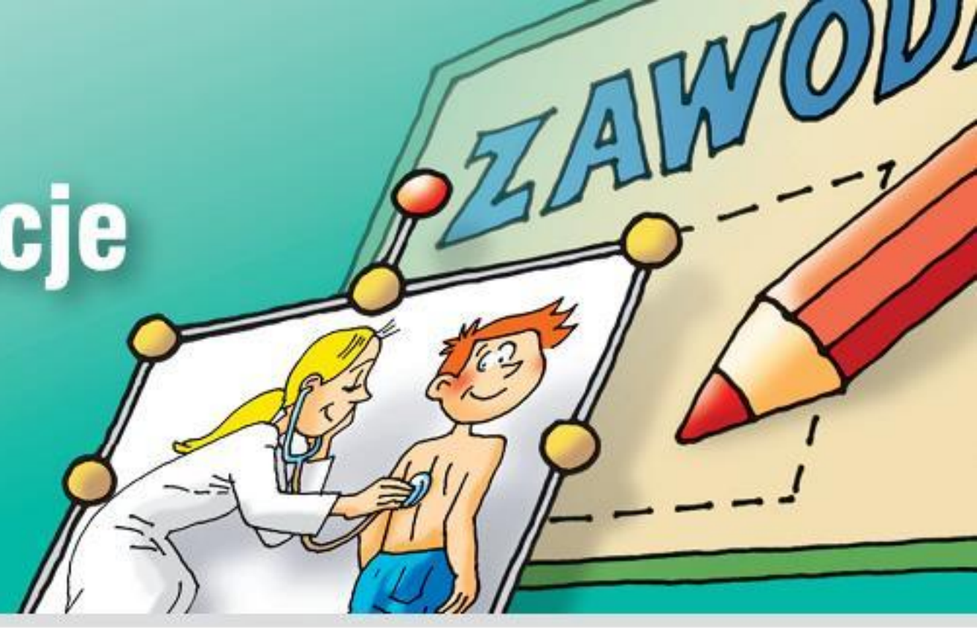
Zadanie 7.

1. Otwórz plik *urządzenia* zapisany w zadaniu 6.
2. Do slajdów z urządzeniami dodaj krótkie opisy przeznaczenia danego urządzenia. Opisy wstaw pod rysunkami, a nazwy urządzeń przenieś nad rysunki.
3. Dodaj wybrane, jednakowe efekty animacji do wstawionych opisów.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 8.

1. Otwórz plik *owoce leśne* zapisany w temacie 7. (ćwiczenie 9.).
2. Zmień, według własnego pomysłu, rozmiar i kolor czcionki zastosowanej w tytułach slajdów i opisach.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Temat 9 Tworzymy prezentacje multimedialne



1. Zapisujemy tworzoną prezentację

Ćwiczenie 1.

Uruchom program PowerPoint.

Uwaga: W kolejnych ćwiczeniach będziemy tworzyć prezentację multimedialną na temat figur geometrycznych.

Przykład 1.

1. Uruchom program PowerPoint, czyli wykonaj kroki 1. i 2. z przykładu 1. z tematu 7.

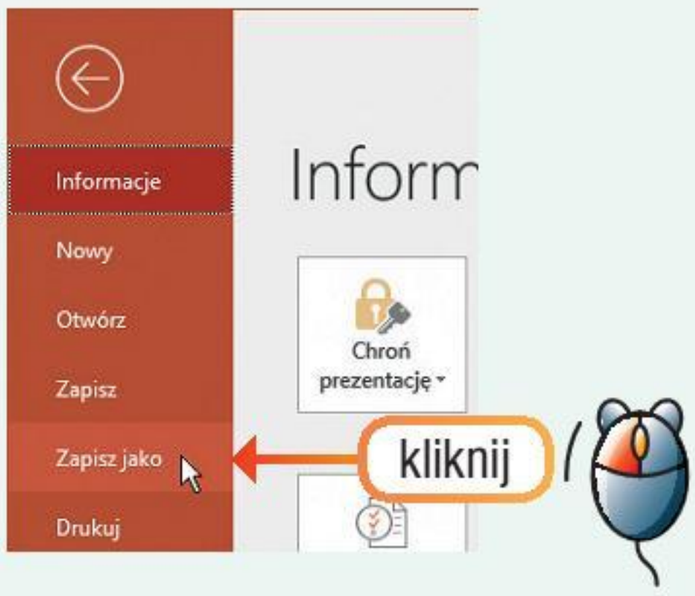
2.

Przykład 2.

