Grażyna Koba

TERAZBAJTY

Informatyka

dla szkoły podstawowej

Klasa III



MiGra

Konsultacja:
Katarzyna Koba-Gołaszewska
Michał Łętowski
Urszula Łoś
Marta Skała-Kowalczyk

Redakcja i korekta: dr Halina Kubicka

Opracowanie graficzne: Roman Jankowski, Grażyna Koba

Projekt okładki, layout i skład: Studio Grafiki INCOLOR Roman Jankowski

Fotografie: Michał Koba, Marcin Mytych, Roman Jankowski

Publikacja jest materiałem ćwiczeniowym zgodnie z definicją zawartą w art. 3 pkt 25 ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2019 r. poz. 1481).

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. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. poz. 356 oraz z 2018 r. poz. 1679).

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

ISBN 978-83-942664-4-8

Copyright © by MIGRA Sp. z o.o., Wrocław 2019

Wydanie I

Wydawnictwo: MIGRA Sp. z o.o.
ul. Świeradowska 51/57
50-559 Wrocław
tel.: 71 75 06 230
faks: 71 75 06 235
e-mail: biuro@migra.pl

Spis treści

Temat 1. Tworzymy rysunki w edytorze grafiki 6

1. Uruchamiamy program Paint 6
2. Przesuwamy paski przewijania w oknie programu 8
3. Zmieniamy rozmiar obszaru do rysowania 9
4. Wykonujemy wybrane czynności za pomocą skrótów klawiaturowych 10
5. Piszemy dłuższy tekst w polu tekstowym w programie Paint 13

Temat 2. Piszemy tekst w edytorze tekstu 18

1. Przybory do pisania 18
2. Uruchamiamy edytor tekstu WordPad 19
3. Piszemy wyrazy i zdania w edytorze tekstu 20
4. Zapisujemy dokument tekstowy w pliku 22
5. Otwieramy dokument tekstowy z pliku 23

Temat 3. Zmieniamy tekst utworzony w edytorze tekstu 29

1. Zmieniamy rozmiar czcionki 29
2. Zmieniamy kolor czcionki 31
3. Zmieniamy rodzaj czcionki 32
4. Pogrubiamy, pochylamy lub podkreślamy tekst 34
5. Wyrównujemy tekst 36

Temat 4. Wykonujemy operacje na fragmentach tekstu 41

1. Przypominamy sobie sposób wykonywania operacji na fragmentach rysunku w edytorze grafiki 41
2. Kopiujemy fragment tekstu i wklejamy w inne miejsce dokumentu tekstowego 42
3. Wycinamy fragment tekstu i wklejamy go w inne miejsce 44
4. Stosujemy skróty klawiaturowe 45

Temat 5. Korzystamy z programu Baltie 49

1. Budujemy sceny 49
2. Wyczarowujemy sceny 50
3. Programujemy z Baltiem 52
4. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń 54

Temat 6. Poznajemy stronę internetową 60

1. Otwieramy stronę internetową 60
2. Przeglądamy stronę internetową 62
3. Wyszukujemy informacje na stronie internetowej 64
4. Poznajemy zasady bezpieczeństwa w Internecie 67

Temat 7. Korzystamy z programu Scratch 73

1. Uruchamiamy program Scratch i tworzymy pierwszy program 73
2. Zmieniamy tło sceny 76
3. Dodajemy nowego duszka 77
4. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń 79
5. Więcej duszków w różnych kostiumach 80
6. Tworzymy programy 82

Temat 8. Rozwiązujemy zadania 87

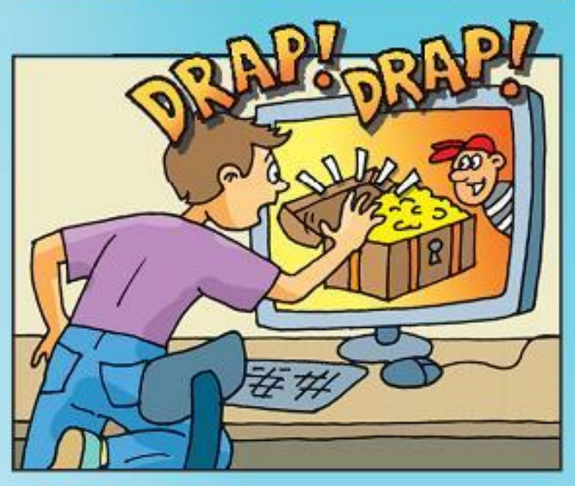
1. Korzystamy z edytora grafiki i edytora tekstu 87
2. Korzystamy z programu Baltie 94
3. Tworzymy i odtwarzamy prezentacje multimedialne 102

Zasady korzystania z komputera – powtórzenie zasad poznanych w klasie I i II

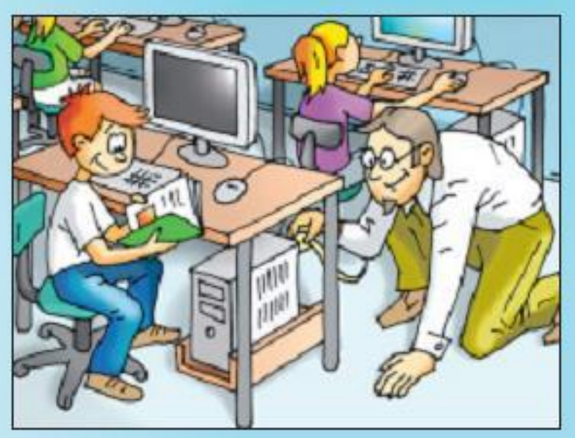
1. Podczas pracy przy komputerze ważna jest prawidłowa postawa. Gdy siedzisz nieprawidłowo, możesz uszkodzić wzrok i nadwyrężyć kręgosłup.



2. Pamiętaj, że świat gier jest nieprawdziwy. To tylko zabawa.



3. Nie rozłączaj i nie podłączaj samodzielnie elementów zestawu komputerowego. Jeśli zauważysz jakieś nieprawidłowości, zgłoś je nauczycielowi.



4. Nie niszcz sprzętu komputerowego.

- Nie dotykaj ostrymi przedmiotami ekranu monitora.



- Nie wydłubuj klawiszy z klawiatury.



5. Nie spożywaj posiłków podczas pracy przy komputerze.



- Jedz przy oddzielnym stoliku.



- Pij napoje przy oddzielnym stoliku.

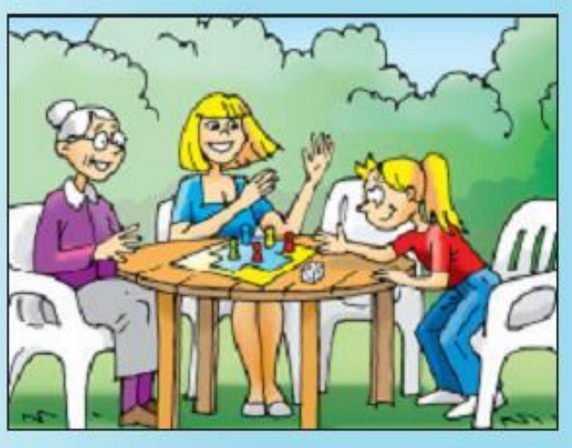
6. Ograniczaj czas spędzany przy komputerze.



- Spędzaj czas na świeżym powietrzu, np. grając w piłkę z kolegami.



- W nocy śpij od ośmiu do dziesięciu godzin, abyś rano był wypoczęty.



- Spędzaj czas z rodziną i ze znajomymi.



- Pomagaj w pracach domowych.

Temat 1. Tworzymy rysunki w edytorze grafiki



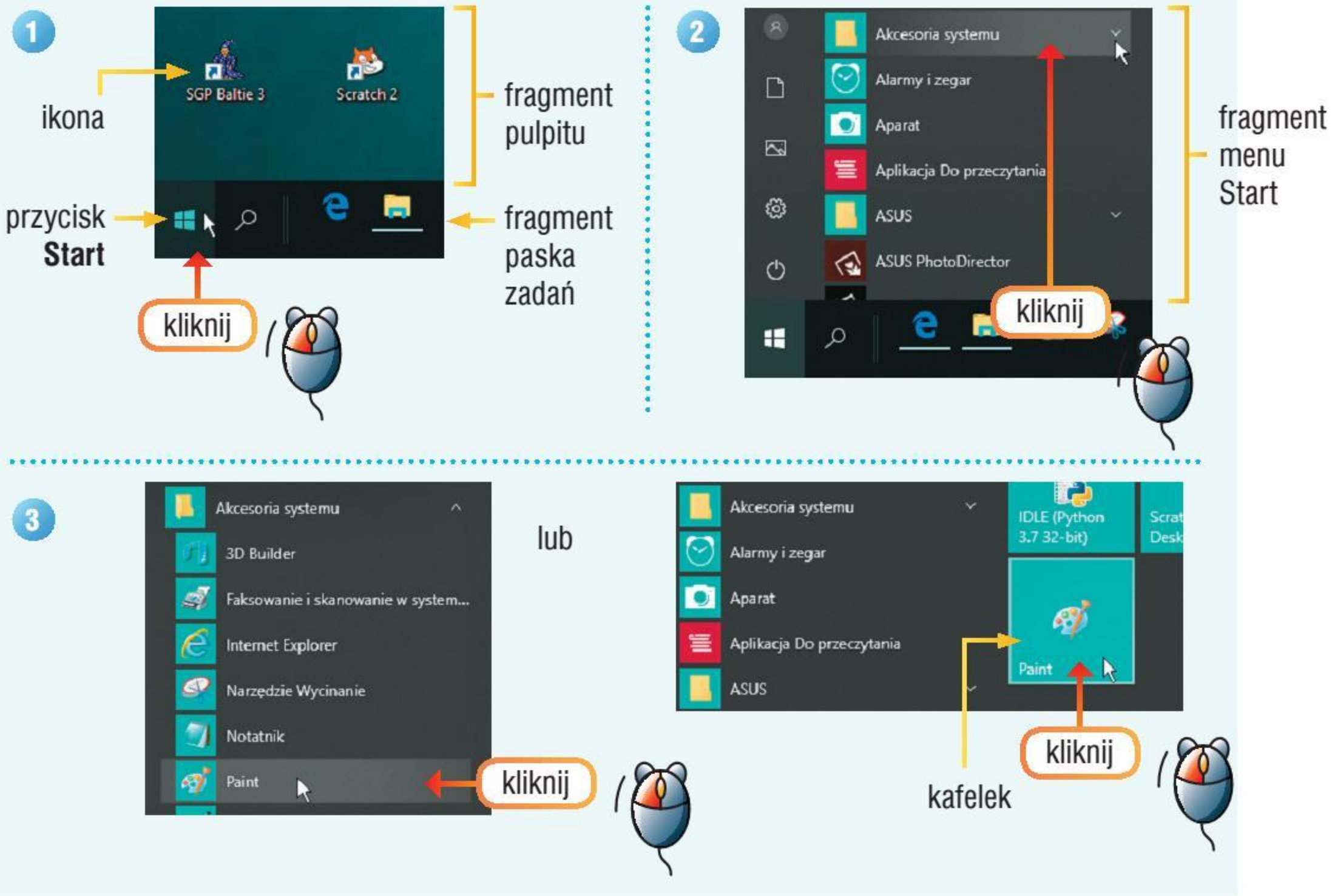
1. Uruchamiamy program Paint

Ćwiczenie 1.

Przypomnij sobie, w jaki sposób uruchamialiśmy programy komputerowe.

Symbolem programu komputerowego jest ikona, np. umieszczona na pulpicie. Jeśli ikona programu nie jest widoczna na pulpicie, program można odszukać i uruchomić, korzystając z menu **Start**. Program może się kryć również pod kafelkiem.

Przykład 1.



Ćwiczenie 2.

1. Korzystając z przykładu 1., uruchom program Paint. Przeczytaj podpowiedzi, które pojawiają się podczas wykonywania kolejnych kroków przykładu.
2. Narysuj w programie Paint obraz pokazany na zdjęciu (łódka jest umieszczona na specjalnym wózku, aby można było łatwiej zwodować ją do morza).
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *łódka*, w folderze wskazanym przez nauczyciela.



Wskazówki:

- Aby przypomnieć sobie, do czego służy dane narzędzie malarskie, wskaż je kursorem myszy. Pojawi się wtedy okienko z podpowiedzią.
- Narzędzie **Wypełnij kolorem** umożliwia kolorowanie obszaru zamkniętego. Aby podczas kolorowania farba nie wylewała się poza obszar malowania, łącz dokładnie linie podczas rysowania.
- Jeśli się pomylisz, pamiętaj o możliwości cofania ostatnio wykonanej czynności (polecenie **Cofnij** ukryte pod przyciskiem).

Ćwiczenie 3.

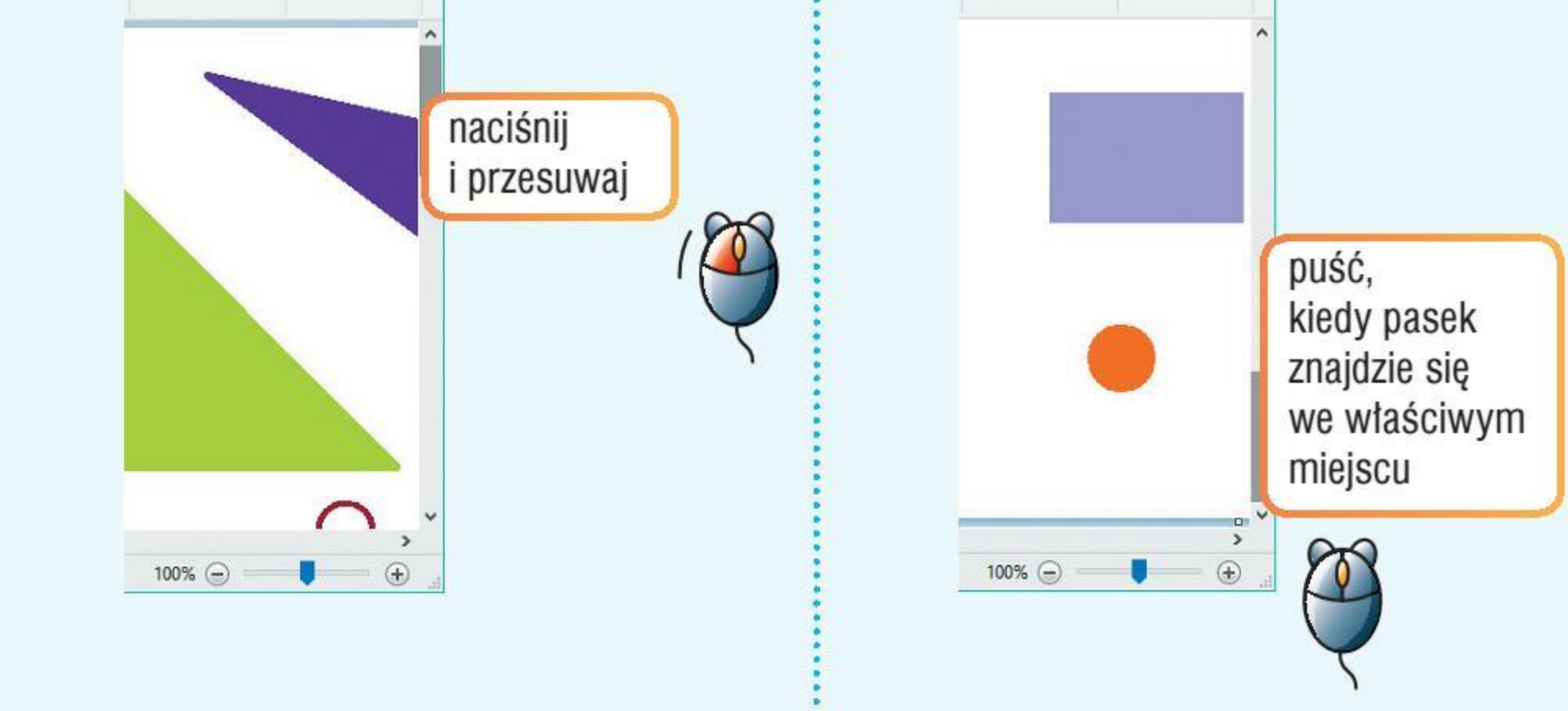
1. Narysuj w programie Paint rysunek pt. „Jeden dzień wakacji". Umieść tytuł na rysunku.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *wakacje*.

2. Przesuwamy paski przewijania w oknie programu

Jeśli obraz jest za szeroki lub za wysoki, może nie być w całości widoczny w oknie programu – wówczas pojawiają się **paski przewijania**.

Gdy obraz jest za wysoki – po prawej stronie okna pojawi się **pasek przewijania pionowego**, a gdy jest za szeroki – w dole okna pojawi się **pasek przewijania poziomego**.

Przykład 2.



Uwaga: W ten sam sposób przesuwa się **pasek przewijania poziomego** umieszczony w dole okna programu.

Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *figury.*
2. Jakie figury zostały narysowane w obszarze do rysowania?

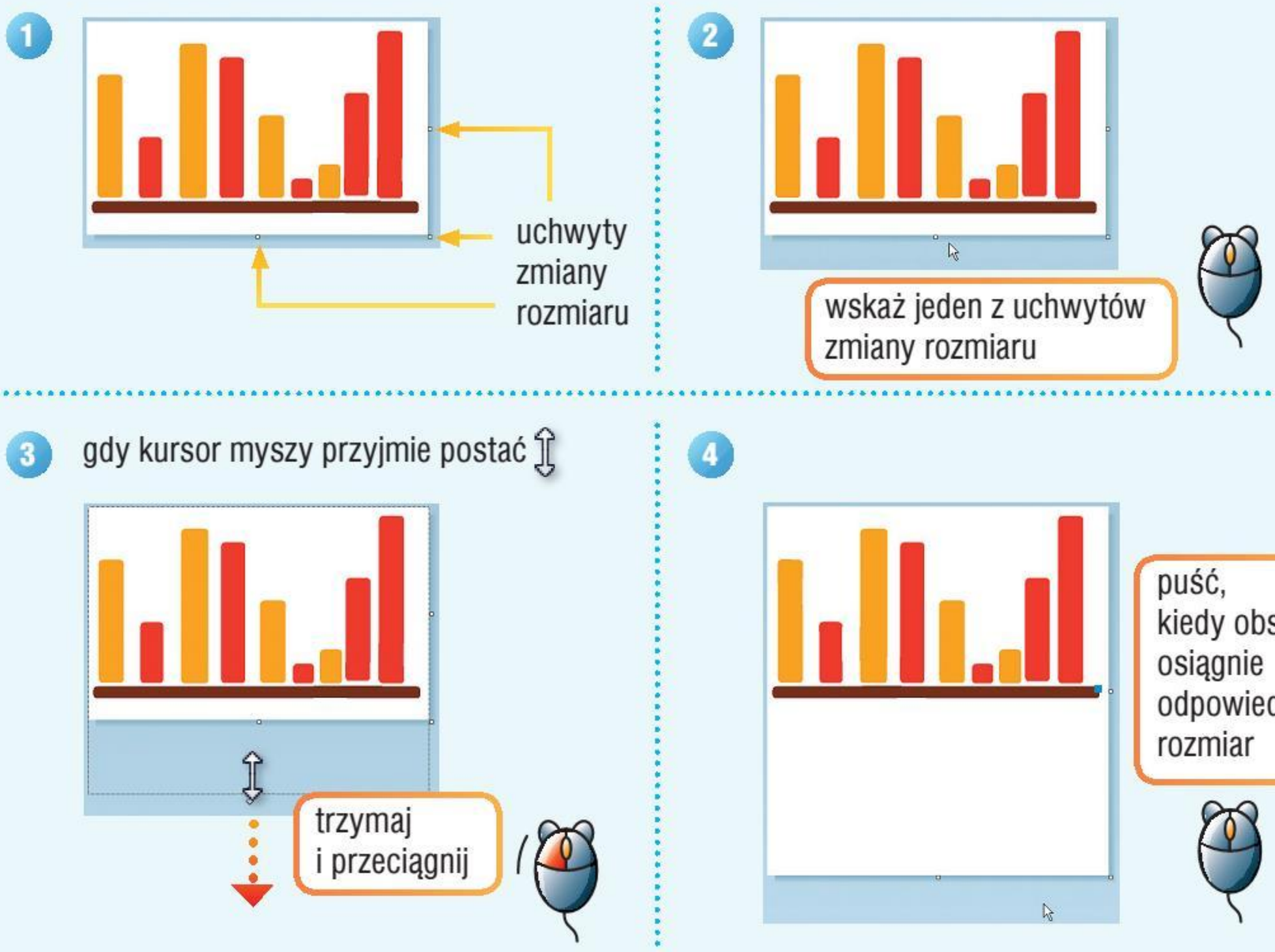
3. Policz figury każdego rodzaju i uzupełnij tabelę (liczby zapisz słownie).

Nazwa figury	Liczba figur

4. Zmień kolory figur tak, aby figury tego samego rodzaju były jednakowo pokolorowane.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

3. Zmieniamy rozmiar obszaru do rysowania

Przykład 3.



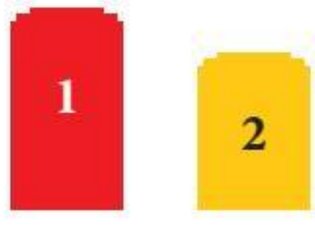
Uwaga: Uchwyty zmiany rozmiaru obszaru do rysowania są umieszczone:

- pośrodku prawej krawędzi – do zmiany szerokości,
- pośrodku dolnej krawędzi – do zmiany wysokości,
- w prawym dolnym rogu – do jednoczesnej zmiany szerokości i wysokości.

Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *słupy*.
2. Ponumeruj słupy od najwyższego do najniższego.
   Liczby umieszczaj na słupach w ich górnej części – według wzoru.
3. Przestaw słupy tak, aby były ustawione od najwyższego do najniższego.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wzór:



Wskazówki:

- Przypomnij sobie, w jaki sposób w programie Paint umieszcza się napisy na rysunkach oraz zmienia kolor i rozmiar czcionki.
- Aby tekst był pisany na tle przezroczystym, podczas wpisywania liczb na słupach należy wybrać odpowiednie tło ze wzorca.
- Powiększ rozmiar obszaru do rysowania, aby można było przenosić słupy poniżej brązowej linii i układać je tam we właściwej kolejności. Następnie zaznacz wszystkie słupy i przenieś je nad linię. Na koniec zmniejsz rozmiar obszaru do rysowania.

4. Wykonujemy wybrane czynności za pomocą skrótów klawiaturowych

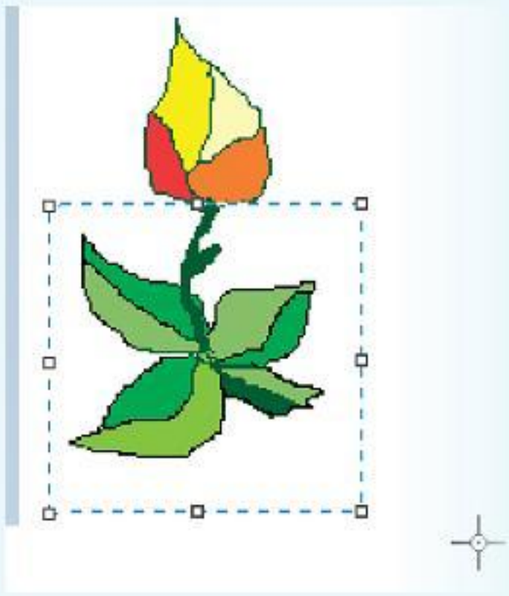
Ćwiczenie 6.

1. Uruchom program Paint.
2. Przypomnij sobie, w jaki sposób w programie Paint rysuje się prostokąt i kwadrat. Przypomnij sobie również, jak się wycina i kopiuje fragment rysunku, a następnie wkleja go w inne miejsce.
3. W lewym górnym rogu obszaru do rysowania narysuj prostokąt. Skopiuj go i wklej trzykrotnie. Przenieś kopie do pozostałych rogów rysunku.
4. Wytnij prostokąt z prawego dolnego rogu i narysuj tam kwadrat.

Aby wykonać niektóre czynności, możemy zamiast korzystać z poleceń menu, użyć **skrótów klawiaturowych**, np. polecenie **Kopiuj** możemy zastąpić skrótem **Ctrl + C**.
Znak + w zapisie skrótu **Ctrl + C** oznacza, że należy nacisnąć klawisz **Ctrl** i trzymając go, nacisnąć klawisz **C**.

Przykład 4.

1 Zaznacz fragment rysunku.



2 Skopiuj zaznaczony fragment rysunku, używając skrótu klawiaturowego **Ctrl + C**.



i jednocześnie



naciśnij i trzymaj

naciśnij

3 Wklej skopiowany fragment rysunku, używając skrótu klawiaturowego **Ctrl + V**.



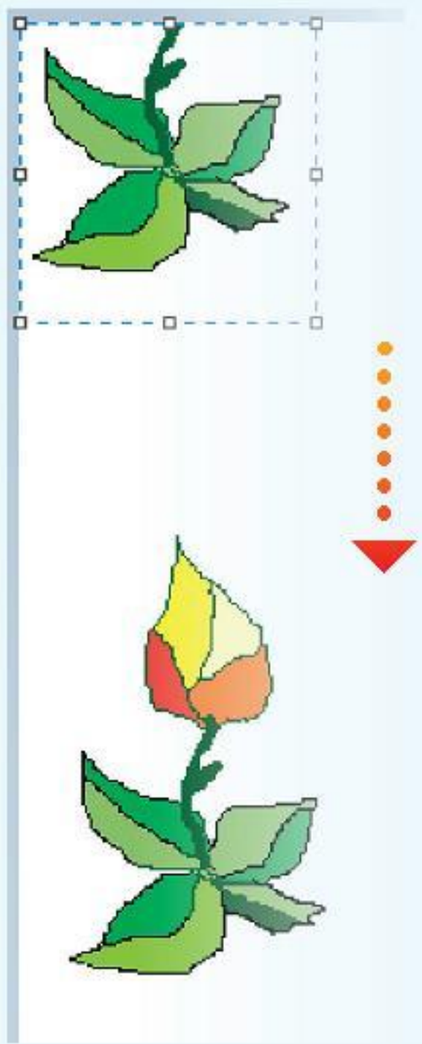
i jednocześnie



naciśnij i trzymaj

naciśnij

4 Przenieś wklejony fragment rysunku w miejsce docelowe.



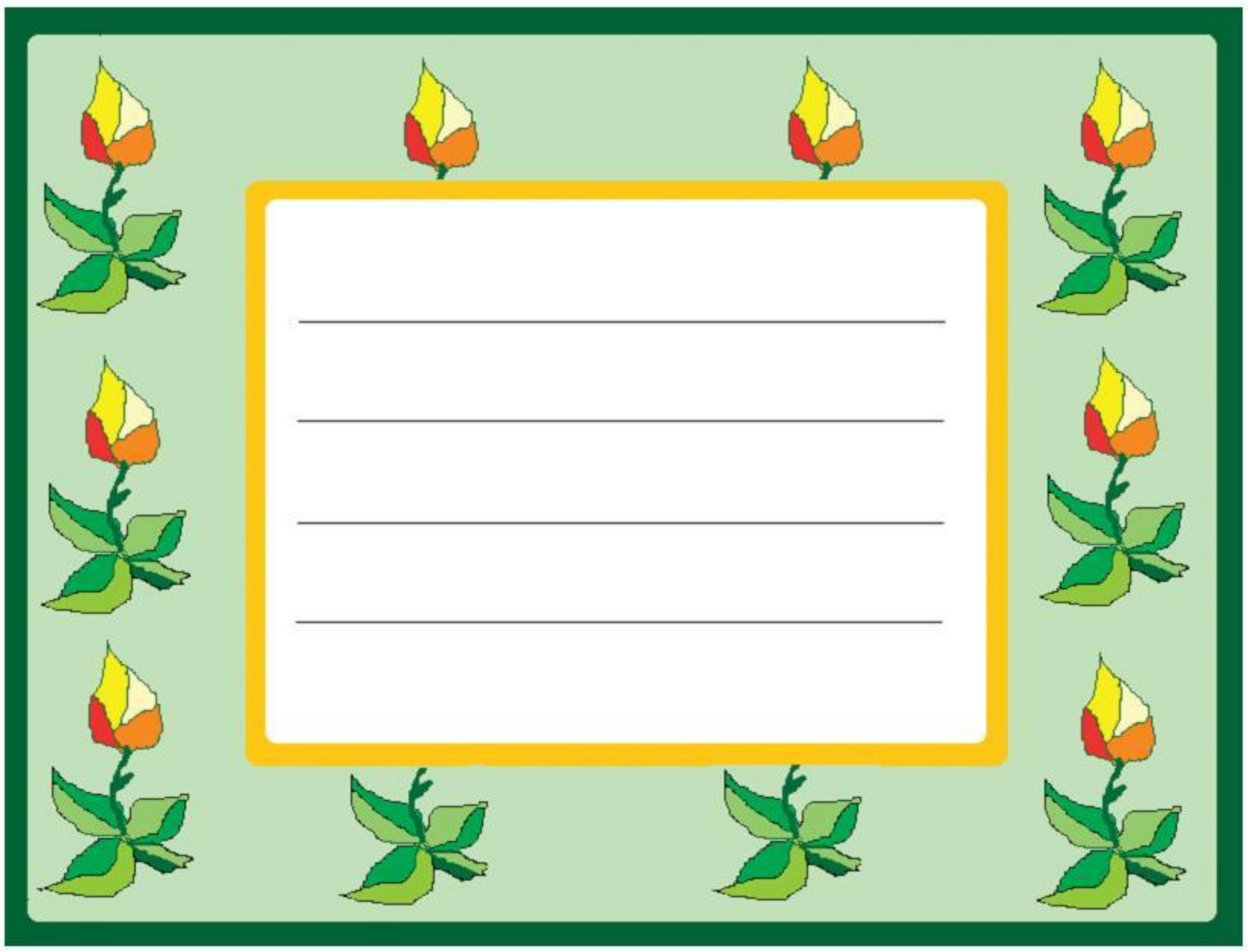
trzymaj i przeciągnij



Czynność	Polecenie menu	Skrót klawiaturowy
Kopiowanie	**Kopiuj**	**Ctrl + C**
Wycinanie	**Wytnij**	**Ctrl + X**
Wklejanie	**Wklej**	**Ctrl + V**
Cofanie	**Cofnij**	**Ctrl + Z**
Powtarzanie	**Powtórz** lub **Ponów**	**Ctrl + Y**
Zapisywanie	**Zapisz**	**Ctrl + S**

Ćwiczenie 7.

Wpisz do ramki krótkie życzenia z okazji Dnia Nauczyciela.



Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *ramka*.
2. Uzupełnij ramkę motywami roślinnymi, podobnie jak pokazano na rysunku w ćwiczeniu 7. Dodaj jasnozielone tło i ciemnozielone obramowanie.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka:

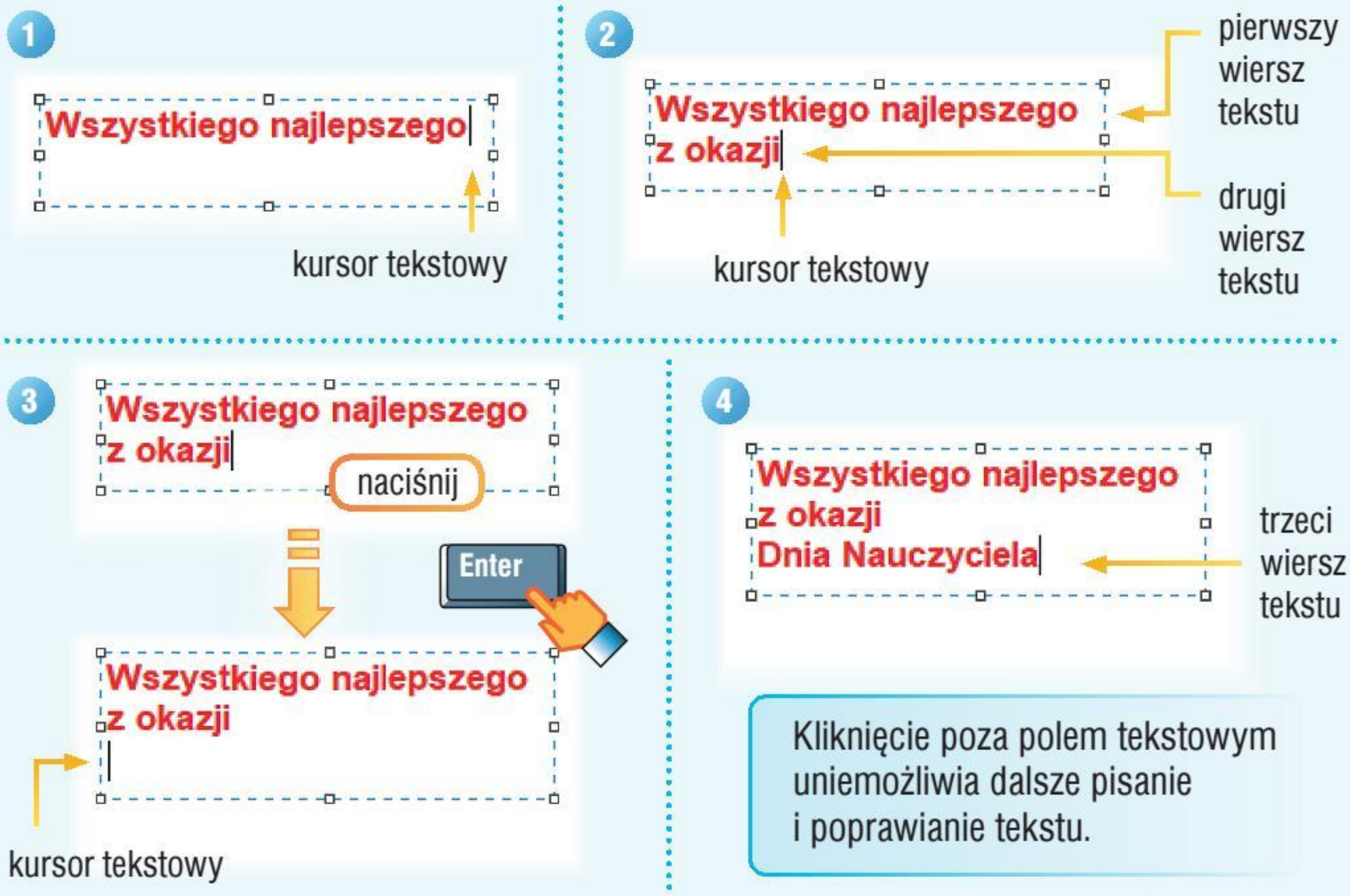
Obramowania zostały narysowane przy użyciu narzędzia **Zaokrąglony prostokąt**.
Odszukaj to narzędzie, korzystając z pojawiających się podpowiedzi.

Pamiętaj o zapisywaniu swojej pracy co pewien czas, nie tylko po jej wykonaniu.
Używaj skrótu klawiaturowego: **Ctrl + S**.

5. Piszemy dłuższy tekst w polu tekstowym w programie Paint

Przykład 5.

W polu tekstowym możemy pisać od lewej do prawej krawędzi (krok 1).
Każda linijka tekstu to **wiersz**.
Jeśli tekst nie mieści się w jednym wierszu, jest automatycznie przenoszony do następnego.
Równocześnie zwiększa się wysokość pola, jeśli jest ono za niskie (krok 2).
Jeśli chcemy pisać tekst w nowym wierszu, musimy nacisnąć klawisz **Enter** (kroki 3 i 4).



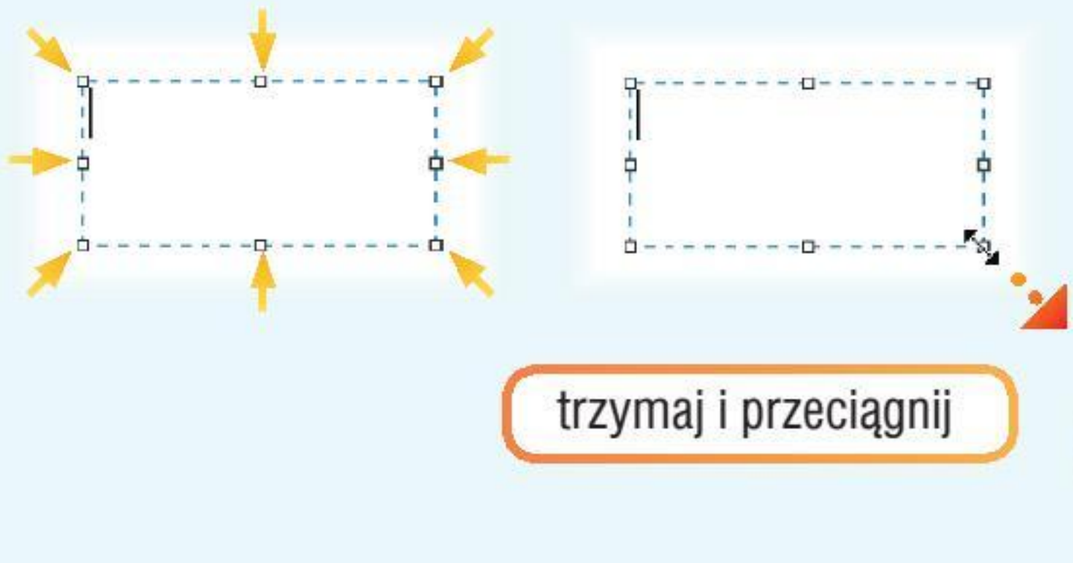
Kliknięcie poza polem tekstowym uniemożliwia dalsze pisanie i poprawianie tekstu.

Uwagi:

- Położenie kursora tekstowego w polu tekstowym możemy zmienić, naciskając **klawisze sterujące kursorem** lub klikając myszą.



- Można również zmieniać rozmiar pola tekstowego, podobnie jak rozmiar obszaru do rysowania.
- W trakcie pisania można poprawiać tekst, m.in. usuwać błędnie napisane znaki oraz zmieniać kolor i rozmiar czcionki.



Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *ramka* zapisany w ćwiczeniu 8.
2. Wpisz do ramki życzenia ułożone w ćwiczeniu 7.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadania

Zadanie 1.

1. Narysuj balon z podwieszonym na linach koszem dla podróżnych.
2. W lewym górnym rogu rysunku umieść napis: **Podróż balonem**.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *balon*.

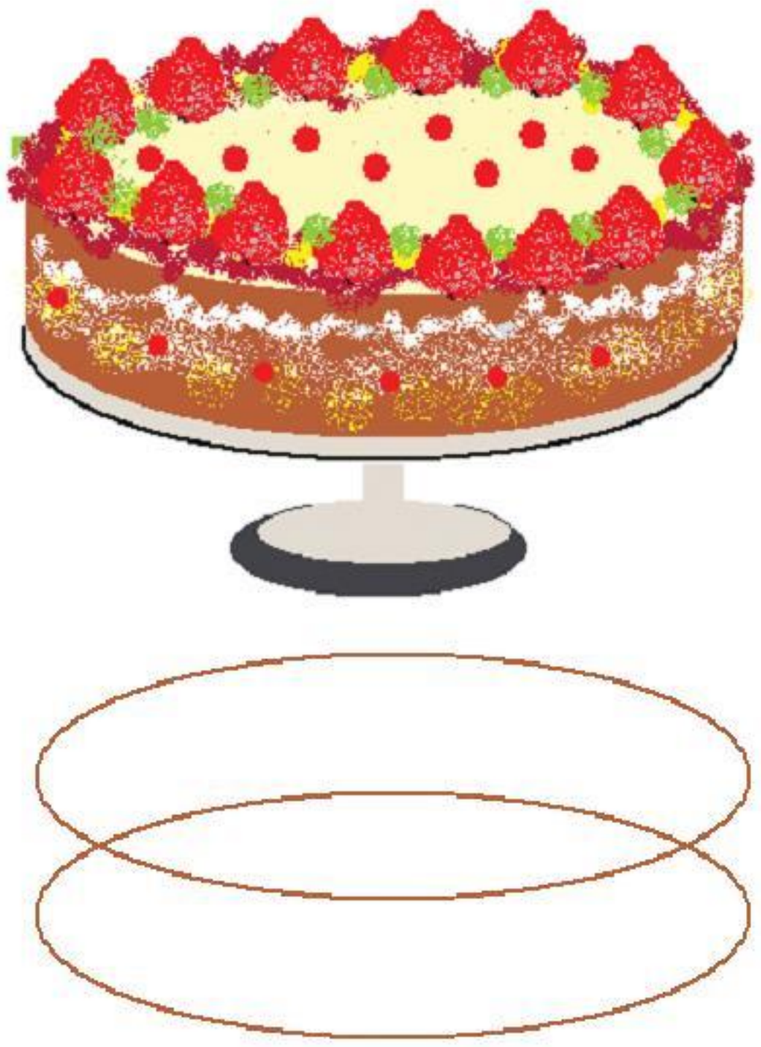


Zadanie 2.

1. Narysuj w programie Paint pojazd powietrzny według własnego pomysłu.
2. Umieść na rysunku nazwę pojazdu.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *pojazd*.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *świeczka*.
2. Narysuj tort urodzinowy. Możesz go udekorować według własnego pomysłu.
3. Umieść na torcie tyle świeczek, ile powinno się ich znaleźć na twoim torcie urodzinowym. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *tort*.



Wskazówki:

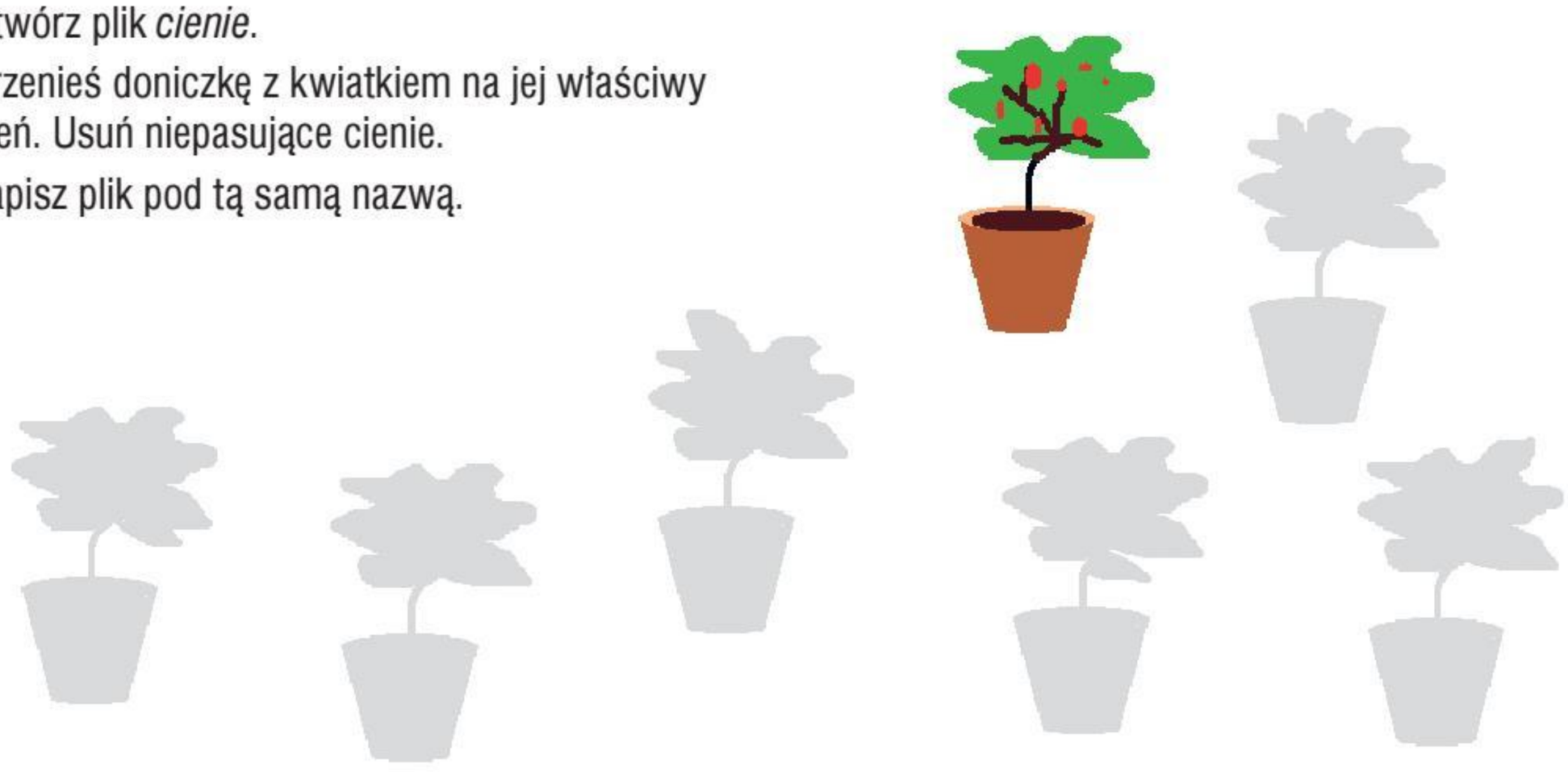
- Rysowanie tortu zacznij od elipsy, następnie skopiuj ją i wklej poniżej (patrz wzór). Potem usuń niepotrzebne linie i dorysuj krawędzie tortu.
- Do wykonania dekoracji na torcie możesz wykorzystać narzędzie **Aerograf**. Odszukaj je, korzystając z pojawiających się podpowiedzi.