1



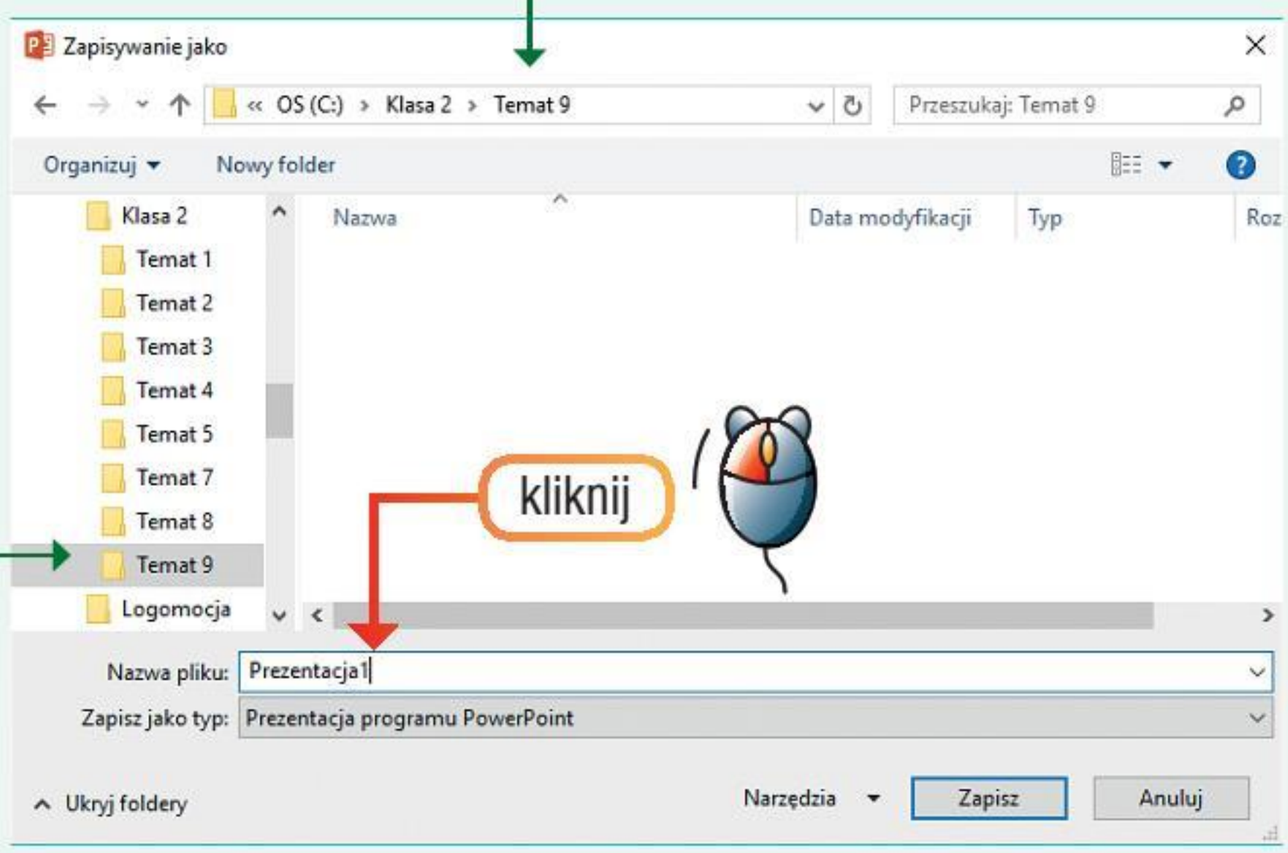
2



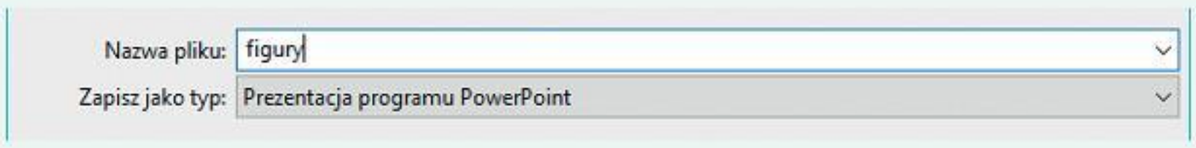


3

nazwa folderu, w którym zostanie zapisany plik



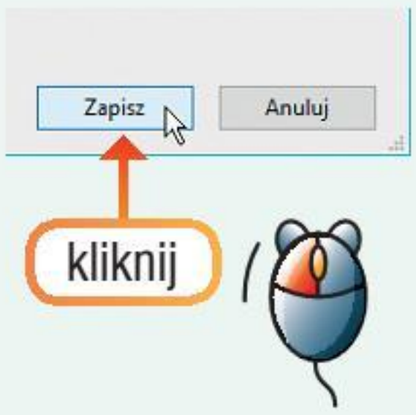
4



Usuń domyślną nazwę pliku i wpisz nazwę pliku, korzystając z klawiatury.



5



Ćwiczenie 2.

1. Na slajdzie tytułowym wpisz tytuł *Figury geometryczne* oraz podtytuł *Pomoc na lekcje matematyki*.
2. Zapisz prezentację w pliku pod nazwą *figury*.

Uwaga: W polu **Nazwa pliku** wpisz tylko *figury*. Pozostała część nazwy zostanie dopisana przez program. W przypadku programu PowerPoint będzie to *ppt* lub *pptx* – zależnie od wersji programu.

2. Dodajemy slajdy do prezentacji

Aby dodać nowy slajd do prezentacji, należy skorzystać z opcji **Nowy slajd**.

Ćwiczenie 3.

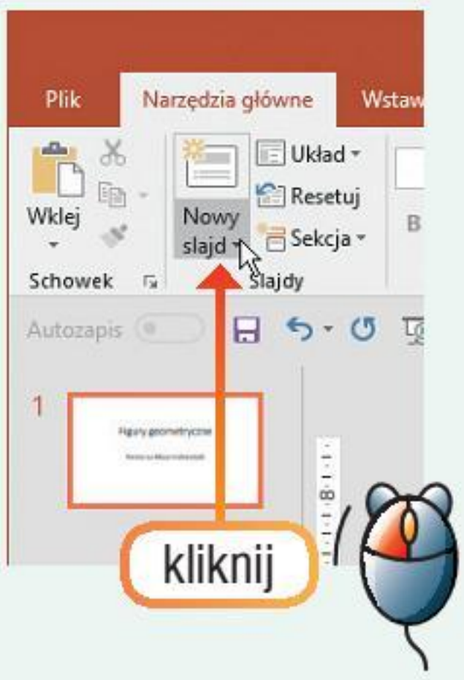
W menu programu do tworzenia prezentacji odszukaj polecenie **Nowy slajd**.

Wskazówka: Polecenie **Nowy slajd** znajdziesz na karcie **Narzędzia główne** lub w menu **Wstaw**.

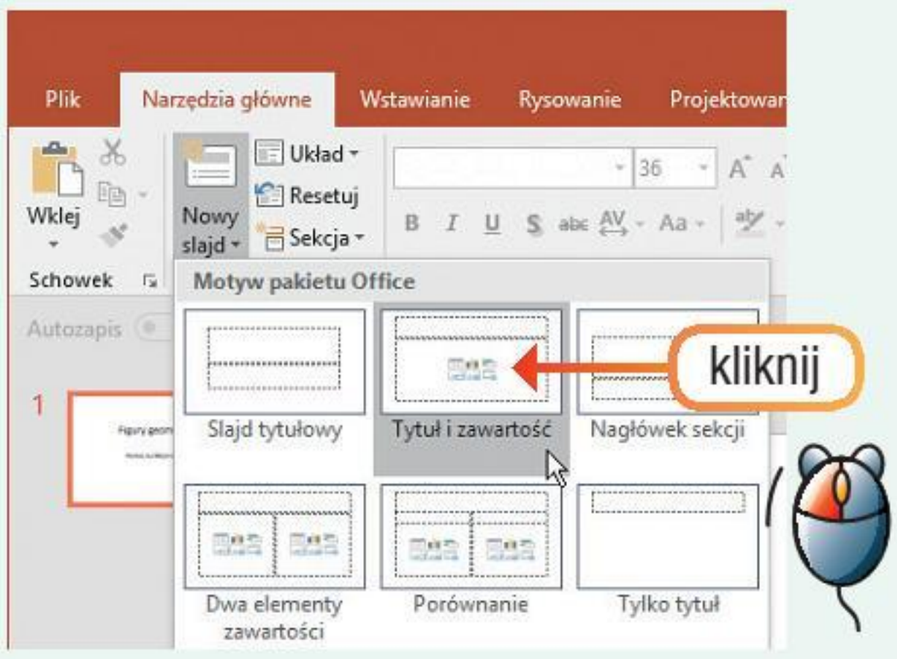
Przykład 3.

Wstawiając nowe slajdy, możemy skorzystać z gotowych **układów**, na których są umieszczone pola tekstowe i ikony umożliwiające wstawianie obrazów i innych elementów.

1



2 Wybierz układ slajdu.



Uwaga: Nowy slajd zostanie również wstawiony, gdy klikniemy miniaturę slajdu i naciśniemy klawisz **Enter**.

Ćwiczenie 4.

1. Do prezentacji utworzonej w ćwiczeniu 2. i zapisanej w pliku *figury* dodaj pięć nowych slajdów. Skorzystaj z gotowego układu, który umożliwi zapisanie tytułu slajdu i wstawienie obrazu (układ **Tytuł i zawartość**).
2. Wpisz na dodanych slajdach tytuły: *Prostokąty*, *Kwadraty*, *Trójkąty*, *Elipsy*, *Okręgi*.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

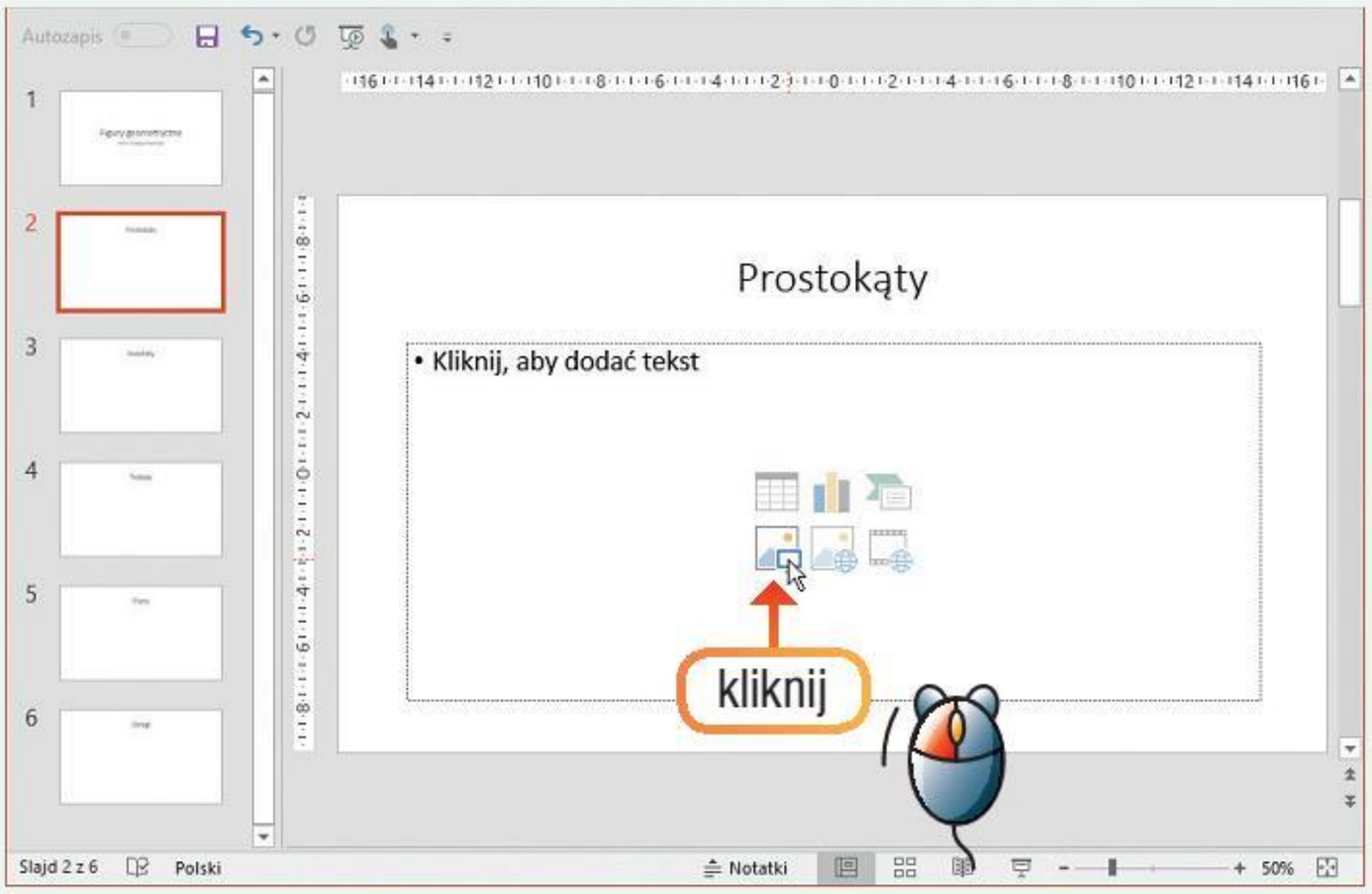
Uwaga: Jeśli dodasz za dużo slajdów, możesz usunąć zbędne, klikając ich miniatury i naciskając klawisz **Delete**.