Zadanie 4.

1. Narysuj w programie Paint ramkę według własnego pomysłu, do której będzie można wpisać życzenia urodzinowe.
2. Wpisz przykładowe życzenia.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *urodziny*.

Zadanie 5.

1. Otwórz plik *cienie*.
2. Przenieś doniczkę z kwiatkiem na jej właściwy cień. Usuń niepasujące cienie.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 6.

Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 5. Możesz narysować inny przedmiot.

Zadanie 7.

1. Przeczytaj fragment baśni Hansa Christiana Andersena pt. „Księżniczka na ziarnku grochu”.

[…] nieznajoma oświadczyła,
że jest tą jedyną prawdziwą,
poszukiwaną księżniczką!
„Ano, przekonamy się zaraz” –
pomyślała stara królowa,
ale głośno nie rzekła nic.
Poszła razem ze służkami,
które przygotowywały sypialnię
dla niespodziewanego gościa,
zdjęła z łóżka całą pościel
i położyła na deskach jedno
małe ziarenko grochu. Potem
przykryła je dwudziestoma
materacami i jeszcze ułożyła
na nich dwanaście puchowych
pierzyn, jedną na drugiej.
Łóżko dla księżniczki
było gotowe.



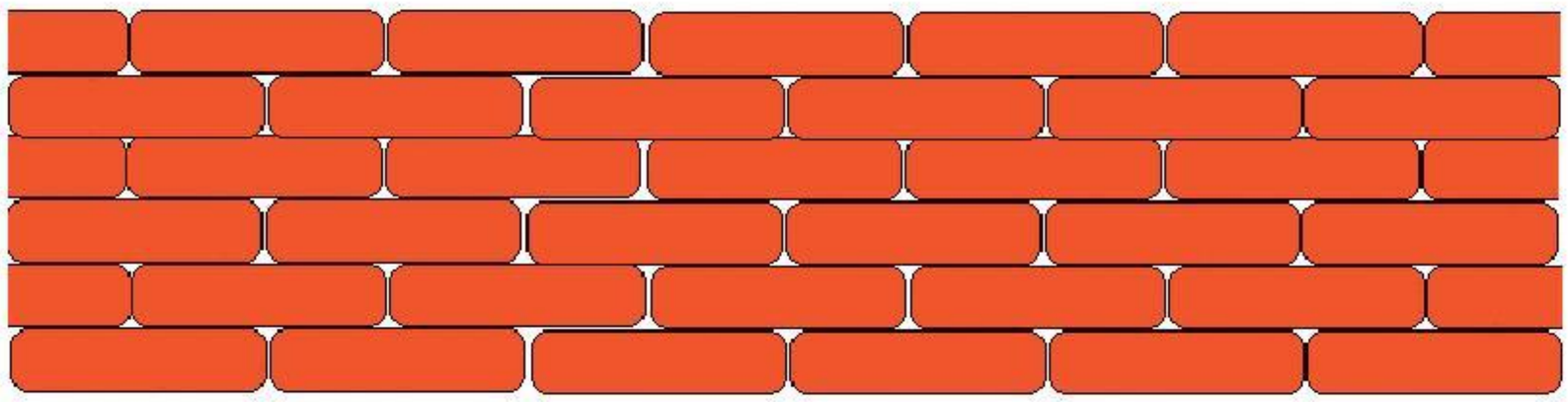
2. Ile materacy i pierzyn brakuje na ilustracji w podręczniku, aby łóżko dla księżniczki było przygotowane zgodnie z podanym opisem?
3. Otwórz plik *łóżko* i przygotuj łóżko, które pościeliła dla księżniczki przebiegła królowa z baśni.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 8.

1. Otwórz plik *łóżko* zapisany w zadaniu 7.
2. Dorysuj księżniczkę, która siedzi na stercie materacy i pierzyn.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *księżniczka*.

Zadanie 9.

1. Otwórz plik *cegła*.
2. Utwórz mur pokazany na rysunku. Zastanów się, jak można usprawnić pracę, aby nie trzeba było budować muru, kopiując i wklejając po jednej cegle. Budowę zacznij od lewego dolnego rogu obszaru do rysowania (nie zmieniaj rozmiaru obszaru).



3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *mur*.
4. Opowiedz, jakie usprawnienia można zastosować, budując mur.

Zadanie 10.

1. Narysuj w programie Paint wybraną postać z ostatnio przeczytanego opowiadania lub obejrzanego filmu.
2. Umieść na rysunku imię postaci i tytuł opowiadania lub filmu, z którego postać pochodzi.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *postać*.

Zadanie 11.

1. Narysuj w programie Paint ilustrację do jednego z przysłów:
   Z deszczu pod rynnę.
   Kto pod kim dołki kopie, sam w nie wpada.
   Złej tanecznicy zawadza i rąbek przy spódnicy.
2. Na rysunku umieść również tekst przysłowia.
3. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *przysłowie*.

Zadanie 12.

Narysuj w programie Paint rysunek na wybrany przez siebie temat.

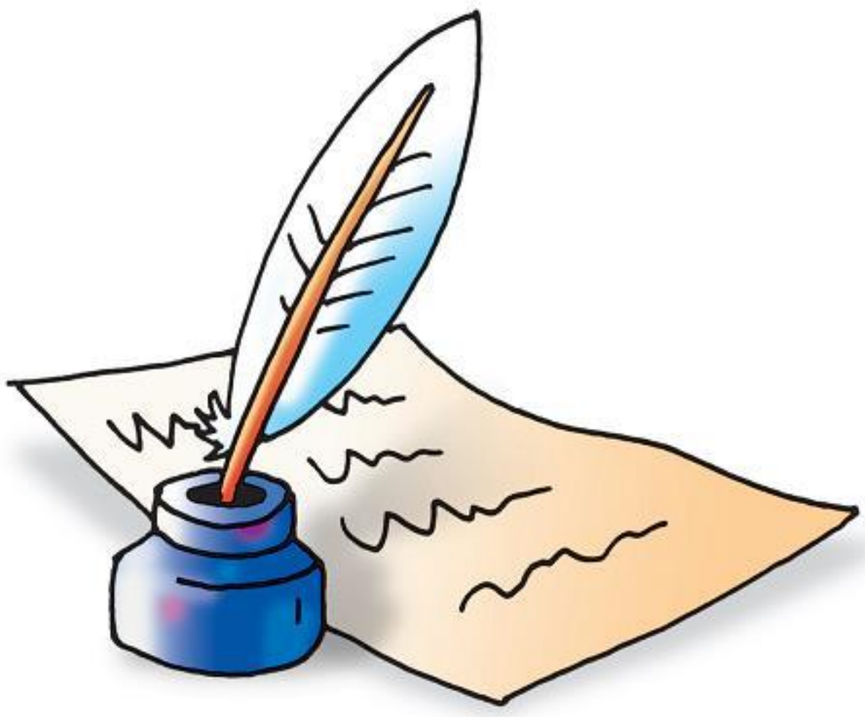
Temat 2. Piszemy tekst w edytorze tekstu



1. Przybory do pisania

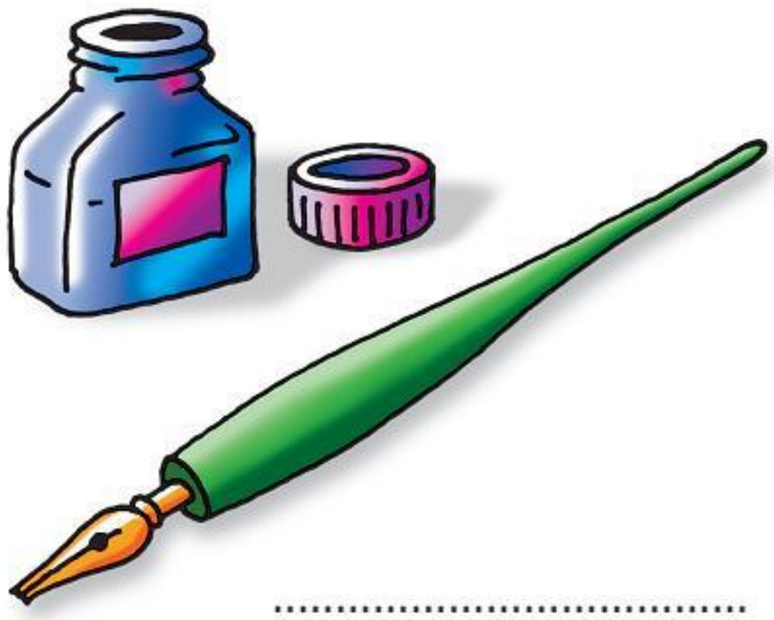
Ćwiczenie 1.

1. Na rysunkach pokazano przybory do pisania używane dawniej i dziś.
   Umieść właściwe podpisy pod rysunkami: *pióro wieczne*, *pióro gęsie*, *pióro ze stalówką do maczania w atramencie*.
2. Jakie znasz inne przybory do pisania używane dzisiaj?



.....

.....



.....

.....

.....



.....



Korzystając z klawiatury komputera, umieszczaliśmy napisy:
- na rysunku tworzonym w edytorze grafiki,
- na slajdzie prezentacji multimedialnej.

W każdym z tych przypadków tekst pisaliśmy w **polu tekstowym**.

Ćwiczenie 2.

1. Uruchom program Paint i otwórz plik *pióra*.
2. Umieść pod rysunkami odpowiednie podpisy. Zastosuj czcionkę w kolorze granatowym, o rozmiarze 12.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

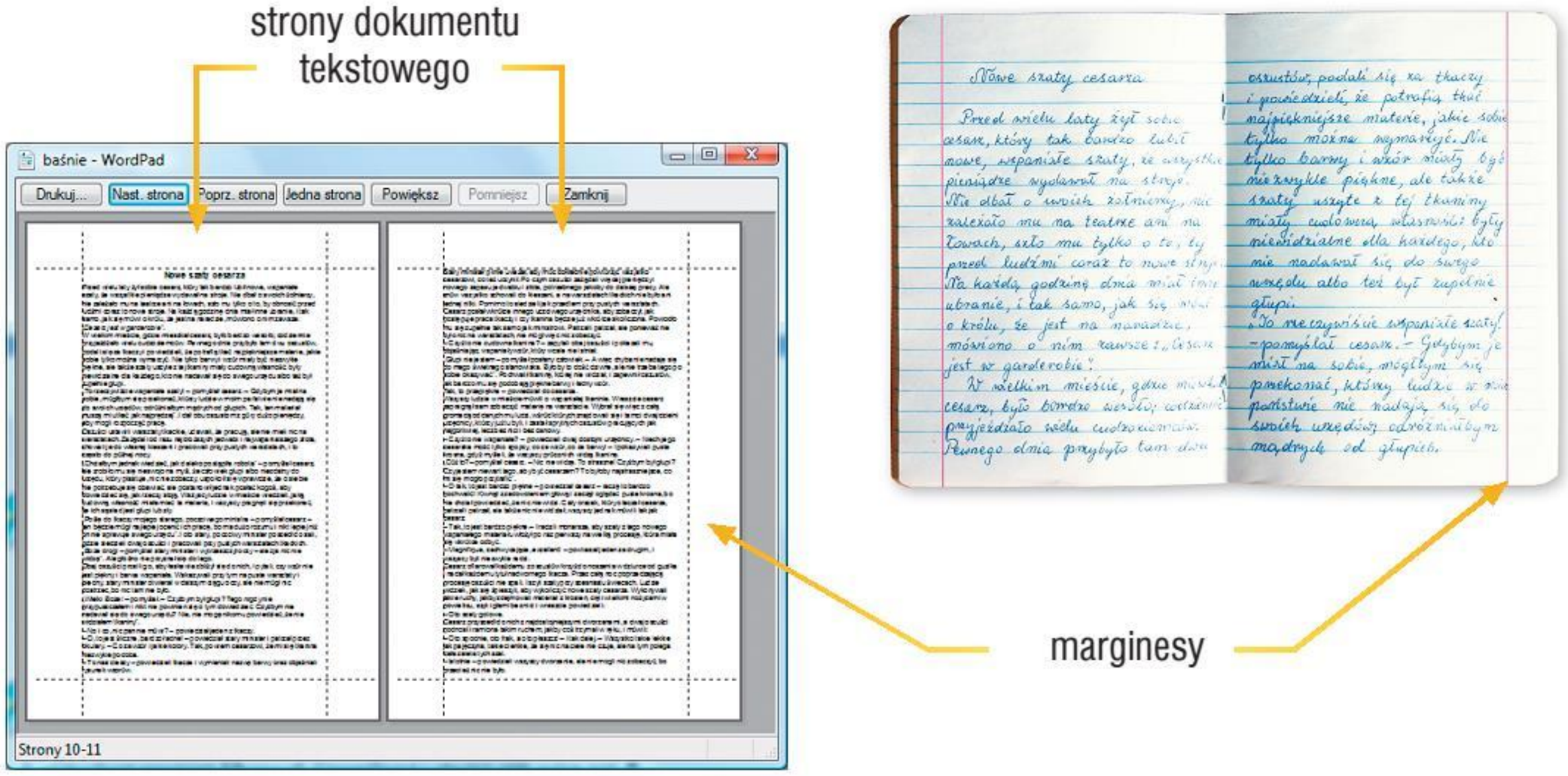
Ćwiczenie 3.

1. Uruchom program Microsoft PowerPoint i otwórz plik *pióra*.
2. Umieść na slajdach z piórami tytuły – takie same, jak podpisy pod rysunkami w ćwiczeniu 1. Zastosuj czcionkę o rozmiarze 44, w kolorze granatowym.
3. Dodaj wybrane przez siebie efekty animacji do tekstów i obrazów.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.
5. Uruchom pokaz slajdów.

2. Uruchamiamy edytor tekstu WordPad

Programem służącym do pisania tekstu oraz umożliwiającym jego wielokrotne poprawianie jest **edytor tekstu**.

W edytorze tekstu piszemy na komputerowych **stronach** przypominających strony w zeszycie. Tworzymy **dokument tekstowy**.



Przykład 1.

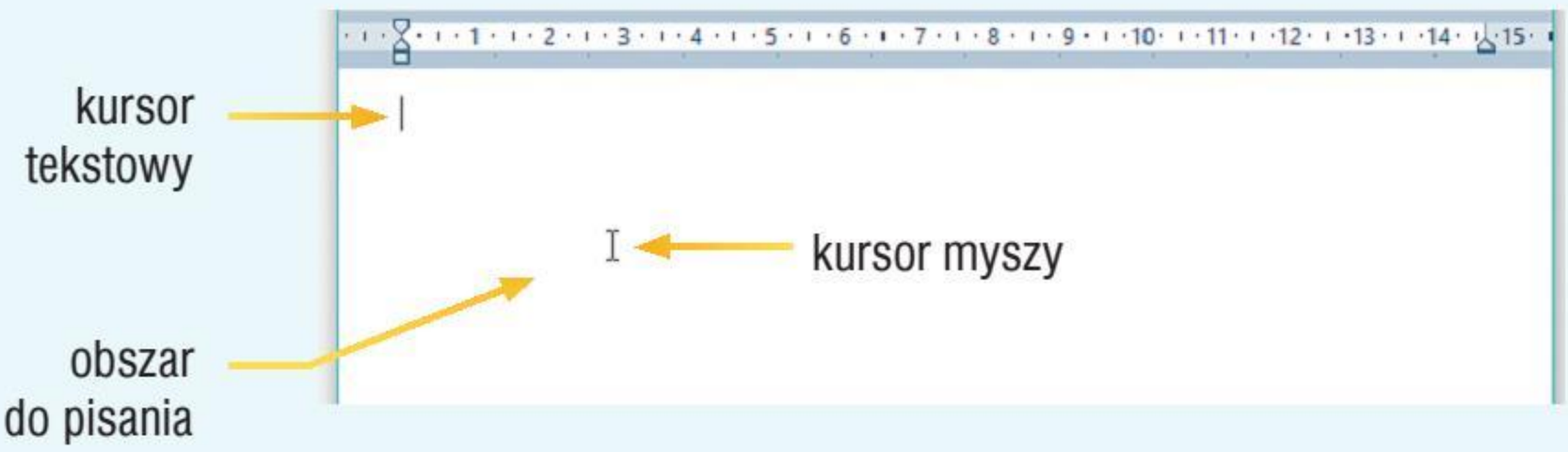
Program WordPad możemy uruchomić podobnie jak program Paint (temat 1., przykład 1.) – korzystając z menu **Start** i wyszukując nazwę programu w grupie programów **Akcesoria**.

Jeśli ikona programu WordPad znajduje się na pulpicie, program można również uruchomić, klikając jego ikonę.

Jeśli kafelek zostanie umieszczony w menu **Start**, można kliknąć kafelek.



W otwartym oknie programu widoczny jest pusty obszar do pisania – pierwsza strona dokumentu. Możemy ją porównać do czystej kartki, po której będziemy pisać.



Ćwiczenie 4.

Uruchom program WordPad.

3. Piszemy wyrazy i zdania w edytorze tekstu

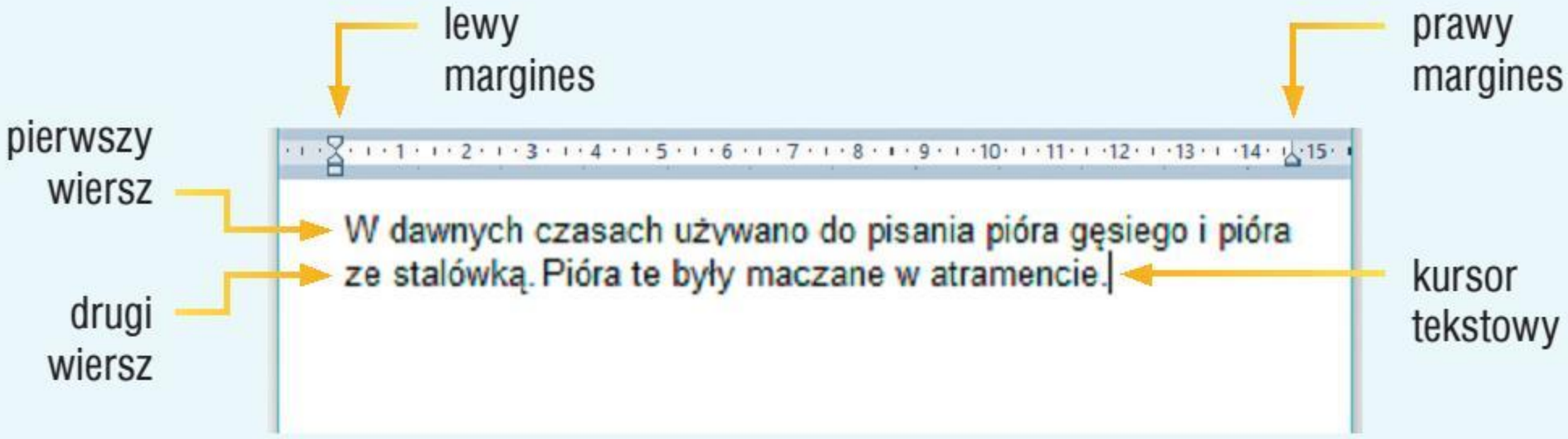
Tekst komputerowy piszemy w wierszach ograniczonych z lewej i prawej strony marginesami. Jeśli tekst nie mieści się w jednym wierszu, jest automatycznie przenoszony do następnego.

Jeśli chcemy zacząć pisać tekst od nowego wiersza, musimy nacisnąć klawisz **Enter** (podobnie jak podczas pisania w polu tekstowym).