3. Umieszczamy na slajdach obrazy

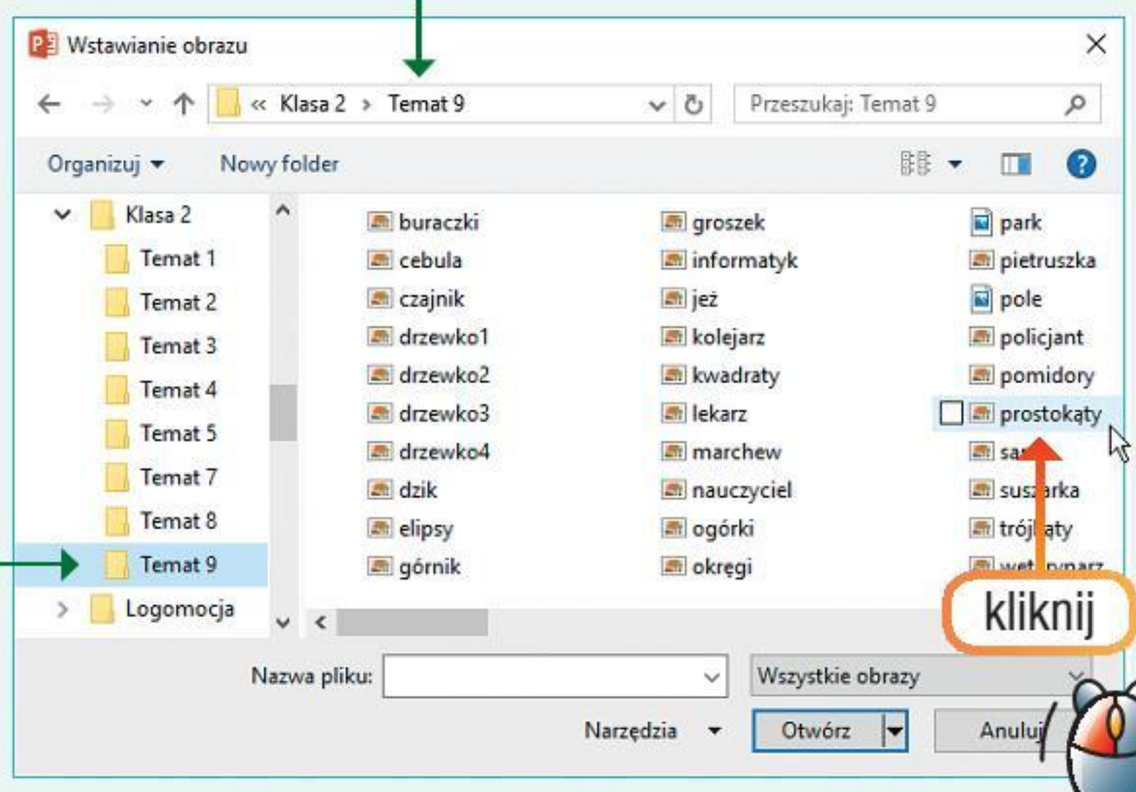
Na slajdach możemy umieścić obrazy (zdjęcia, rysunki) zapisane w plikach.

Przykład 4.

1



2



nazwa folderu, w którym jest zapisany plik z obrazem

3



Uwaga: Na slajdzie zostanie umieszczony rysunek zapisany w pliku *prostokąty*.

Ćwiczenie 5.

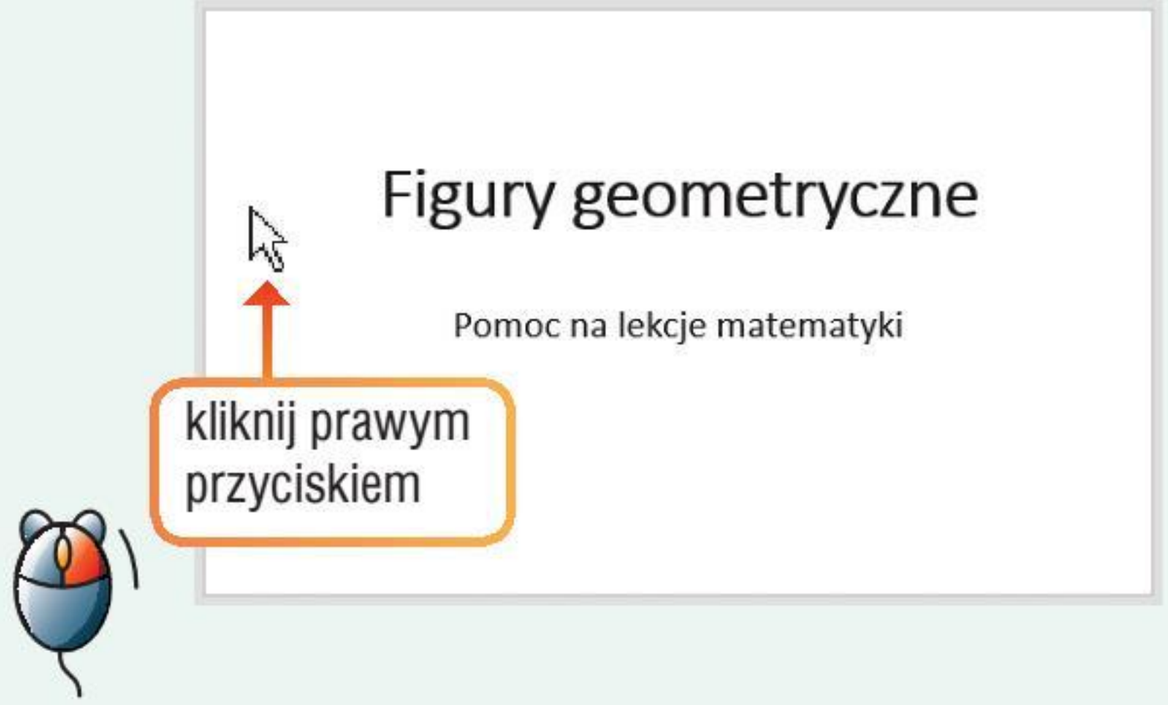
1. Otwórz plik *figury* zapisany w ćwiczeniu 4.
2. Umieść na slajdach rysunki odpowiednich figur geometrycznych zapisane w plikach: *prostokąty*, *kwadraty*, *trójkąty*, *elipsy*, *okręgi*.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Aby usunąć obraz ze slajdu, należy kliknąć dowolne miejsce na obrazie i nacisnąć klawisz **Delete**.

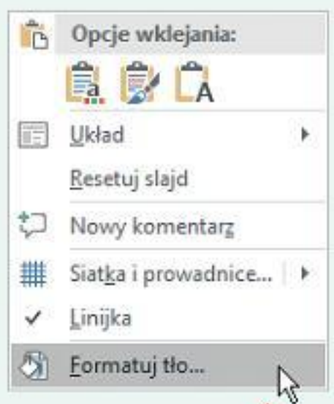
4. Zmieniamy tło slajdu

Przykład 5.

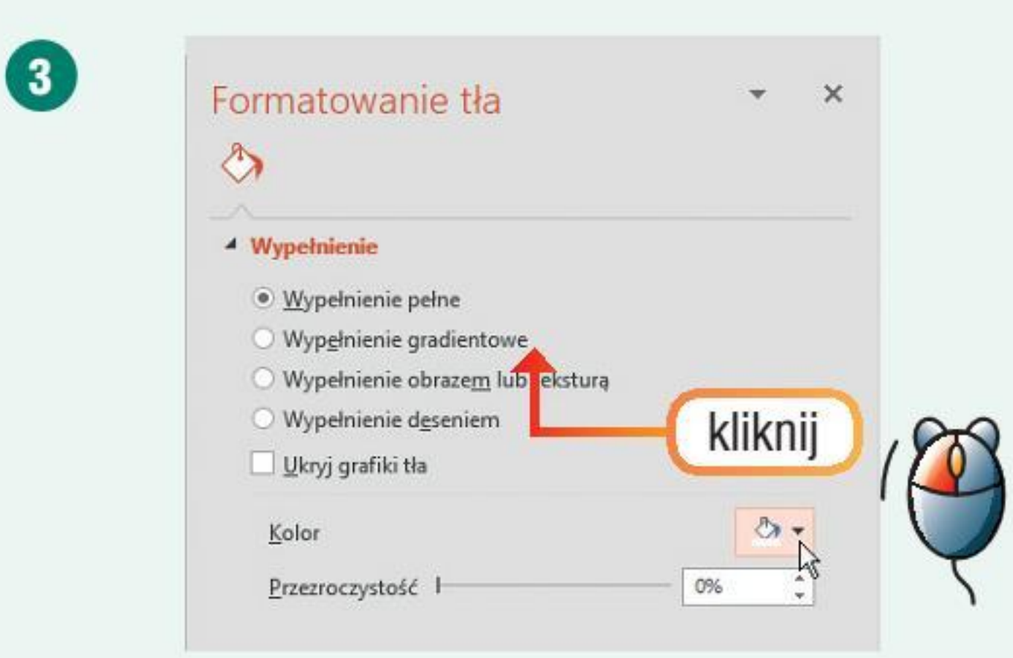
1 Wskaż wolne miejsce na slajdzie.



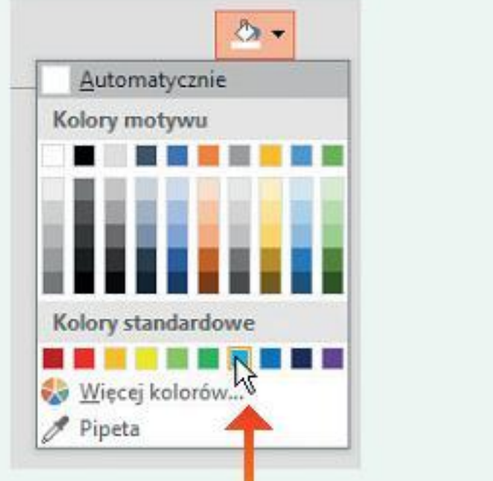
2



3

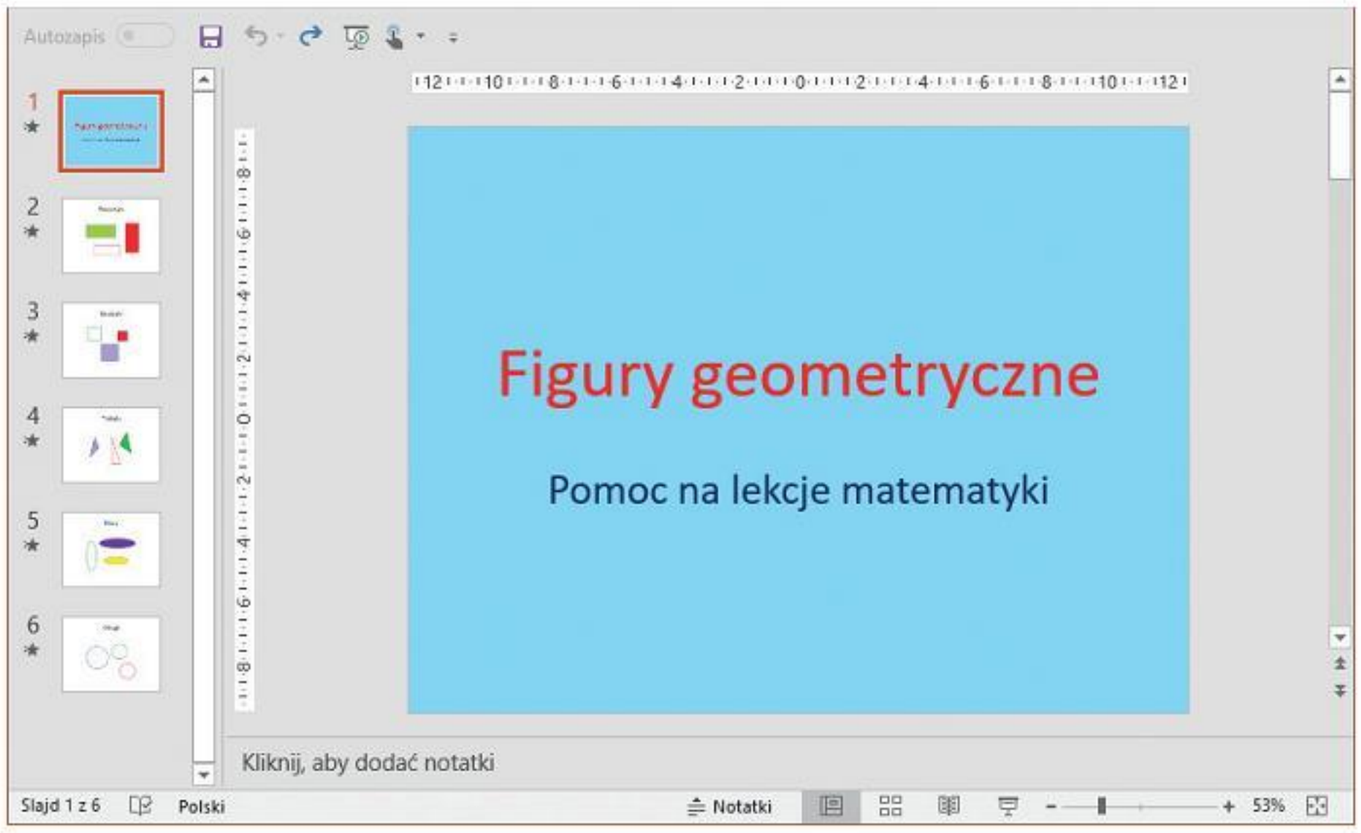


4



Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *figury* zapisany w ćwiczeniu 5.
2. Zmień tło slajdu tytułowego na jasnoniebieskie.
3. Zmień kolor czcionki tytułu prezentacji na czerwony, a rozmiar na 66.
   Zmień kolor czcionki podtytułu na granatowy, a rozmiar na 40.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *figury* zapisany w ćwiczeniu 6.
2. Dodaj wybrane efekty animacji do obrazów i tekstów.
3. Zmień, według własnego pomysłu, sposób i szybkość wyświetlania animacji.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *urządzenia* zapisany w zadaniu 7. z tematu 8.
2. Zmień tło slajdów, na których są umieszczone ilustracje urządzeń, na jasnozielone.
3. Uruchom pokaz slajdów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Aby zastosować takie samo tło do wszystkich slajdów,

kliknij przycisk **Zastosuj do wszystkich** Zastosuj do wszystkich.