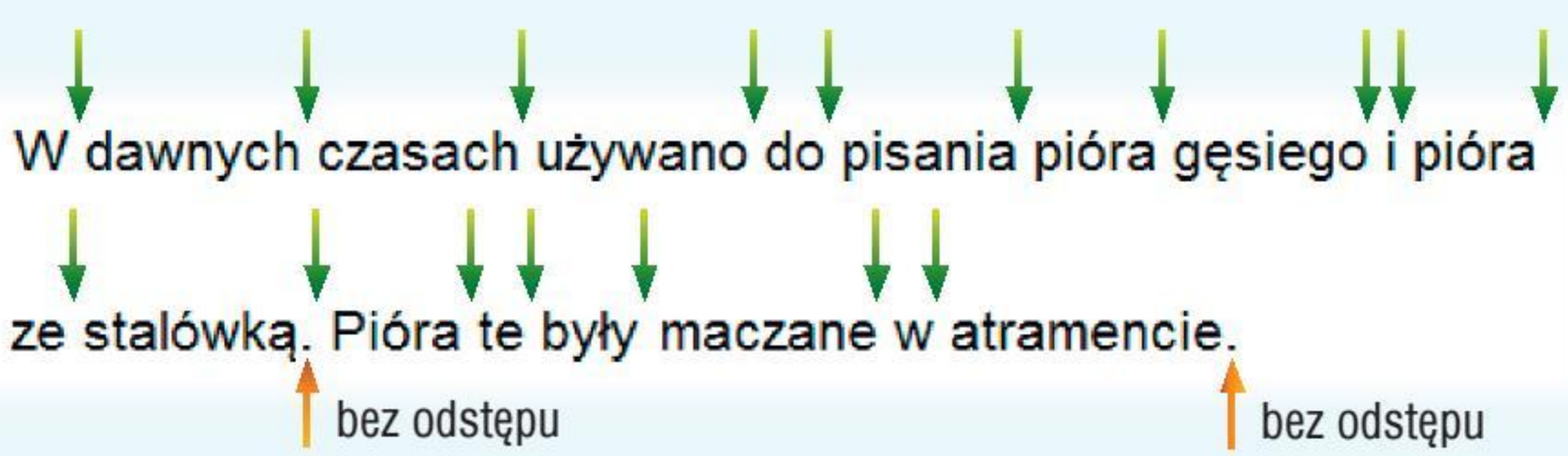
Przykład 2.

W trakcie pisania kursor tekstowy przesuwa się wraz z pisanym tekstem. Możemy zmienić położenie kursora tekstowego, naciskając na klawiaturze **klawisze sterujące kursorem** lub klikając myszą w odpowiednim miejscu tekstu.





Przykład 3.



Uwaga: W miejscach oznaczonych zieloną strzałką wstawiamy jeden znak odstępu.

Znaku odstępu nie wstawiamy przed znakami interpunkcyjnymi, np. przed kropką, przecinkiem, dwukropkiem, znakiem zapytania i wykrzyknikiem. Odstęp wstawiamy za tymi znakami.

Ćwiczenie 5.

Napisz w programie WordPad zdania zapisane w przykładzie 3.

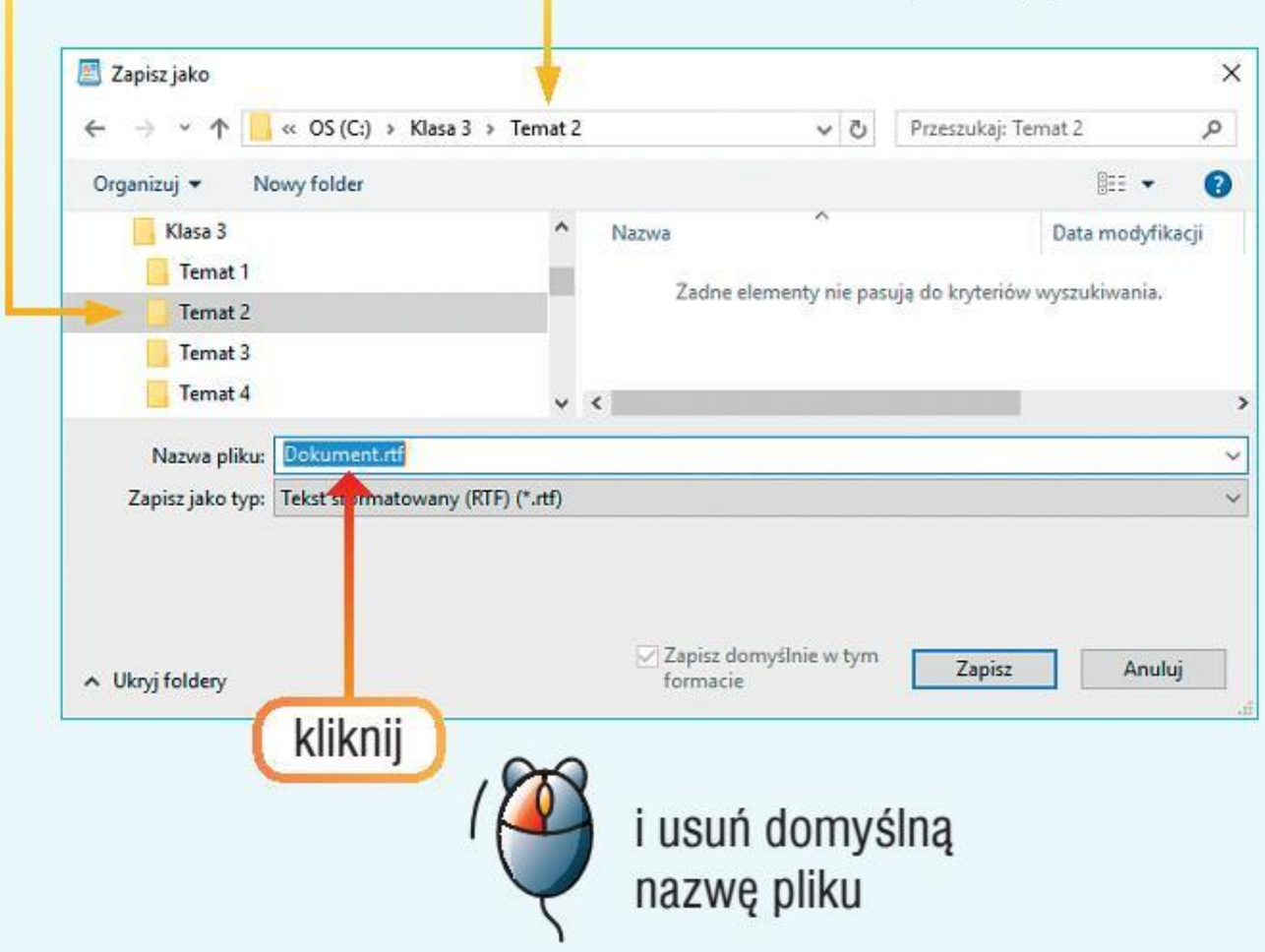
4. Zapisujemy dokument tekstowy w pliku

Przykład 4.

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

1. W menu programu odszukaj i kliknij opcję **Zapisz jako**.

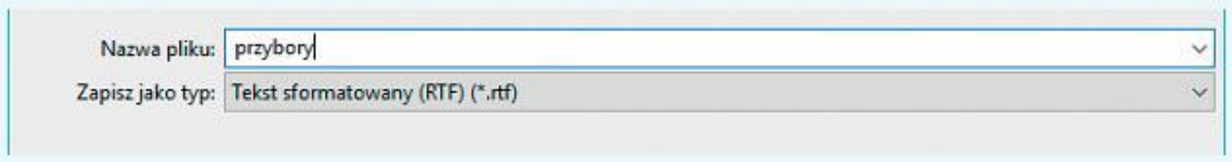
2. nazwa folderu, w którym zostanie zapisany plik



otwarty folder



i usuń domyślną nazwę pliku

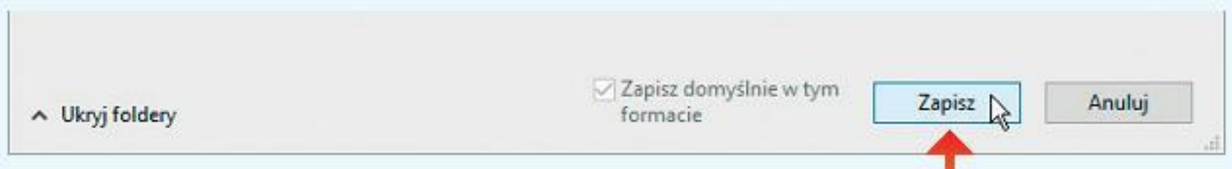
3. 

wpisz nazwę pliku



otwarty folder z zapisanym dokumentem



4. 

Dokument tekstowy utworzony w programie WordPad, podobnie jak rysunek i prezentację multimedialną, możemy 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.

Ćwiczenie 6.

1. Odszukaj w oknie programu WordPad opcję **Zapisz jako**.
2. Dokument utworzony w ćwiczeniu 5. zapisz w pliku pod nazwą *przybory*, w folderze wskazanym przez nauczyciela.

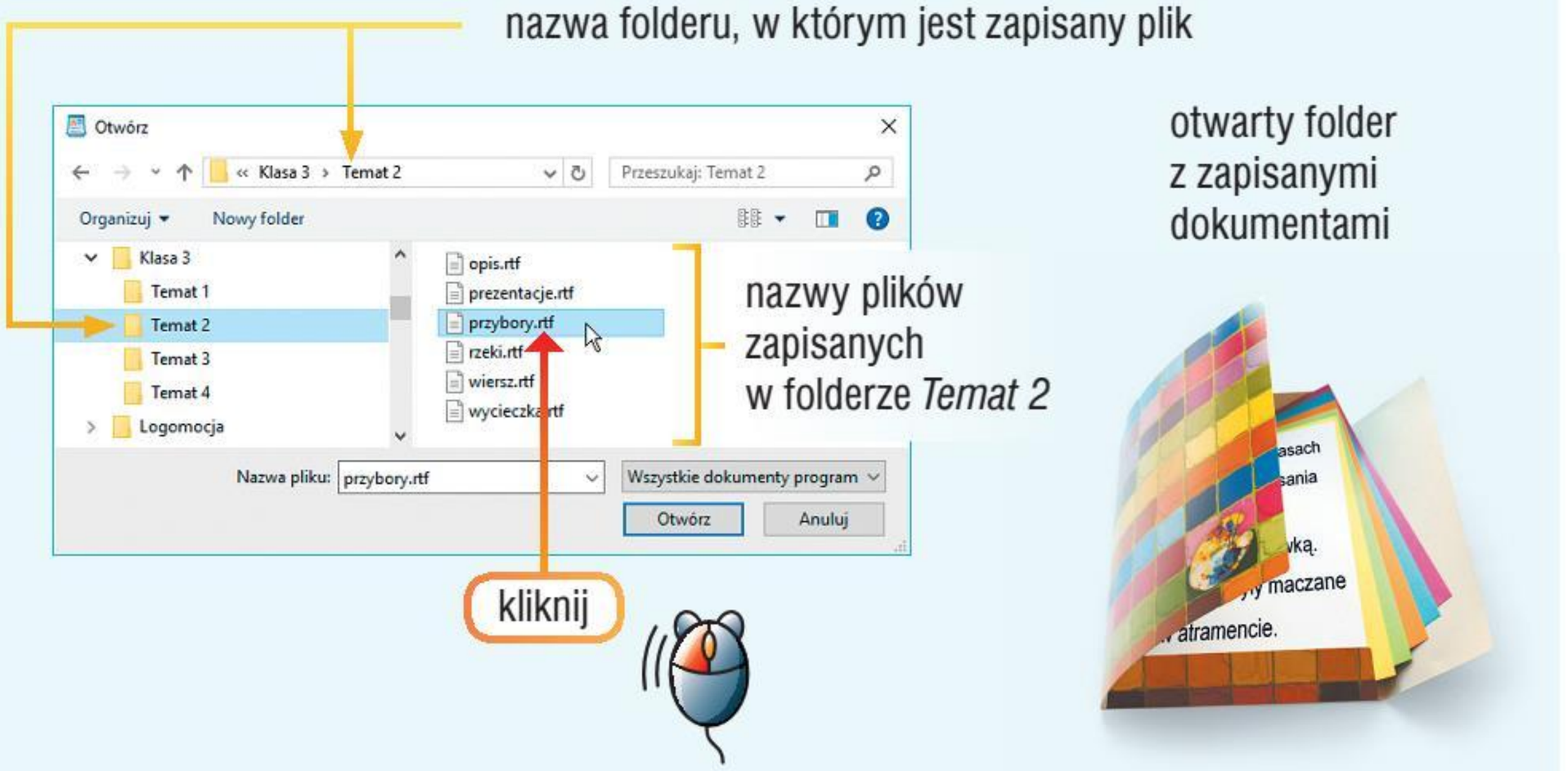
5. Otwieramy dokument tekstowy z pliku

Przykład 5.

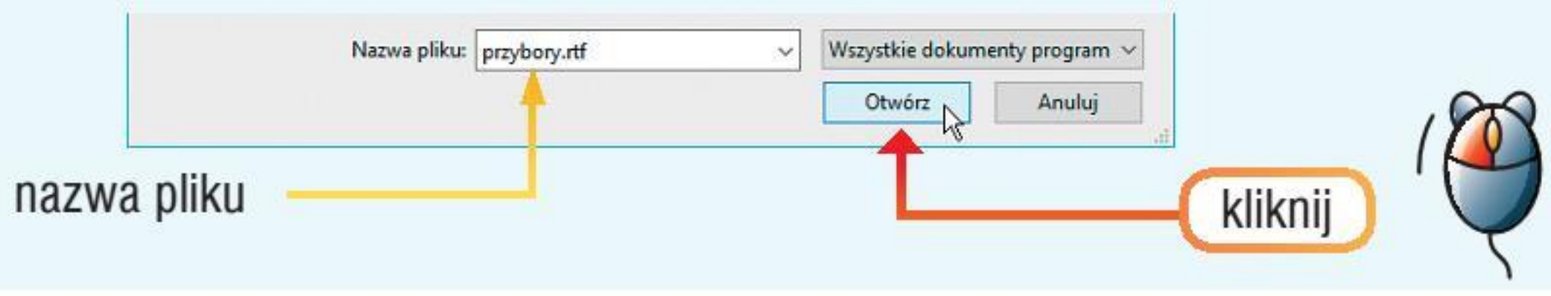
Aby przeczytać, poprawić lub uzupełnić dokument tekstowy utworzony w programie WordPad i zapisany w pliku, należy otworzyć ten plik.

1 W menu programu odszukaj i kliknij opcję **Otwórz**.

2



3



Wielkie i polskie litery piszemy w edytorze tekstu tak samo, jak w polu tekstowym w programie Paint i w polu tekstowym wstawianym na slajd prezentacji multimedialnej w programie Microsoft PowerPoint.

Wielkie litery piszemy, naciskając klawisz **Shift** i klawisz z wybraną literą.

Polskie litery piszemy, naciskając prawy klawisz **Alt** i klawisz z wybraną literą, np. po naciśnięciu **Alt + A** – otrzymujemy literę *ą*,
Alt + C – otrzymujemy literę *ć*, **Alt + Z** – otrzymujemy literę *ż*,
Alt + X – otrzymujemy literę *ź*.

Jeśli chcemy otrzymać wielką, polską literę, naciskamy klawisz **Shift**, prawy klawisz **Alt** i klawisz z wybraną literą, np. po naciśnięciu **Shift + Alt + C** – otrzymujemy *Ć*.

Ćwiczenie 7.

1. Uruchom program WordPad.
2. Otwórz plik zapisany w ćwiczeniu 6.
3. W nowym wierszu zapisz odpowiedź na pytanie: *Jakich przyborów do pisania używamy dzisiaj?*
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą i w tym samym folderze.
5. Zakończ pracę programu WordPad, zamykając okno programu.

Okno programu WordPad zamykamy podobnie jak okno programu Paint, naciskając przycisk ✕ w prawym górnym rogu okna.

Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *rzeki*.
2. Niektóre wyrazy powinny być zapisane wielką literą – wyjaśnij dlaczego.
3. Popraw tekst.
4. Na zdjęciu widać rzekę Odrę, przepływającą przez Wrocław. Uzupełnij tę informację w tekście.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



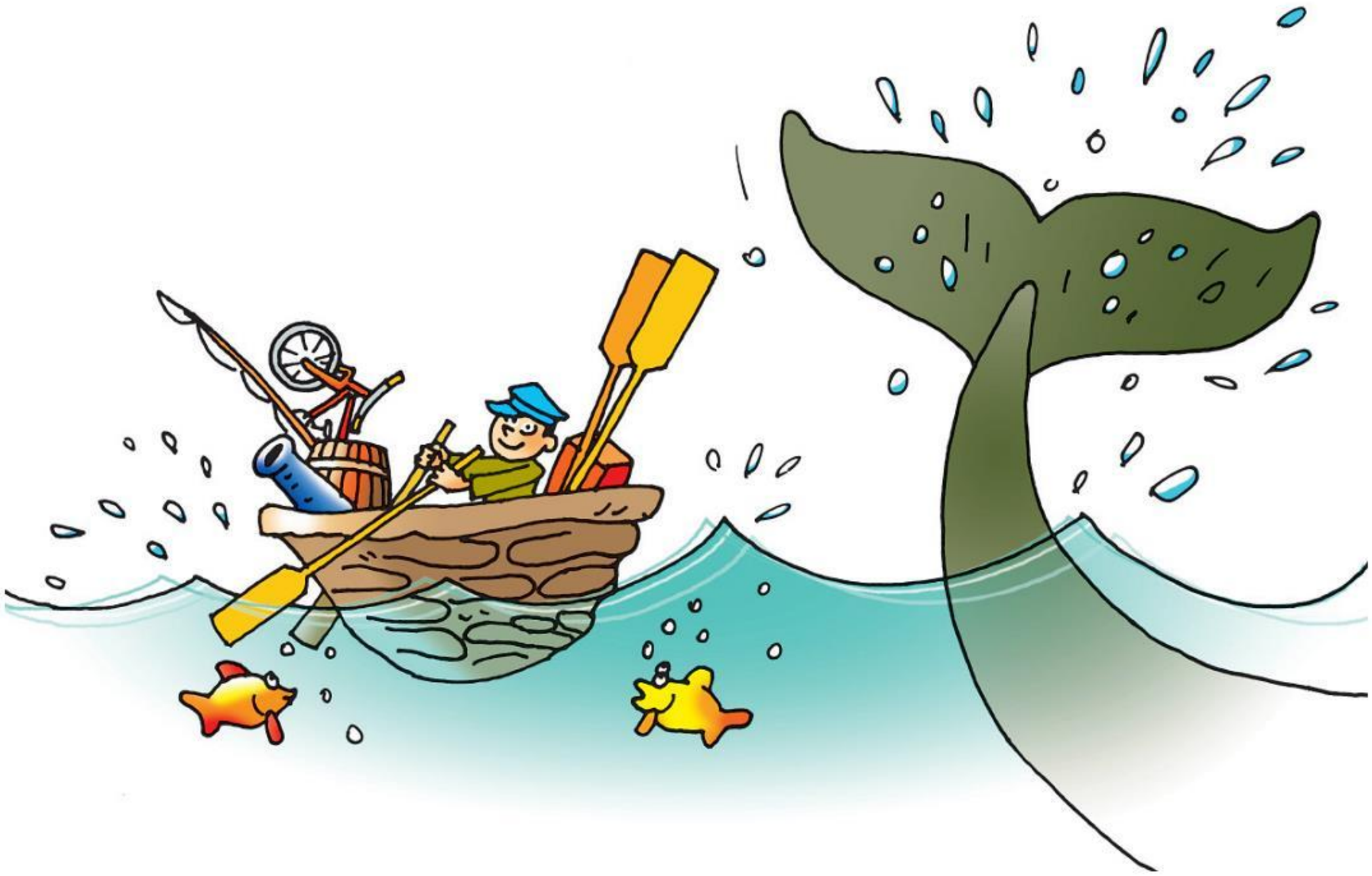
Wskazówka:

Błędnie napisane znaki usuwamy tak samo, jak w innych programach, ustawiając kursor tekstowy za znakiem i naciskając klawisz **Backspace**.

Temat 2.

Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *wiersz*.
2. We fragmentach wiersza Juliana Tuwima pt. „Pan Maluśkiewicz i wieloryb” nie zawsze użyto polskich liter. Popraw tekst.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Ćwiczenie 10.

1. W programie Paint narysuj ilustrację do fragmentu wiersza zapisanego w ćwiczeniu 9.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *łódka*.

Zadania

Zadanie 1.

1. Narysuj w programie Paint przybory do pisania, których używasz.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *moje przybory*.

Zadanie 2.

1. Otwórz prezentację zapisaną w ćwiczeniu 3.
2. Dodaj nowy slajd i umieść na nim rysunek utworzony w zadaniu 1.
3. Umieść na dodanym slajdzie tytuł.
4. Dodaj wybrane efekty animacji do rysunku i tytułu.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.
6. Uruchom pokaz slajdów.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *opis*.
2. Popraw tekst tak, aby zawarty w nim opis odpowiadał ilustracji.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 4.

1. Otwórz plik *mama i córka*.
2. Pokoloruj rysunek tak, aby kolory pasowały do tekstu poprawionego w zadaniu 3.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 5.

1. Korzystając z edytora tekstu, przepisz poniższy tekst i uzupełnij ostatnie zdanie. Każde zdanie napisz w oddzielnym wierszu.

   W edytorze grafiki Paint wykonujemy i poprawiamy rysunki.
   W programie PowerPoint tworzymy prezentacje multimedialne.
   W programie Baltie budujemy i czarujemy sceny.
   W edytorze tekstu …

2. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *programy*.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *wycieczka*.
2. Kasia opisała w edytorze tekstu szkolną wycieczkę do Krakowa. Jakie popełniła błędy? Popraw tekst.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *lajkonik*.
2. Popraw kolory Lajkonika tak, aby były podobne do kolorów na ilustracji.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 8.

1. Otwórz plik *prezentacje*.
   W tekście nieprawidłowo wstawiono spacje przed znakami interpunkcyjnymi.
   Popraw te błędy.
2. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 9.