Aby zrezygnować z tła – kliknij przycisk Resetuj tło.

5. Umieszczamy obrazy na slajdach w inny sposób

Obraz zapisany w pliku możemy umieścić na slajdzie, korzystając z opcji **Obraz** (**Obrazy**). Opcję **Obraz** (**Obrazy**) znajdziesz na karcie **Wstawianie** lub w menu **Wstaw**.

Po wybraniu tej opcji otworzy się okno **Wstawianie obrazu**, takie jak w kroku 2. z przykładu 4.

Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *przyroda* zapisany w zadaniu 2. z tematu 8.
2. Dodaj dwa puste slajdy przed ostatnim slajdem.
3. Na karcie **Wstawianie** lub w menu **Wstaw** odszukaj opcję **Obraz** (**Obrazy**).
4. Korzystając z tej opcji, umieść na dodanych slajdach zdjęcia zapisane w plikach *park* i *pole*.
5. Umieść na slajdach pola tekstowe i wpisz tytuły: *Park* i *Pole*.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Wskazówka: Nowy slajd jest zawsze dodawany za slajdem aktualnie wyświetlonym w okienku slajdów.

Ćwiczenie 10.

1. Uzupełnij prezentację *przyroda* zapisaną w ćwiczeniu 9.
   Na slajdach wstawionych w ćwiczeniu 9.:
   - umieść pola tekstowe i wpisz w nich krótkie opisy środowisk przyrodniczych,
   - dodaj wybrane efekty animacji do umieszczonych na slajdach elementów,
   - zmień tło.
2. Uruchom pokaz slajdów.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

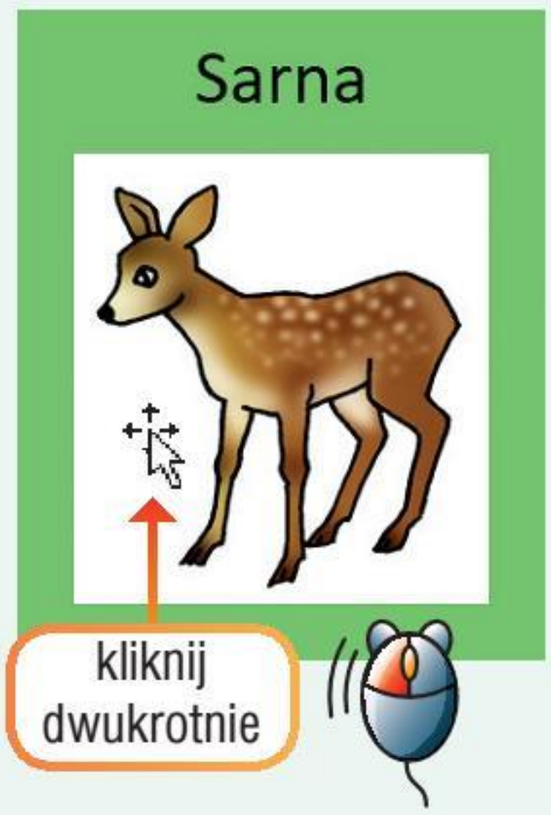
6. Zmieniamy tło obrazu na przezroczyste

Obraz może być umieszczony na tle przezroczystym.
Aby uzyskać efekt przezroczystości tła, należy najpierw kliknąć obraz (czasem dwukrotnie – bardzo szybko).

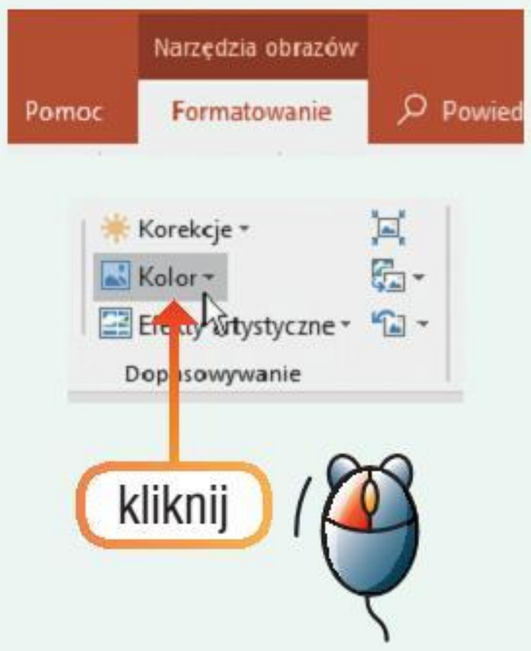
Następnie w karcie **Narzędzia obrazu** w opcji **Kolor** wybrać polecenie **Ustaw kolor przezroczysty** i kliknąć tło obrazu.

Przykład 6.

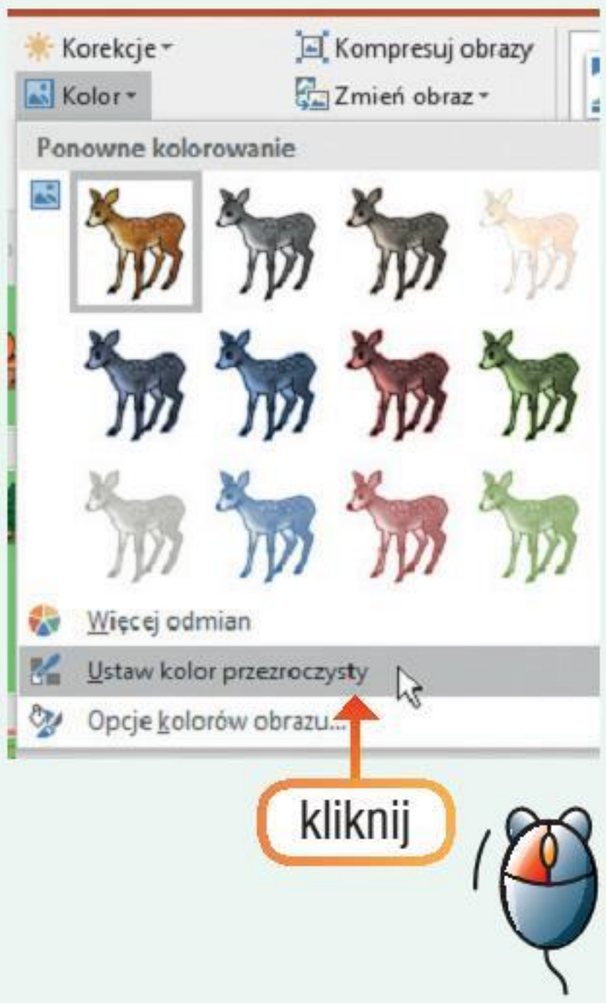
1



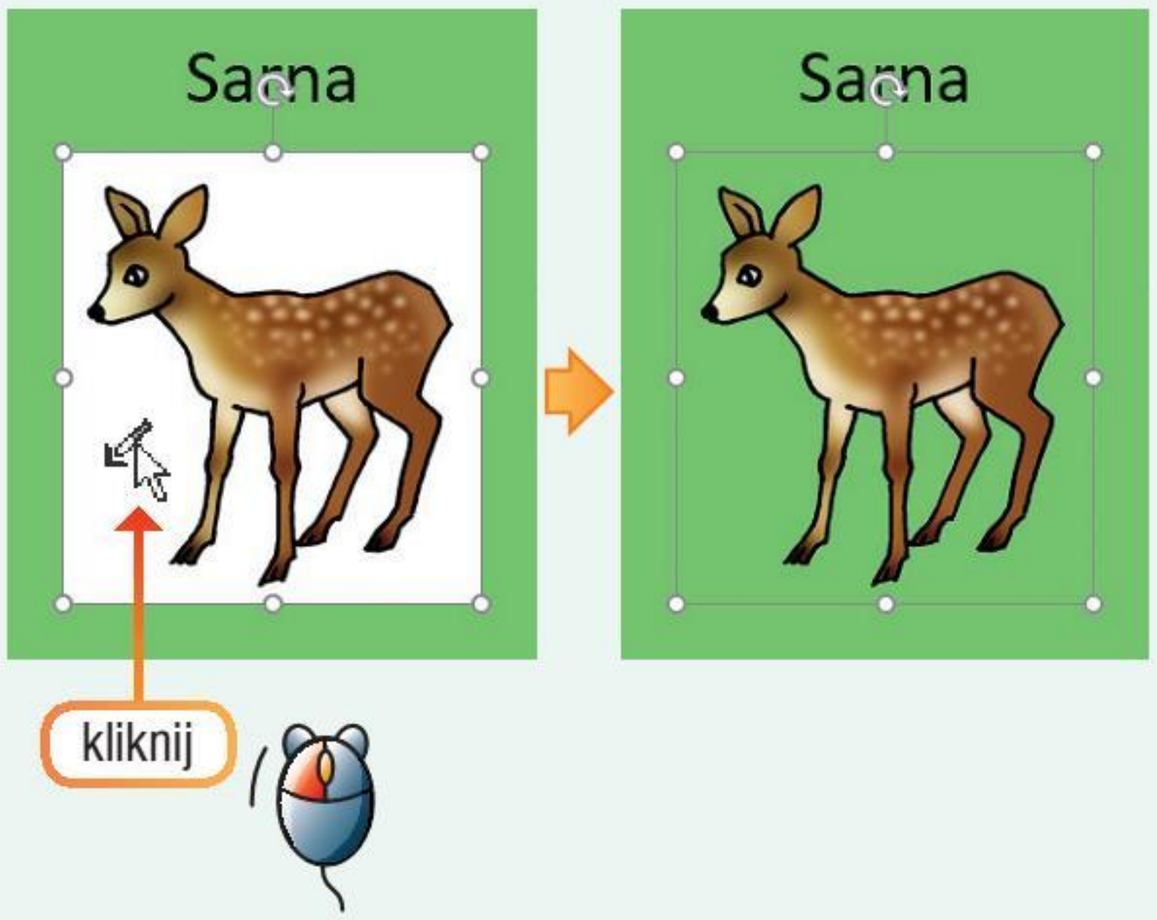
2



3



4



Ćwiczenie 11.

1. Utwórz prezentację pt. „Zwierzęta leśne”.
2. Umieść na slajdach odpowiednie tytuły i rysunki zwierząt zapisane w plikach: *zając*, *wilk*, *sarna*, *dzik*, *wiewiórka*, *jeż*. W plikach *drzewko1*, *drzewko2*, *drzewko3*, *drzewko4* są zapisane rysunki drzew, które możesz również umieścić na slajdach.
3. Dodaj wybrane efekty animacji do umieszczonych na slajdach elementów.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz prezentację w pliku pod nazwą *zwierzęta leśne*.






Zadania

Zadanie 1.

1. Utwórz prezentację pt. „Warzywa w ogródku”.
2. Umieść na slajdach odpowiednie tytuły i rysunki warzyw, zapisane w plikach: *pomidory*, *cebula*, *ogórki*, *groszek*, *buraczki*, *marchew*, *pietruszka*.
3. Dodaj wybrane efekty animacji do umieszczonych na slajdach elementów.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz prezentację w pliku pod nazwą *warzywa*.

Wskazówka: Jako wzór może posłużyć ci prezentacja *owoce leśne* zapisana w zadaniu 8. z tematu 8.





Zadanie 2.

1. W programie Paint narysuj trzy różne koła. Zapisz plik pod nazwą *koła*.
2. Otwórz plik *figury* zapisany w ćwiczeniu 7.
3. Po ostatnim slajdzie dodaj nowy slajd. Umieść na nim tytuł *Koła* i rysunek zapisany w pliku *koła*.
4. Dodaj kolejny nowy slajd. Umieść na nim napis *Koniec* i informację o osobie, która przygotowała prezentację.
5. Dodaj wybrane efekty animacji do umieszczonych na slajdach obrazów i tekstów.
6. Uruchom pokaz slajdów.
7. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Zastanów się, jaki układ slajdu wybierzesz, dodając nowy slajd w poleceniu 3., a jaki w poleceniu 4.