1. W edytorze tekstu opisz, co widzisz za oknem pracowni komputerowej.
2. Zapisz dokument w pliku *za oknem*.

Zadanie 10.

1. Obejrzyj zdjęcia z wakacji Tomka. W edytorze tekstu opisz, gdzie Tomek był i co zobaczył.
2. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *wakacje*.





Temat 3. Zmieniamy tekst utworzony w edytorze tekstu



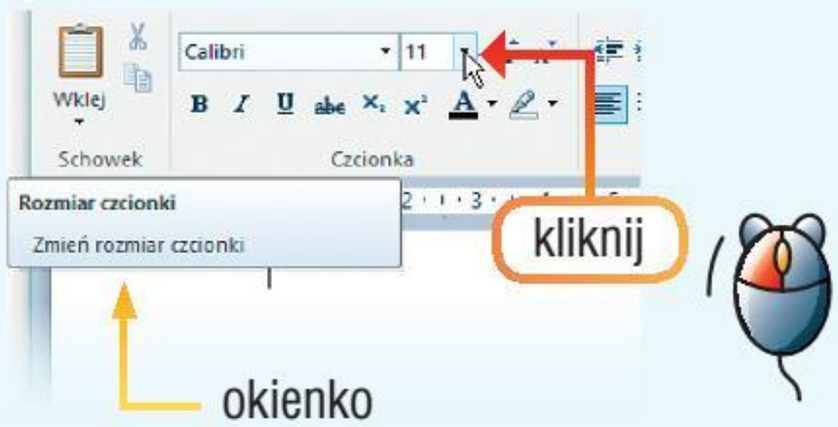
1. Zmieniamy rozmiar czcionki

W nowym dokumencie tekstowym rozmiar czcionki jest domyślnie określony – można go zmienić przed rozpoczęciem pisania.

Przykład 1.

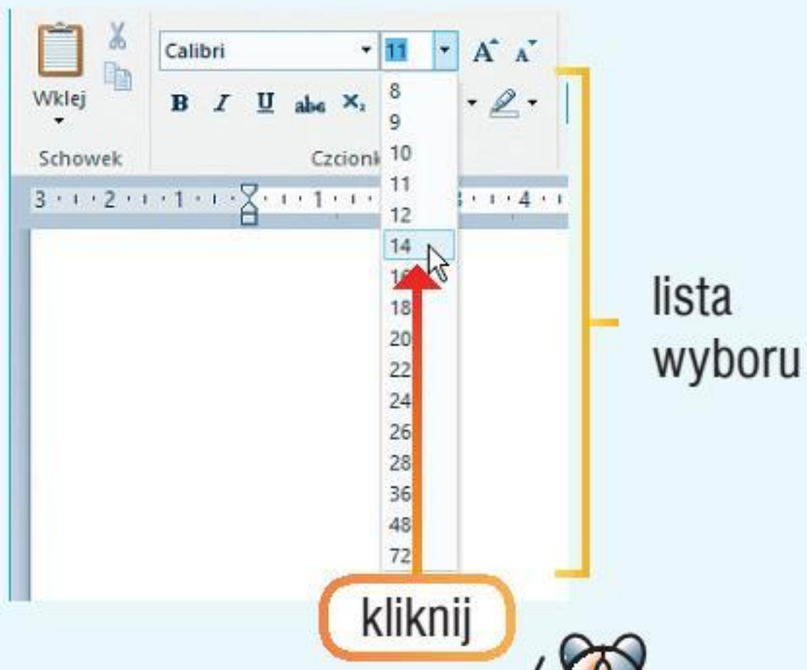
B B B B B B

1

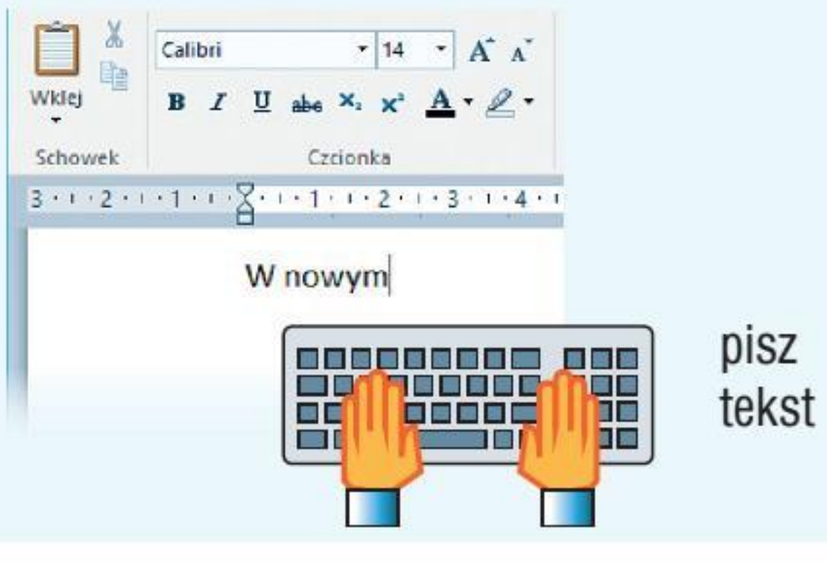


2

Wybierz rozmiar czcionki.



3



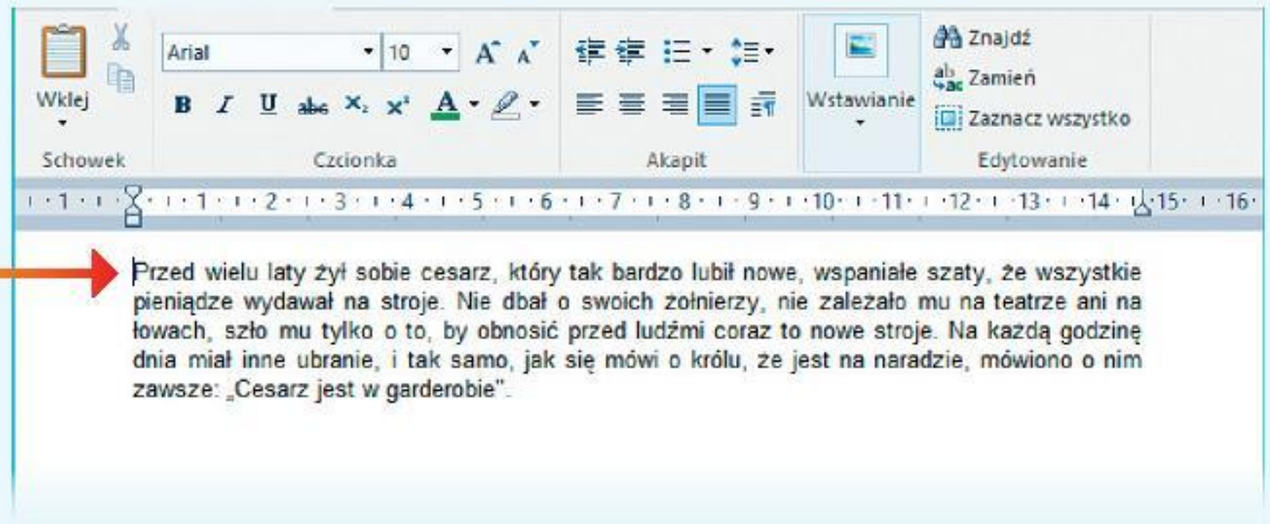
Ćwiczenie 1.

1. Uruchom edytor tekstu WordPad.
2. Sprawdź, jaki rozmiar czcionki jest ustawiony domyślnie.
3. Zmień rozmiar czcionki na 14.
4. Przepisz tekst z ramki umieszczonej przed przykładem 1. tego tematu.
5. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *rozmiar*.

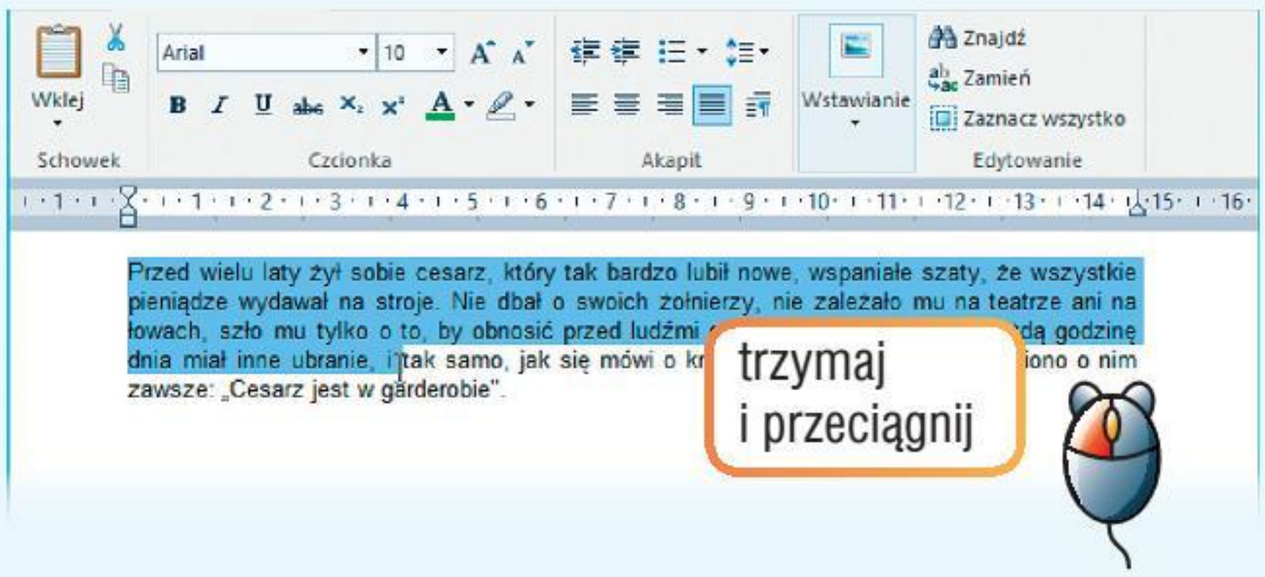
Rozmiar czcionki można również zmienić po napisaniu tekstu.
W tym celu tekst należy zaznaczyć.

Przykład 2.

1 Umieść kursor myszy na początku tekstu.



2 Zaznacz cały tekst.

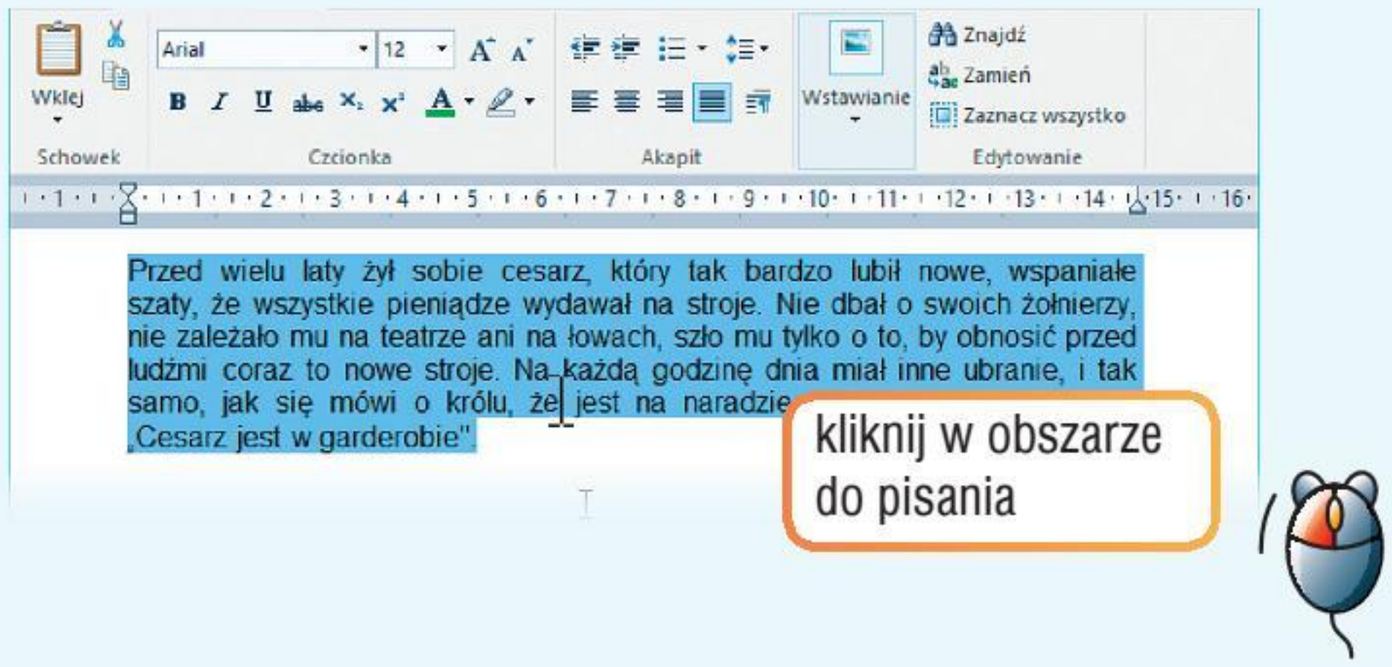


3 puść, gdy tekst zostanie zaznaczony



4 Wybierz rozmiar czcionki z listy wyboru (kroki 1. i 2. z przykładu 1.).

5 Usuń zaznaczenie tekstu.



Po zmianie rozmiaru czcionki może zmienić się liczba wierszy tekstu.

Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *cesarz*.
2. Ile wierszy zajmuje tekst?
3. Zmień rozmiar czcionki całego tekstu na 12.
4. Policz, ile wierszy zajmuje tekst po zmianie rozmiaru czcionki.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

2. Zmieniamy kolor czcionki

W nowym dokumencie tekstowym kolor czcionki jest domyślnie określony. Zazwyczaj jest to kolor czarny.

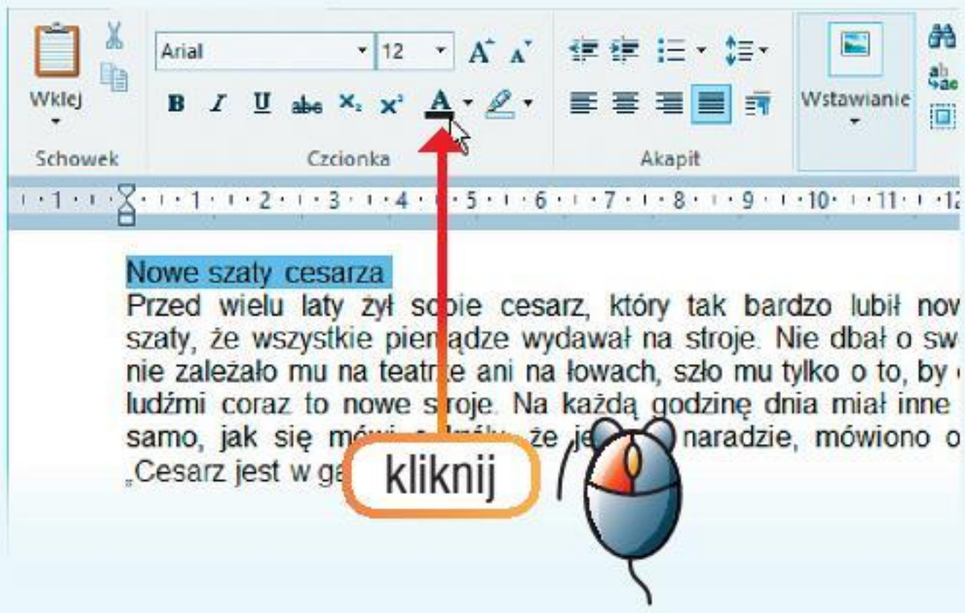
Kolor czcionki można zmienić przed rozpoczęciem pisania tekstu lub po jego napisaniu. Aby zmienić kolor czcionki napisanego tekstu, należy go najpierw zaznaczyć.

GGGGG

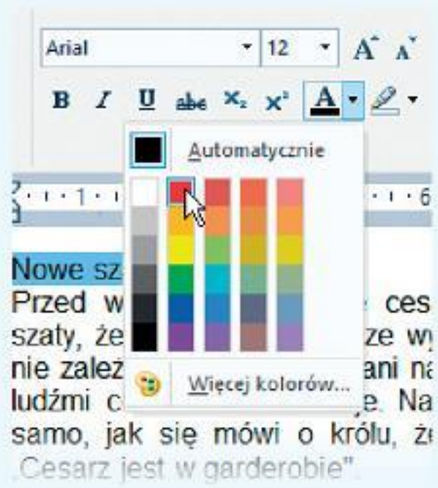
Przykład 3.

1 Zaznacz tekst (kroki 1., 2. i 3. z przykładu 2.).

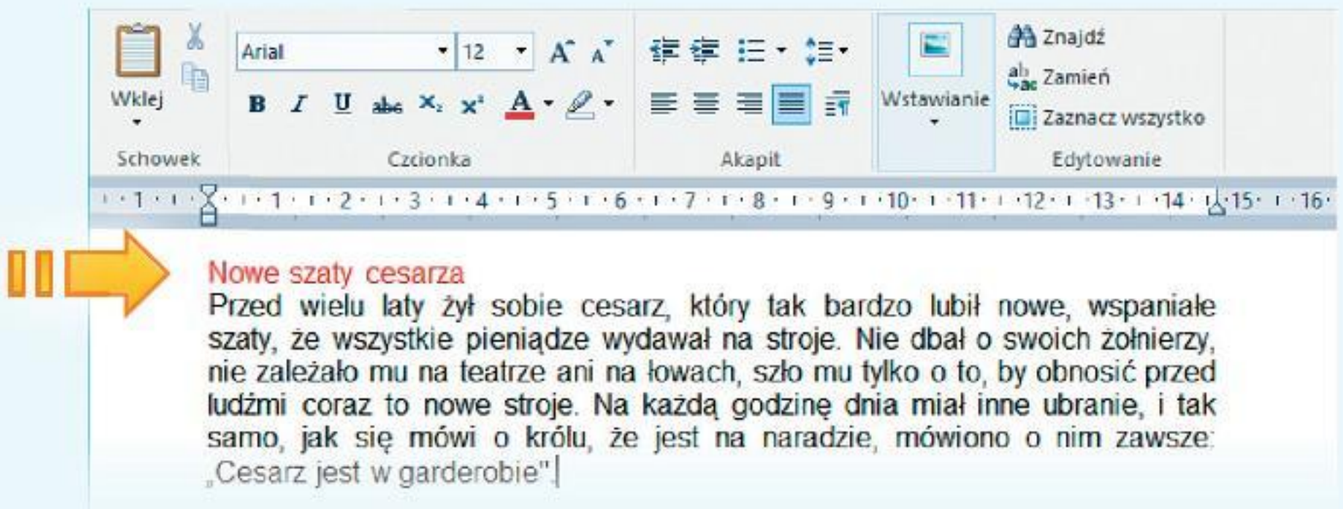
2



3 Wybierz kolor.



4 Usuń zaznaczenie tekstu (krok 5. z przykładu 2.).



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *bajka*. W pliku zapisano jedną z bajek Hansa Christiana Andersena.
2. Zmień rozmiar czcionki tytułu na 16, a pozostałego tekstu na 12.
3. Zmień kolor czcionki tytułu na czerwony.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka:

Gdy zaznaczymy tekst, możemy zmienić i rozmiar, i kolor czcionki, a dopiero na końcu usunąć zaznaczenie tekstu.

Czasami na ekranie monitora nie jest widoczna cała strona dokumentu. Nie widać też wszystkich stron, jeśli dokument ma ich wiele.

Aby obejrzeć cały dokument, można skorzystać z pasków przewijania pionowego i poziomego.

3. Zmieniamy rodzaj czcionki

Ćwiczenie 4.

Opisz własnymi słowami, czym różni się wygląd liter zapisanych w pierwszym wierszu od liter w drugim wierszu.

Arial → A a H h M m

Times New Roman → A a H h M m

W tekście komputerowym litery i inne znaki mogą mieć różny kształt, który zależy od zastosowanej czcionki.

Niektóre czcionki są proste, bez ozdobników, np. Calibri, Arial.

Inne mogą mieć ozdobne, krótkie kreseczki (tzw. szeryfy), np. czcionka Times New Roman.

Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *czcionki*.
2. Sprawdź, jaką czcionką zostały zapisane litery w pierwszym wierszu, a jaką w drugim wierszu.
3. Jaki rozmiar czcionki zastosowano?

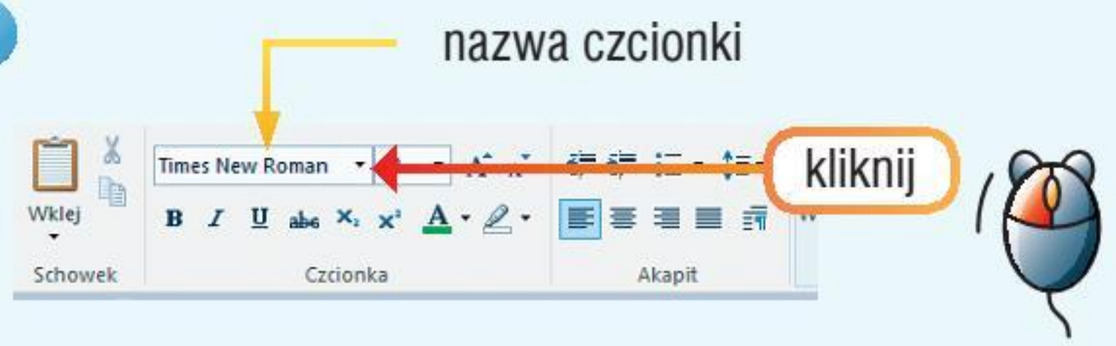
Wskazówki:

- Aby sprawdzić, jaką czcionką i w jakim rozmiarze napisano określony fragment tekstu, zaznacz go. Następnie przeczytaj informacje pokazane w odpowiednich polach.
- Jeśli w danym fragmencie zastosowano kilka różnych rodzajów i rozmiarów czcionek, informacje te będą niedostępne.