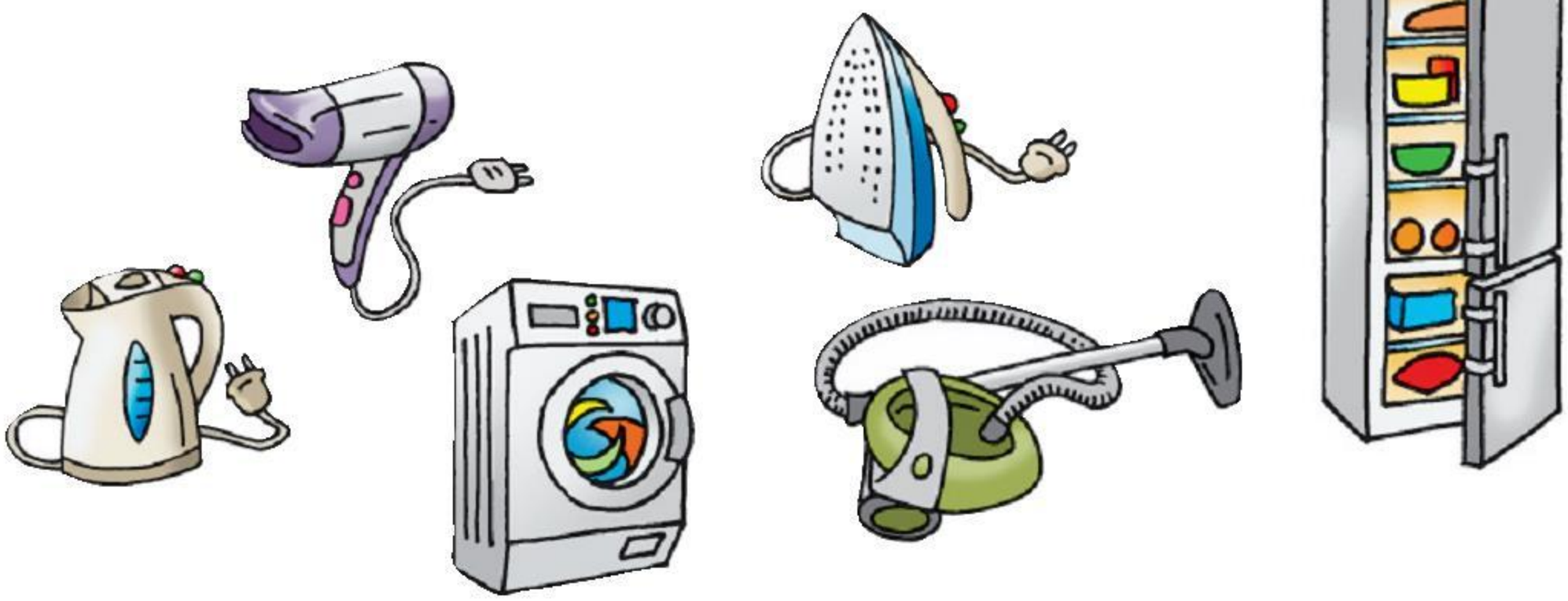
Zadanie 3.

1. Utwórz prezentację na temat zawodów wykonywanych przez ludzi. Na slajdzie tytułowym wpisz tytuł *Praca w życiu człowieka* oraz podtytuł *Przykłady zawodów*.
2. Dodaj siedem nowych slajdów.
3. Umieść na slajdach rysunki zapisane w plikach: *górnik*, *informatyk*, *kolejarz*, *lekarz*, *nauczyciel*, *weterynarz*, *policjant*.
4. Umieść na slajdach odpowiednie tytuły. Przygotuj krótkie wypowiedzi opisujące poszczególne zawody. Nie umieszczaj ich na slajdach.
5. Zmień tło slajdów.
6. Dodaj wybrane efekty animacji do umieszczonych na slajdach elementów.
7. Uruchom pokaz slajdów.
8. Zapisz prezentację w pliku pod nazwą *zawody*.



Zadanie 4.

1. Otwórz plik *urządzenia* zapisany w ćwiczeniu 8.
2. Dodaj przed ostatnim slajdem dwa nowe slajdy i umieść na nich rysunki urządzeń elektrycznych zapisane w plikach: *czajnik* i *suszarka*.
3. Umieść na slajdach odpowiednie tytuły i krótkie opisy przeznaczenia poszczególnych urządzeń.
4. Dodaj wybrane efekty animacji do umieszczonych na slajdach elementów.
5. Uruchom pokaz slajdów.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 5.

1. Otwórz plik *zasady* zapisany w zadaniu 5. z tematu 8.
2. Po slajdzie nr 6 dodaj cztery nowe slajdy. Umieść na nich po dwa rysunki z plików *zasada1a*, *zasada1b*, *zasada2a*, *zasada2b*, *zasada3a*, *zasada3b*, *zasada4a*, *zasada4b*. W razie potrzeby zmień odpowiednio rozmiary rysunku.
3. Umieść na dodanych slajdach opisy zasad, podobnie jak na poprzednich slajdach.
4. Uruchom pokaz slajdów.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 6.

Utwórz prezentację na wybrany temat, np.:

- moje wakacje,
- krajobrazy,
- pory roku.

Przygotuj samodzielnie rysunki.

Temat 9.

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *Polska* zapisany w zadaniu 4. z tematu 7.
2. Po slajdzie z tekstem pierwszej zwrotki hymnu Polski dodaj trzy nowe slajdy. Zapisz na nich kolejne zwrotki hymnu wraz z refrenem:

Przejdziem Wisłę, przejdziem Wartę,
Będziem Polakami.
Dał nam przykład Bonaparte,
Jak zwyciężać mamy.
Marsz, marsz...

Jak Czarniecki do Poznania
Po szwedzkim zaborze,
Dla ojczyzny ratowania
Wrócim się przez morze.
Marsz, marsz...

Już tam ojciec do swej Basi
Mówi zapłakany —
Słuchaj jeno, pono nasi
Biją w tarabany.
Marsz, marsz...





3. Uruchom pokaz slajdów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Aby slajd dodawany do prezentacji miał wygląd podobny do już istniejących slajdów, kliknij prawym przyciskiem myszy miniaturę wybranego slajdu i z menu, które się wyświetli, wybrać opcję **Duplikuj slajd**. Zostanie dodany taki sam slajd. W dodanym slajdzie wystarczy zmienić odpowiednie elementy, np. usunąć tekst pierwszej zwrotki i wpisać drugą. Slajdy można duplikować kilkakrotnie. Na duplikowanych slajdach zostają zachowane dodane wcześniej efekty animacji.

Zadanie na zakończenie

1. Otwórz plik *zakończenie.s00*.
2. Włącz tryb **Czarowanie**.
3. Z pomocą czarodzieja wyczaruj w ramce napis: *Do zobaczenia w klasie III*.
4. Na koniec przeprowadź czarodzieja do prawego dolnego rogu sceny (patrz rysunek) – Baltie idzie do klasy III.

Wskazówka: Plik *zakończenie.s00* zapisany jest w folderze *Temat 5*.





Materiał ćwiczeniowy „**Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa II**” jest przeznaczony do prowadzenia zajęć z edukacji informatycznej na poziomie drugiej 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 **190 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 978-83-942664-3-1