Przykład 4.

1 Zaznacz tekst.

2



3 W razie potrzeby przewiń listę czcionek.

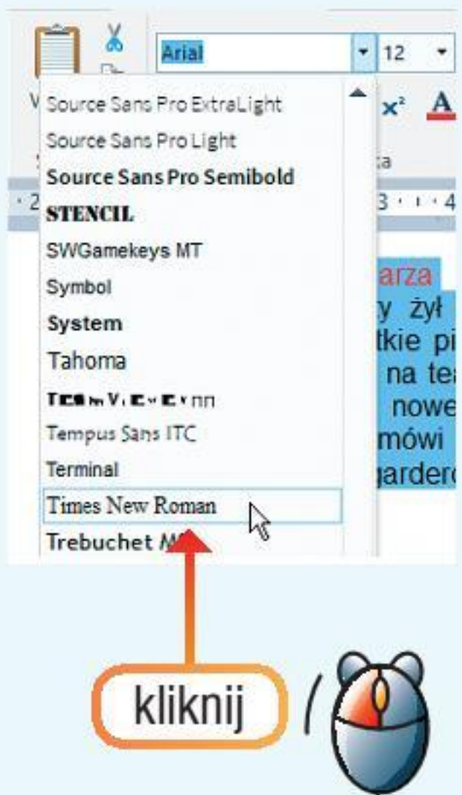


Uwaga: Nazwy czcionek są ułożone alfabetycznie.

4



5 Wybierz czcionkę.



6 Usuń zaznaczenie tekstu.

W nowym dokumencie tekstowym rodzaj czcionki jest domyślnie określony.

Czcionkę można zmienić przed rozpoczęciem pisania tekstu lub po jego napisaniu. Aby zmienić czcionkę w napisanym tekście, należy go najpierw zaznaczyć.

Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *czcionki*.
2. Dopisz w dwóch nowych wierszach litery: **B**, **b**, **G**, **g**, **W**, **w**. W pierwszym wierszu zastosuj czcionkę Times New Roman, w drugim – Arial. W obydwu wierszach zastosuj taki sam rozmiar i takie same kolory czcionek, jak w poprzednich wierszach.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *bajka* zapisany w ćwiczeniu 3.
2. Sprawdź, jaką czcionką napisano tytuł, a jaką treść bajki.
3. Zmień czcionkę, którą zapisana jest treść bajki, na Times New Roman.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

4. Pogrubiamy, pochylamy lub podkreślamy tekst

Tekst komputerowy można wyróżnić poprzez pogrubienie, pochylenie lub podkreślenie.

Sposób wyróżnienia tekstu można wybrać przed pisaniem tekstu lub po jego napisaniu.

Aby wyróżnić napisany tekst, należy go wcześniej zaznaczyć.

bb kk dd

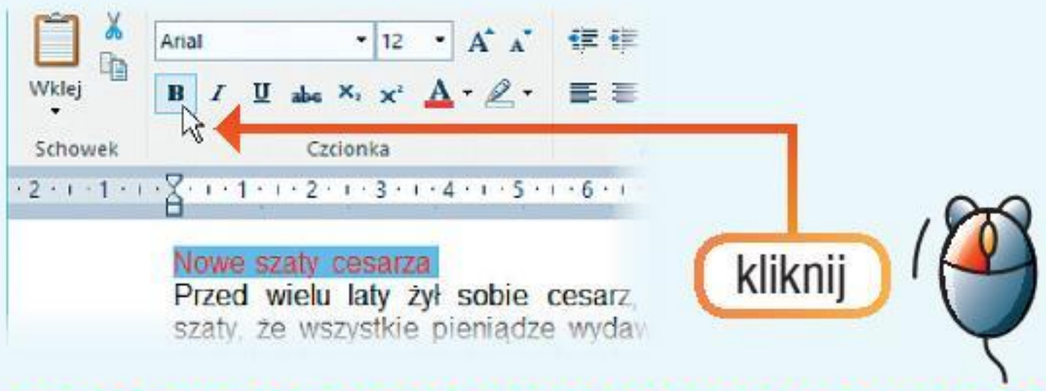
Przykład 5.

Aby **pogrubić** tekst, należy nacisnąć przycisk **Pogrubienie** [B].

Aby **pochylić** tekst, należy nacisnąć przycisk **Kursywa** [I].

Aby **podkreślić** tekst, należy nacisnąć przycisk **Podkreślenie** [U].

1. Zaznacz tekst.
2. Pogrub zaznaczony tekst.



3. Odznacz tekst.

Uwagi:

- Aby zlikwidować wyróżnienie lub zmienić je na inne, należy wykonać kroki od 1 do 3, klikając w kroku 2 odpowiedni przycisk.
- W jednym fragmencie tekstu można zastosować równocześnie kilka wyróżnienień, np. pochylenie i podkreślenie.

Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *bajka* zapisany w ćwiczeniu 7.
2. Pogrub tytuł.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik *park*.
2. Jaką czcionką został napisany tekst? Jaki zastosowano rozmiar czcionki?
3. Podkreśl wszystkie występujące w tekście czasowniki i policz je.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Ćwiczenie 10.

1. Otwórz plik *park* zapisany w ćwiczeniu 9.
2. Popraw tekst, zmieniając formę czasowników z czasu przeszłego na przyszły.
3. Zlikwiduj podkreślenie czasowników.
4. Zmień rozmiar czcionki na 12, a rodzaj – na Arial.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

5. Wyrównujemy tekst

Tekst można wyrównać do prawej, do lewej, wyśrodkować lub wyrównać jednocześnie do lewej i prawej, czyli do lewego i do prawego marginesu. W nowym dokumencie tekstowym ustawione jest zazwyczaj wyrównanie tekstu do lewej.

Sposób wyrównania tekstu można wybrać przed rozpoczęciem pisania tekstu lub po jego napisaniu. Aby wyrównać napisany tekst, należy go wcześniej zaznaczyć.

Przykład 6.

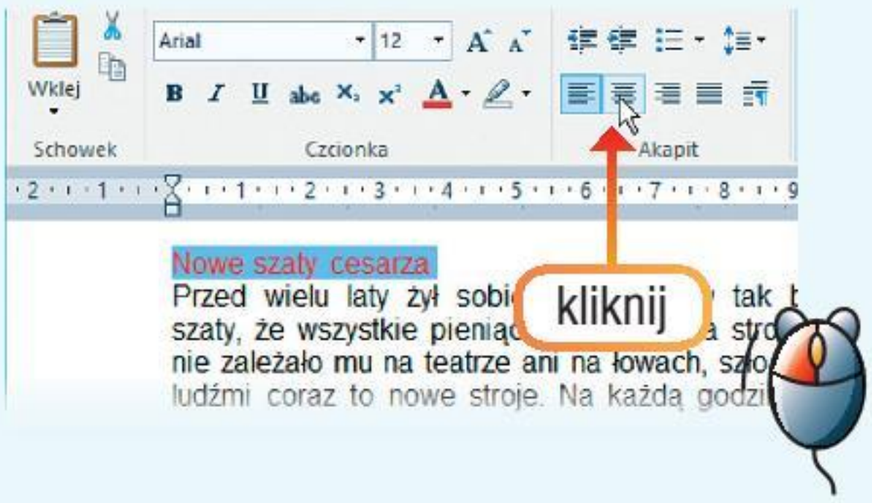
Aby **wyrównać** tekst do lewej, należy nacisnąć przycisk .

Aby **wyśrodkować** tekst, należy nacisnąć przycisk .

Aby **wyrównać** tekst do prawej, należy nacisnąć przycisk .

Aby **wyrównać** tekst jednocześnie do lewej i prawej, należy nacisnąć przycisk .

1. Zaznacz tekst.
2. Wyśrodkuj tekst.



3. Usuń zaznaczenie tekstu.

Ćwiczenie 11.

1. Otwórz plik *bajka* zapisany w ćwiczeniu 8.
2. Wyśrodkuj tytuł.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadania

Zadanie 1.

Odpowiedz na pytania i wykonaj polecenia:

1. Jak brzmi tytuł bajki zilustrowanej na rysunku?
2. Podaj imię i nazwisko autora tej bajki.
3. Które postacie z bajki znajdują się na rysunku?
4. Opisz scenę przedstawioną na ilustracji.



Zadanie 2.

1. Zapisz w edytorze tekstu odpowiedzi na pytania z zadania 1. Ustaw rozmiar czcionki na 12. Tytuł bajki pochyl. Każdą odpowiedź zacznij od nowego wiersza.
2. Zapisz plik pod nazwą *szaty*.

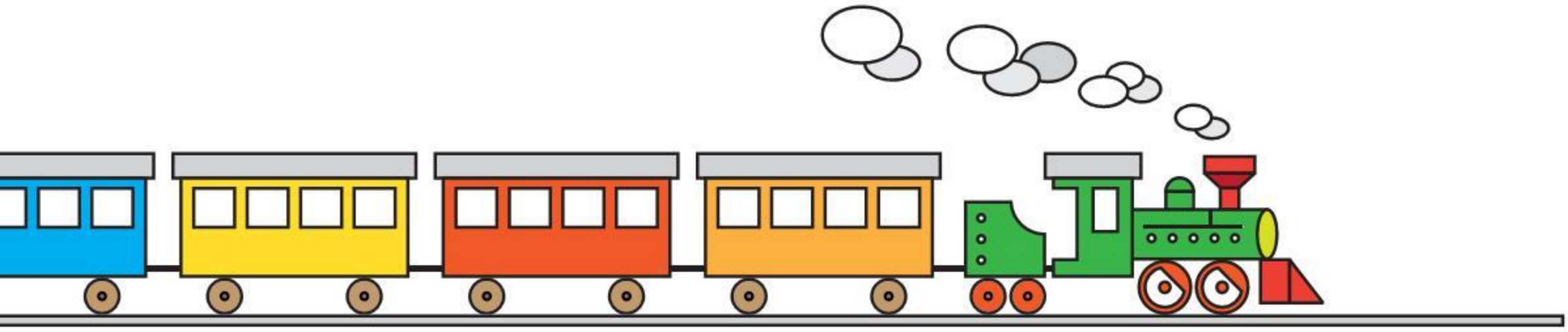
Wskazówka: Treść całej bajki znajduje się w pliku *bajka*.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *szaty*.
2. Pokoloruj rysunek.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 4.

1. Otwórz plik *lokomotywa*.
2. Tytuł wiersza oraz imię i nazwisko autora podkreśl, zmień kolor czcionki na zielony, a rozmiar na 16.
3. Treść wiersza pochyl. Zmień rozmiar czcionki na 12.
4. W treści wiersza wyróżnij pogrubieniem informacje o tym, kto lub co znajduje się w wagonach.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 5.

1. Narysuj w programie Paint lokomotywę z dziesięcioma doczepionymi wagonikami. Jaką metodę należy zastosować, aby nie rysować każdego wagonika oddzielnie?
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *wagoniki*.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *list Tomka*.
2. Popraw datę na dzisiejszą. Wyrównaj do prawej nazwę miejscowości i datę.
3. Pogrub nagłówek listu i wyrównaj do środka. Zmień rozmiar czcionki na 18.
4. Zmień rozmiar czcionki treści listu na 14.
5. Podpis z pozdrowieniami pochyl, wyrównaj do prawej i zmień rozmiar czcionki na 12.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 7.

1. Otwórz plik *list Tomka* zapisany w zadaniu 6.
2. Zmień treść listu tak, jakby pisała go Kasia, która spędziła podobne wakacje, ale nad rzeką.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *list Kasi*.

Zadanie 8.

1. Otwórz plik *plan1*.



2. W pliku został opisany sposób dojścia rodzeństwa, Ewy i Przemka, z domu do szkoły. Popraw tekst tak, aby zawarty w nim opis pasował do narysowanego planu.
3. Wyróżnij pogrubieniem nazwy ulic.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 9.

1. Czy Ewa i Przemek mogą dojść do szkoły tylko jedną trasą?
2. Korzystając z pliku *plan1*, zapisanego w zadaniu 8., opisz inną drogę Ewy i Przemka z domu do szkoły.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *plan2*.

Zadanie 10.

1. Korzystając z pliku *plan1*, opisz drogę Ewy i Przemka z domu do parku nad staw.
2. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *plan3*.

Zadanie 11.

1. Narysuj w programie Paint plan drogi łączącej twój dom ze szkołą.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *mapa*.

Zadanie 12.

1. Opisz w edytorze tekstu WordPad swoją drogę do szkoły.
2. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *plan4*.

Zadanie 13.

1. Opisz w edytorze tekstu, co widzisz na zdjęciu. Zdjęcie zostało zrobione na kole podbiegunowym w Finlandii.
2. Zastosuj czcionkę Arial o rozmiarze 14, w kolorze niebieskim.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *koło*.



Temat 4. Wykonujemy operacje na fragmentach tekstu



1. Przypominamy sobie sposób wykonywania operacji na fragmentach rysunku w edytorze grafiki

Fragment rysunku możemy skopiować lub wyciąć i wkleić w inne miejsce rysunku, korzystając z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych.

Ćwiczenie 1.

1. Uruchom program Paint.
2. Otwórz plik *magazyn*.
3. Popraw rysunek tak, aby ilustrował rozwiązanie zadania:

   Do magazynu z akcesoriami komputerowymi przywieziono 6 monitorów, dwa razy więcej myszy komputerowych, a klawiatur o 5 sztuk mniej niż myszy. Ile myszy i klawiatur przywieziono do sklepu?
4. Zapisz działania:

   Liczba myszy: ☐ ☐ = ☐

   Liczba klawiatur: ☐ ☐ = ☐
5. Umieść na rysunku odpowiedzi do zadania.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

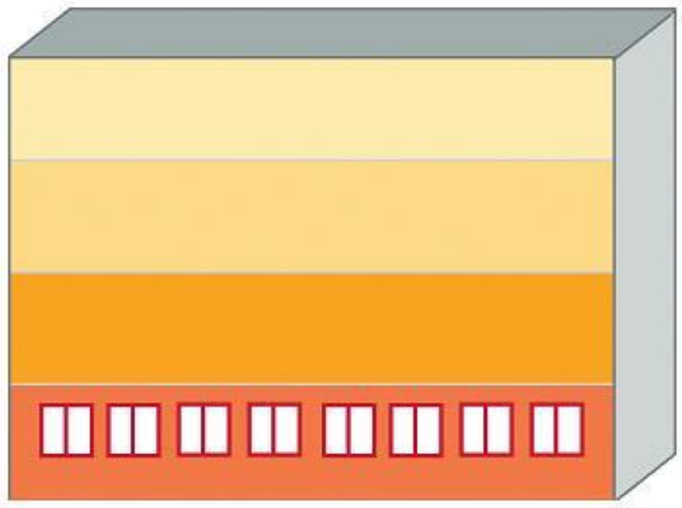


Wskazówka:

Do wykonania operacji na fragmentach rysunku użyj odpowiednich **opcji menu**.

Ćwiczenie 2.

1. Otwórz plik *okna*.
2. Na rysunku pokazano projekt budynku, w którym na parterze zaprojektowano 8 okien. Okazało się, że okien jest za dużo. Usuń co drugie okno. Dokończ projekt, umieszczając na trzech piętrach budynku tyle samo okien, co na parterze. Ile okien powinno być w całym budynku?



3. Zapisz działanie: ☐ ☐ = ☐
4. Umieść na rysunku odpowiedź do zadania.
5. Pokoloruj ściany budynku.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka:

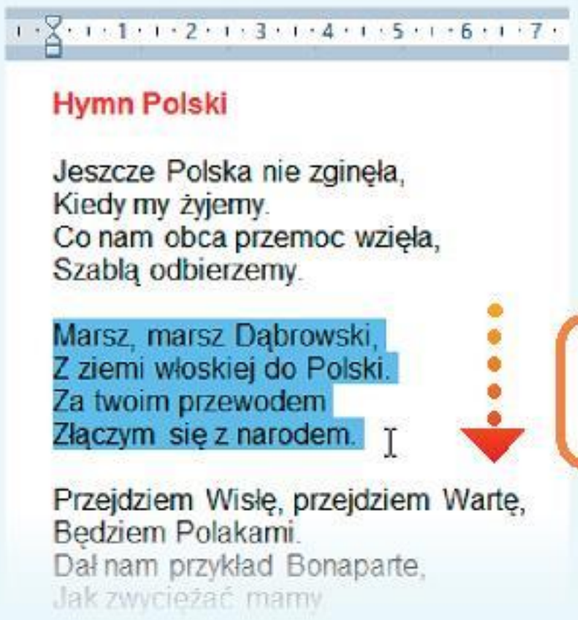
Do wykonania operacji na fragmentach rysunku użyj odpowiednich **skrótów klawiaturowych**. Zastanów się, w jaki sposób można najszybciej wykonać to zadanie.

2. Kopiujemy fragment tekstu i wklejamy w inne miejsce dokumentu tekstowego

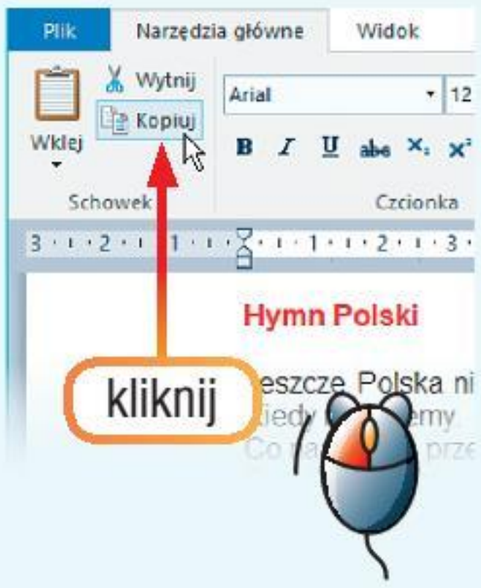
W edytorze tekstu możemy skopiować fragment tekstu i wkleić go w inne miejsce dokumentu, korzystając z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych.

Przykład 1.

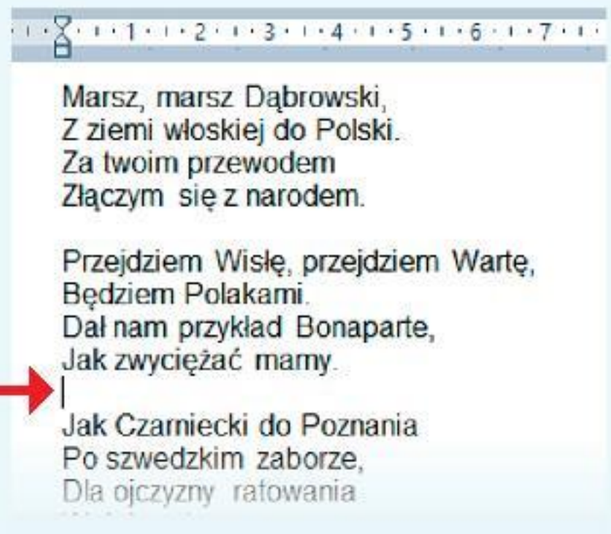
1 Zaznacz fragment tekstu.



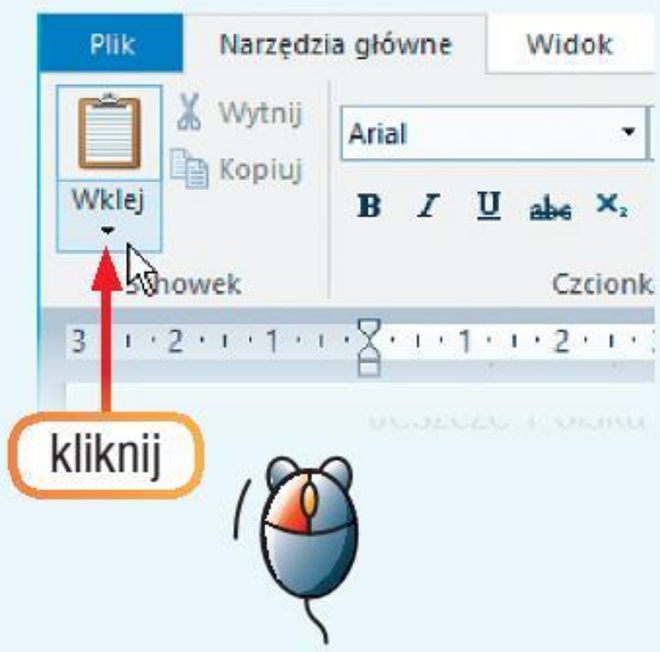
2 Wybierz opcję **Kopiuj**.



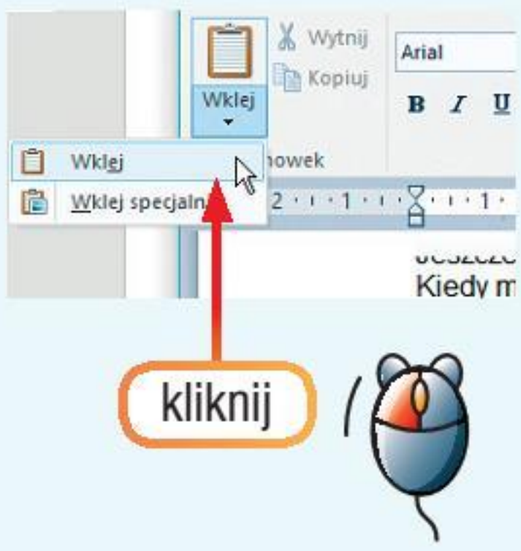
3 Umieść kursor tekstowy w miejscu docelowym.



4 Wybierz opcję **Wklej**.



5



Uwaga: Aby wkleić kolejny raz ten sam fragment tekstu, wystarczy wybrać opcję **Wklej** (krok 4, 5).

Aby wstawić pusty wiersz, należy nacisnąć klawisz **Enter**.

Ćwiczenie 3.

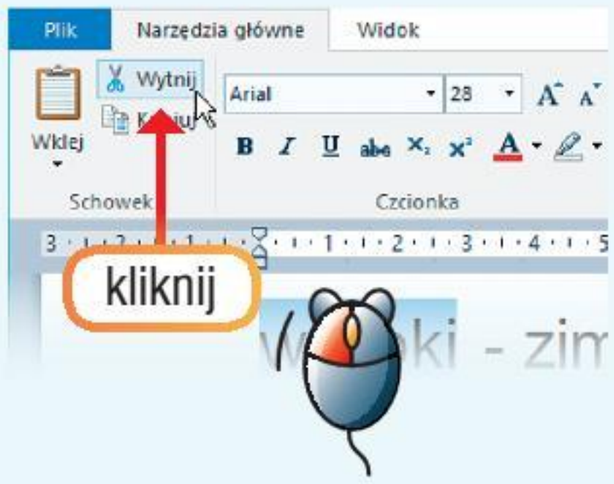
1. Uruchom program WordPad.
2. Otwórz plik *hymn*.
3. Uzupełnij treść hymnu, kopiując refren i wklejając go po każdej zwrotce.
4. Między zwrotkami a refrenem wstaw po jednym pustym wierszu.
5. Tekst hymnu pochyl i dodatkowo pogrub tekst refrenu.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



3. Wycinamy fragment tekstu i wklejamy go w inne miejsce

Przykład 2.

Aby **wyciąć**, a następnie **wkleić** zaznaczony fragment tekstu, należy postępować podobnie jak podczas kopiowania i wklejania (przykład 1.), ale w kroku 2. należy wybrać opcję **Wytnij**.



Ćwiczenie 4.

1. Otwórz plik *przeciwieństwa*.
2. Popraw tekst w taki sposób, aby w prawej kolumnie znalazły się wyrazy o znaczeniu przeciwnym do wyrazów umieszczonych w lewej kolumnie. Nie przepisuj wyrazów, tylko stosuj operacje wycinania i wklejania tekstu.

   Przykład:

   Jest: *wysoki – zimny*, a powinno być: *wysoki – niski*.
3. Pod uporządkowanymi wyrazami dopisz dwie nowe pary przymiotników.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Ćwiczenie 5.

1. Narysuj w programie Paint rysunek ilustrujący parę wyrazów o przeciwnym znaczeniu. Wybierz jeden z przykładów zapisanych w pliku *przeciwieństwa*.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *przeciwieństwa*.



wesoły



smutny

Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *lista*.
2. Ułóż zapisane wyrazy w kolejności alfabetycznej. Nie przepisuj wyrazów, tylko stosuj operacje wycinania i wklejania tekstu.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Ćwiczenie 7.

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

Po wykonaniu polecenia **Wytnij** zaznaczony fragment tekstu ..... z dokumentu tekstowego.

Po wykonaniu polecenia **Kopiuj** zaznaczony fragment tekstu ..... z dokumentu tekstowego.

W każdym przypadku można zaznaczony fragment tekstu wkleić w wybrane miejsce dokumentu, używając polecenia **Wklej**.

4. Stosujemy skróty klawiaturowe

Aby wykonywać niektóre czynności w edytorze tekstu, możemy zamiast korzystać z opcji menu użyć **skrótów klawiaturowych** – tych samych, których używaliśmy w edytorze grafiki.

Ćwiczenie 8.

1. Otwórz plik *przysłowia*.
2. Treści przysłów zostały pomieszane. Popraw tekst. Nie przepisuj treści przysłów. Do wykonywania operacji wycinania i wklejania fragmentów tekstu zastosuj skróty klawiaturowe.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

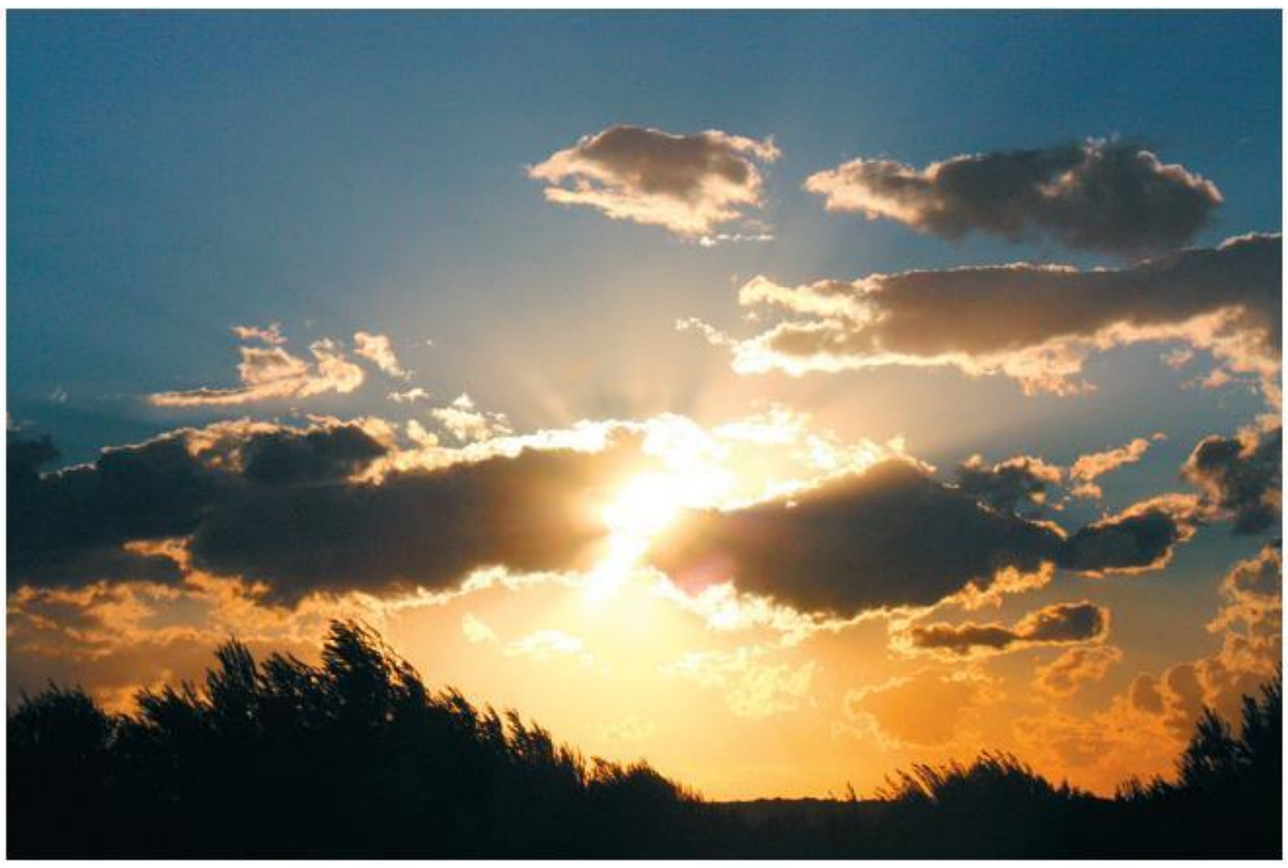
Ćwiczenie 9.

Uzupełnij:

Po burzy zawsze .....

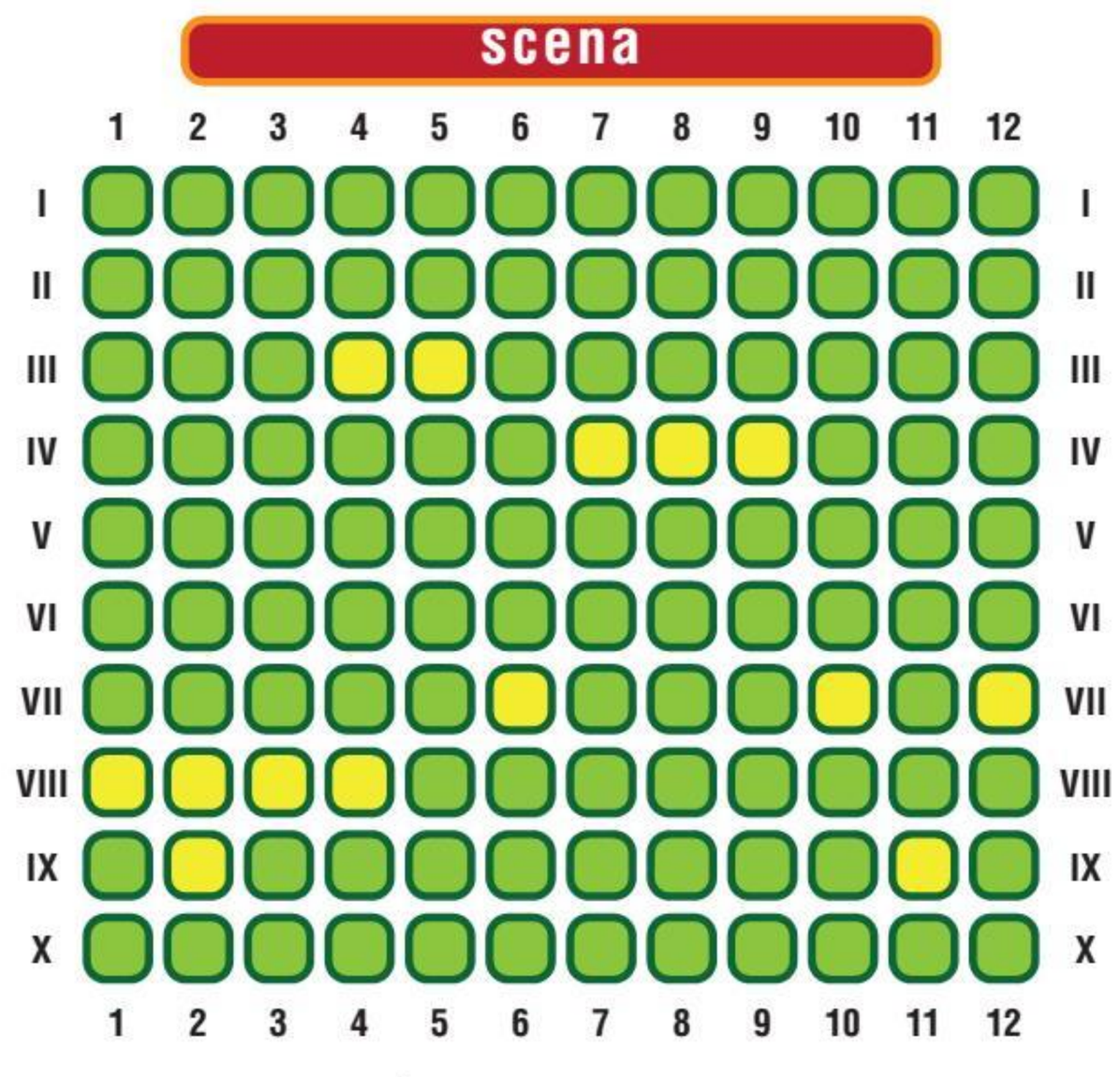
.....

.....



Zadania

Zadanie 1.



Na rysunku pokazany jest plan widowni teatru. Żółtym kolorem oznaczono wolne miejsca.
Uzupełnij:

Liczba wszystkich miejsc w teatrze: ☐ ☐ = ☐

Wolne miejsca są w rzędach:

- *trzecim – numery: cztery, ...,*
- *..... – numery: .....,*
- *..... – numery: .....,*
- *..... – numery: .....,*
- *..... – numery: .....*

Jest ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ = ☐ wolnych miejsc.

Zadanie 2.

1. Otwórz plik *widownia*.
2. Dokończ rysowanie planu widowni teatru zgodnie z rysunkiem z zadania 1. Zastosuj operacje kopiowania i wklejania.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Temat 4.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *teatr*.
2. Popraw treść zadania tak, aby odpowiadała rysunkowi z zadania 1. Zastosuj operacje kopiowania, wycinania i wklejania.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 4.

1. Uruchom program WordPad.
2. Opisz, co widzisz na scenie pokazanej na rysunku. Podaj tytuł bajki, z której pochodzi ta scena.
3. Zastosuj czcionkę Times New Roman o rozmiarze 14. Tytuł bajki napisz kolorem czerwonym.



4. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *przedstawienie*.

Zadanie 5.

1. Otwórz plik *stolica*.
2. Ania opisała wycieczkę do Warszawy. Popraw tekst, zmieniając odpowiednio kolejność zdań, aby opis zgadzał się z chronologią wydarzeń.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *pytania*.
2. Usuń niewłaściwe odpowiedzi.
3. Zmień kolor czcionki tytułu na fioletowy, treść pytań pochyl, słowo „Odpowiedź” pogrub. Zmień rodzaj czcionki całego tekstu na Times New Roman.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *sylaby1*.
2. Obok wyrazu wyróżnionego pogrubioną czcionką dodaj dziewięć kolejnych wyrazów tak, aby pierwsza sylaba następnego wyrazu była taka sama, jak druga sylaba poprzedniego wyrazu.

   Druga sylaba ostatniego wyrazu powinna być taka sama, jak pierwsza sylaba pierwszego wyrazu.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wzór: kara, rasa, sala, lato, Tola, laka, ...

Zadanie 8.

1. Wymyśl samodzielnie 10 wyrazów według reguły podanej w zadaniu 7.
2. Zastosuj taki sam rodzaj i rozmiar czcionki, jakich użyto w pliku *sylaby1* w zadaniu 7.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *sylaby2*.

Temat 5. Korzystamy z programu Baltie



1. Budujemy sceny



W programie Baltie budujemy sceny składające się z przedmiotów.

W trybie **Budowanie** sami umieszczamy przedmioty na scenie, a w trybie **Czarowanie** wydajemy polecenia, zgodnie z którymi scenę buduje czarodziej Baltie.

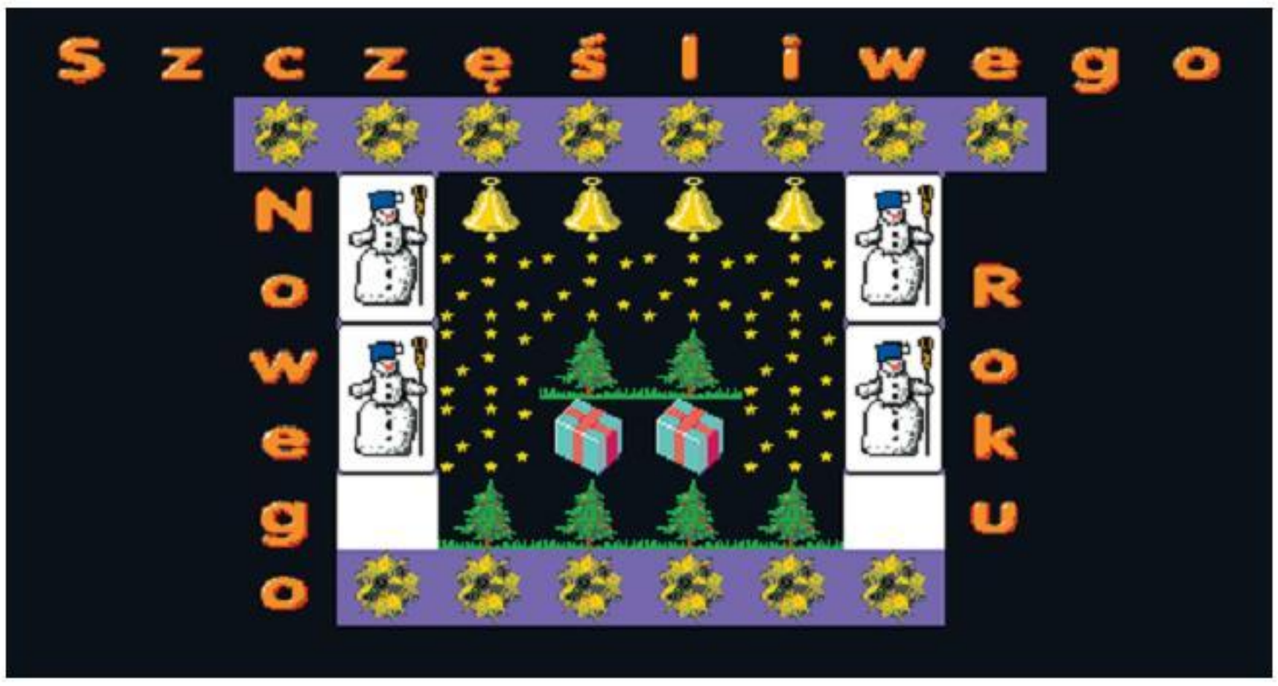
Ćwiczenie 1.

1. Uruchom program Baltie.
2. Wybierz tryb **Budowanie**.
3. Przypomnij sobie podstawowe zasady pracy w programie Baltie: umieszczanie przedmiotu na scenie, usuwanie przedmiotu ze sceny, kopiowanie i zastępowanie przedmiotu, czyszczenie sceny, korzystanie z różnych banków przedmiotów.
4. Zbuduj scenę według własnego pomysłu.
5. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *scena.s00*.

Wskazówka: Aby zapisać scenę w pliku, z menu **Scena** wybierz opcję **Zapisz jako**.

Ćwiczenie 2.

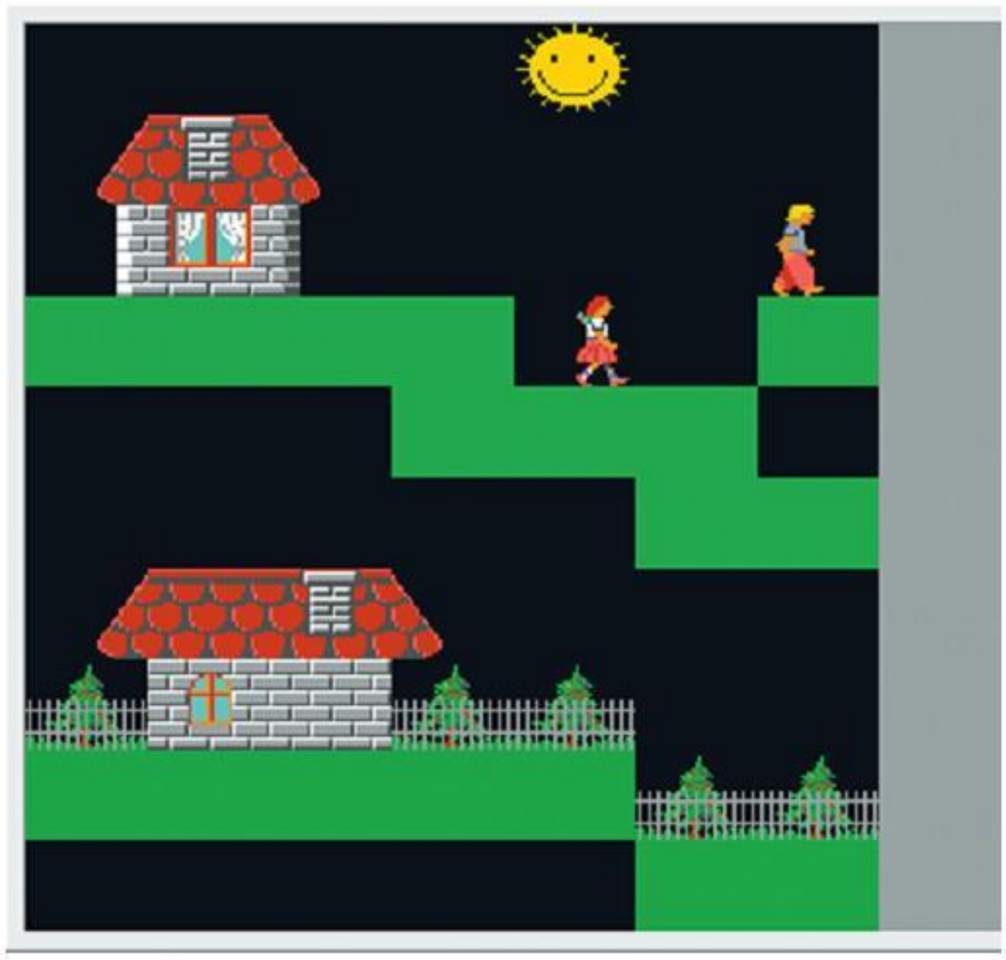
1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Utwórz kartkę z życzeniami noworocznymi, taką jak pokazana na rysunku.
3. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *kartka.s00*.



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *symetria.s00*.
2. Wybierz tryb **Budowanie**.
3. Po prawej stronie sceny zbuduj obraz symetryczny do obrazu znajdującego się po lewej stronie sceny.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Aby zapisać plik pod tą samą nazwą, z menu **Scena** wybierz opcję **Zapisz**.

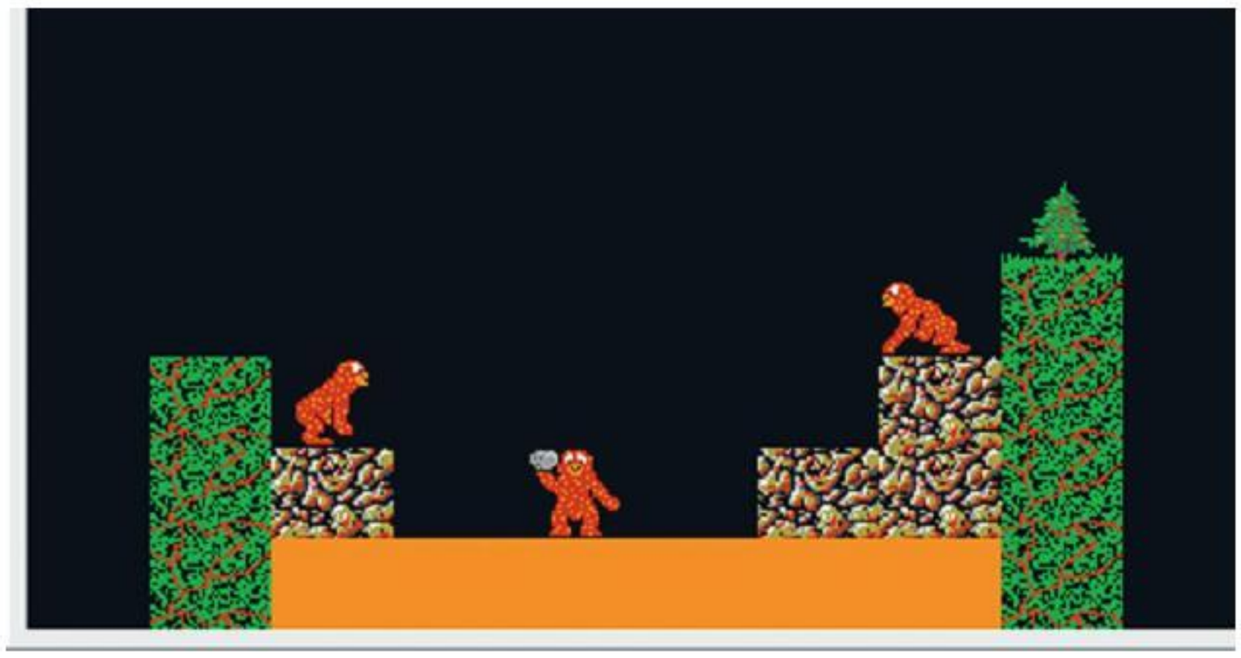


2. Wyczarowujemy sceny

W trybie **Czarowanie** możemy sterować czarodziejem: obracać go w prawo, w lewo i przesuwać do przodu.
Czarodziej Baltie zawsze wyczarowuje przedmiot przed sobą.

Ćwiczenie 4.

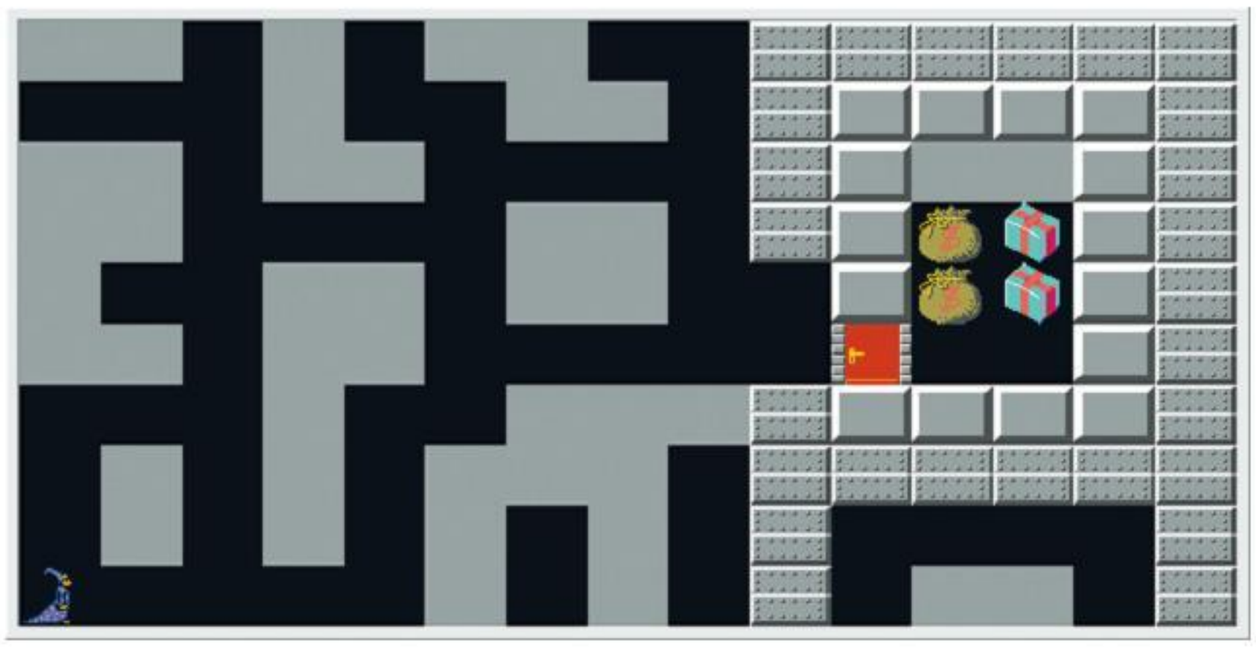
1. Uruchom program Baltie.
2. Wybierz tryb **Czarowanie**.
3. Z pomocą czarodzieja wyczaruj scenę pokazaną na rysunku.
4. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *małpki.s00*.



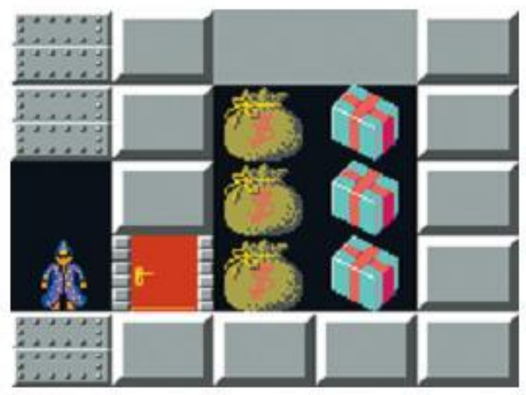
Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *sejf.s00*.
2. Wybierz tryb **Czarowanie**. Czarodziej powinien być umieszczony w lewym dolnym rogu sceny.
3. Wydaj czarodziejowi polecenia według listy:

1. Idź 4 kroki do przodu.
2. Obróć się w lewo.
3. Idź 3 kroki do przodu.
4. Obróć się w prawo.
5. Idź krok do przodu.
6. Obróć się w lewo.
7. Idź krok do przodu.
8. Obróć się w prawo.
9. Idź 4 kroki do przodu.
10. Otwórz drzwi do sejfu (wyczaruj otwarte drzwi).



4. Czarodziej po wykonaniu podanej listy kroków znajdzie się przed drzwiami do sejfu. Następnie powinien wejść do środka, wyczarować jeszcze jeden worek z dolarami i paczkę z pieniędzmi, a potem wyjść z sejfu, zamknąć za sobą drzwi i odwrócić się przodem (patrz rysunek).
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



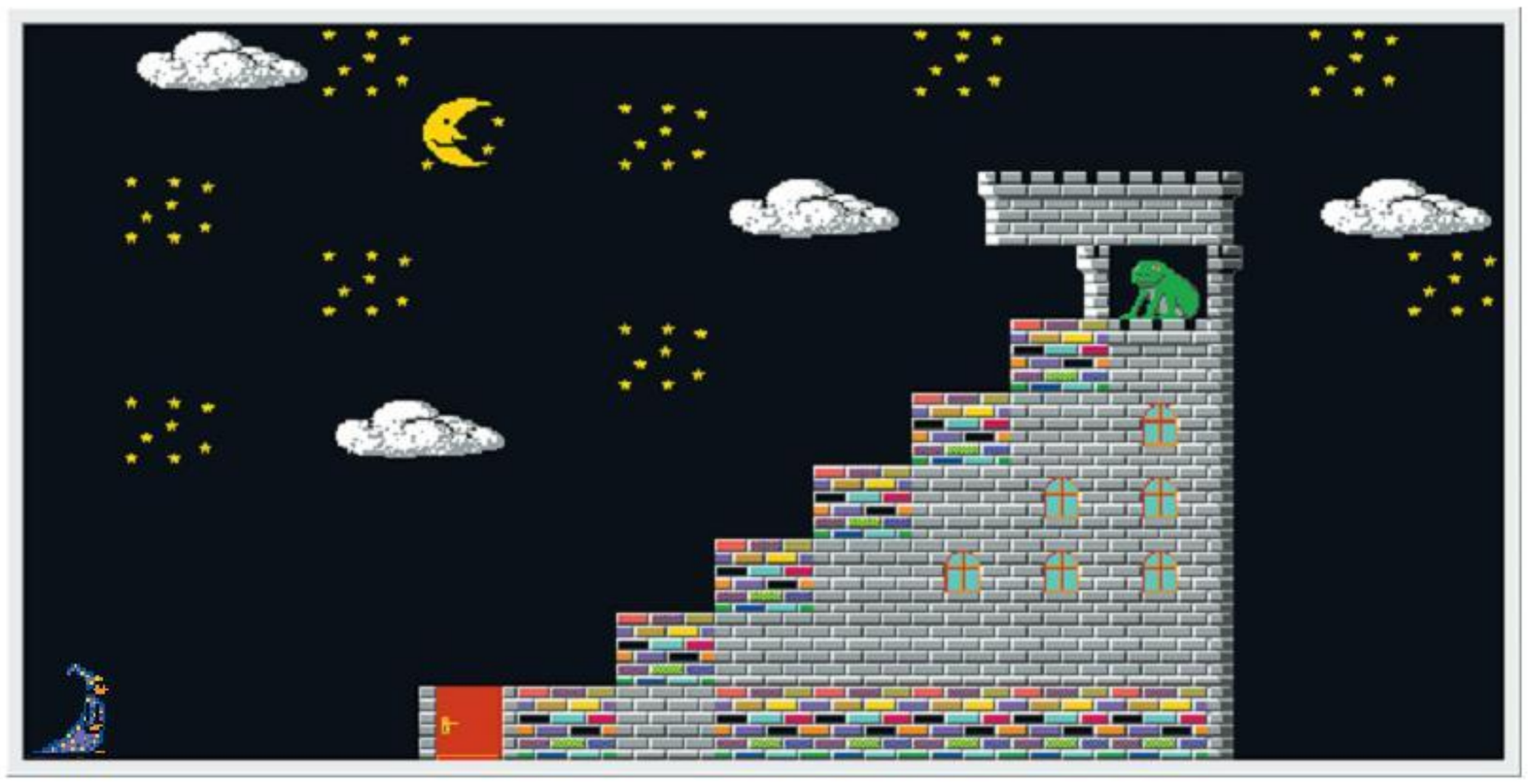
Ćwiczenie 6.

Dokończ opis poleceń dla czarodzieja zgodnie z treścią punktu 4. z ćwiczenia 5.

11. Idź krok do przodu.
12. .....
13. .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *żabka.s00*.
2. Wybierz tryb **Czarowanie**. Czarodziej powinien być umieszczony w lewym dolnym rogu sceny.
3. Zaprowadź czarodzieja do żabki uwięzionej w wieży, wykonując jak najmniejszą liczbę ruchów. Po dojściu do zamkniętych drzwi Baltie powinien je otworzyć (zamienić na drzwi otwarte), a następnie wejść po schodach i zmienić żabkę w księżniczkę.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



5. Ile poszczególnych ruchów musi wykonać czarodziej, aby stanąć naprzeciw żabki?

Kroki do przodu: ☐

Zwroty w prawo: ☐

Zwroty w lewo: ☐

3. Programujemy z Baltiem



Programy tworzymy w trybie **Programowanie**, w którym wybieramy opcję **Nowicjusz**. Najpierw przygotowujemy w obszarze roboczym polecenia dla czarodzieja – tworzymy program. Następnie uruchamiamy program, klikając przycisk . Czarodziej wykonuje polecenia w kolejności, w jakiej zostały ułożone. Efekt wykonania poleceń – wykonania programu – obserwujemy w oddzielnym oknie.

Ćwiczenie 8.

1. Wybierz tryb **Programowanie/Nowicjusz** i ułóż następujące polecenia:



2. Spraw, aby czarodziej stał się na koniec niewidzialny. Wstaw w przedostatnim wierszu programu odpowiednie polecenie.
3. Uruchom program.

Wskazówki:

- Jeśli chcemy, aby Baltie był niewidoczny, należy wstawić polecenie **Niewidzialny** .
- Można zmieniać położenie przedmiotów w wierszach, klikając je i przeciągając myszką.

Ćwiczenie 9.

1. W trybie **Programowanie/Nowicjusz** utwórz program, w którym Baltie zbuduje domek pokazany na rysunku.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *domek.bpr*.



Wskazówka:

Aby zapisać program w pliku, w menu **Program** wybierz opcję **Zapisz jako**.

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

4. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń

Przykład 1.

Zadanie: Na każdym poziomie pięciopoziomowego parkingu stoi 6 samochodów i 2 motocykle. Ile pojazdów znajduje się na parkingu?

Rozwiązanie tego zadania możemy zapisać tak:
$6 + 2 + 6 + 2 + 6 + 2 + 6 + 2 + 6 + 2 = (6 + 2) + (6 + 2) + (6 + 2) + (6 + 2) + (6 + 2) =$
$= 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 40.$
Działanie można też zapisać prościej: $5 \cdot (6 + 2) = 5 \cdot 8 = 40.$

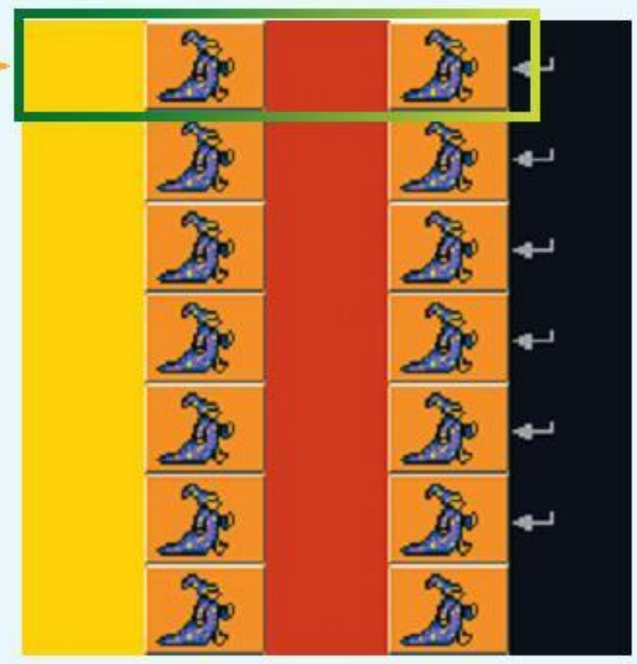
Przykład 2.

Zadanie: Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje w dolnym wierszu sceny szlaczek:



Aby rozwiązać to zadanie, można wstawiać następujące polecenia:

Wyczaruj przedmiot w kolorze żółtym.
Idź krok do przodu.
Wyczaruj przedmiot w kolorze czerwonym.
Idź krok do przodu.

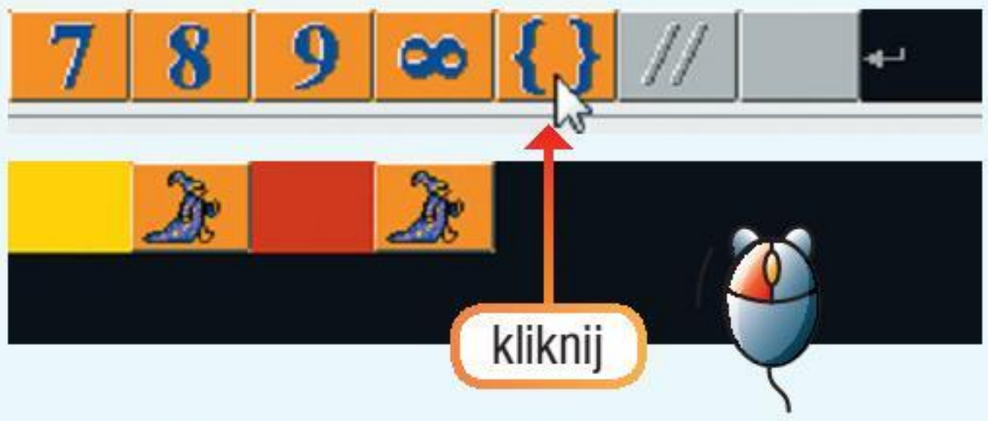


Motyw  powtarzany jest w szlaczku 7 razy, dlatego 7 razy powtarzają się te same polecenia.

W programie Baltie powtarzające się polecenia możemy umieścić w nawiasach, korzystając z polecenia { }.
Przed nawiasami należy umieścić liczbę określającą, ile razy zostaną wykonane umieszczone w nich polecenia.

Przykład 3.

1



2



3



4 Wybierz liczbę powtórzeń.



5 Umieść liczbę powtórzeń.



Ćwiczenie 10.

Korzystając z możliwości powtarzania poleceń, utwórz program, w którym Baltie wyczaruje szlaczek pokazany w przykładzie 3.

Ćwiczenie 11.

1. Korzystając z możliwości powtarzania poleceń, utwórz program, w którym Baltie wyczaruje szlaczek pokazany na rysunku. Czarodziej powinien najpierw iść w prawo, umieszczając wiśnie, a następnie wejść wiersz wyżej i idąc w lewo, umieszczać kwiatki.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *kwiatki.bpr*.



Ćwiczenie 12.

1. Korzystając z możliwości powtarzania poleceń, utwórz program, w którym czarodziej wyczaruje różnokolorową piramidę pokazaną na rysunku.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *piramida.bpr*.



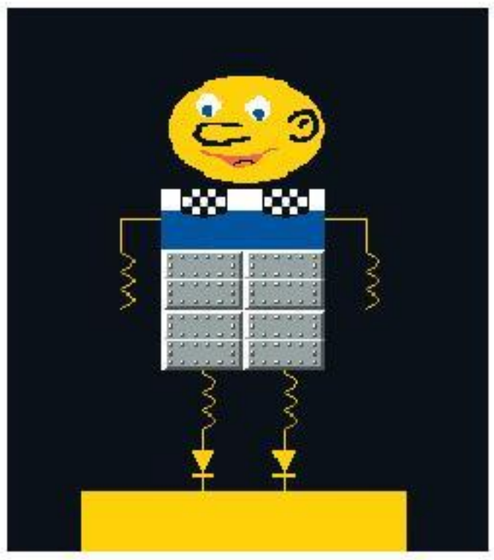
Zadania

Zadanie 1.

1. W trybie **Budowanie** zaprojektuj kartkę z życzeniami urodzinowymi według własnego pomysłu.
2. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *kartka.s00*.

Zadanie 2.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Korzystając z różnych banków przedmiotów, zbuduj ludzika pokazanego na rysunku.
3. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *ludzik.s00*.



Zadanie 3.

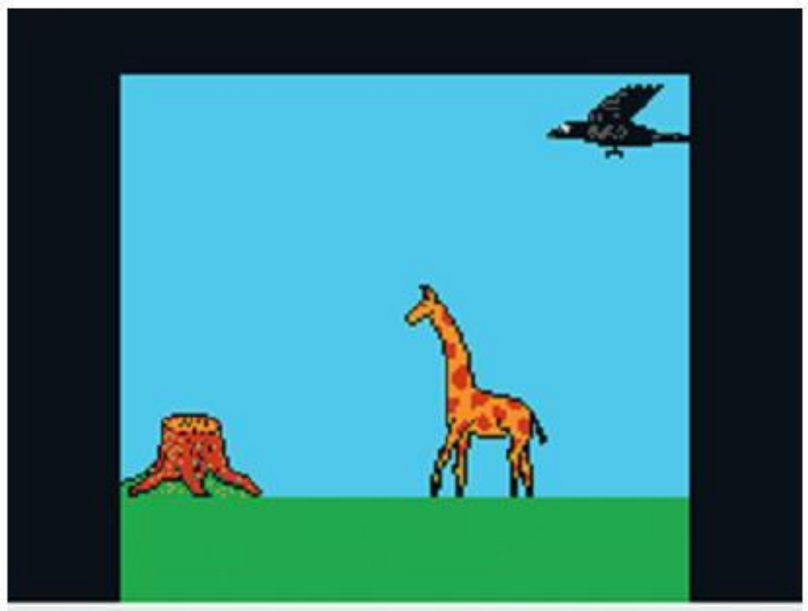
W trybie **Budowanie** zbuduj ludzika według własnego pomysłu.

Zadanie 4.

W trybie **Budowanie** stwórz według własnego pomysłu scenę, której prawa część będzie symetrycznym odbiciem lewej części.

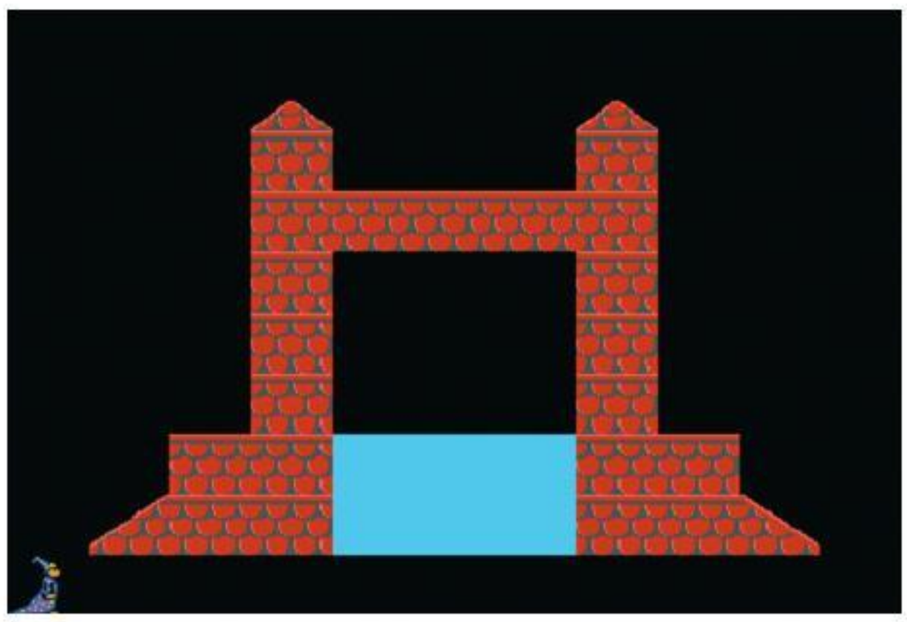
Zadanie 5.

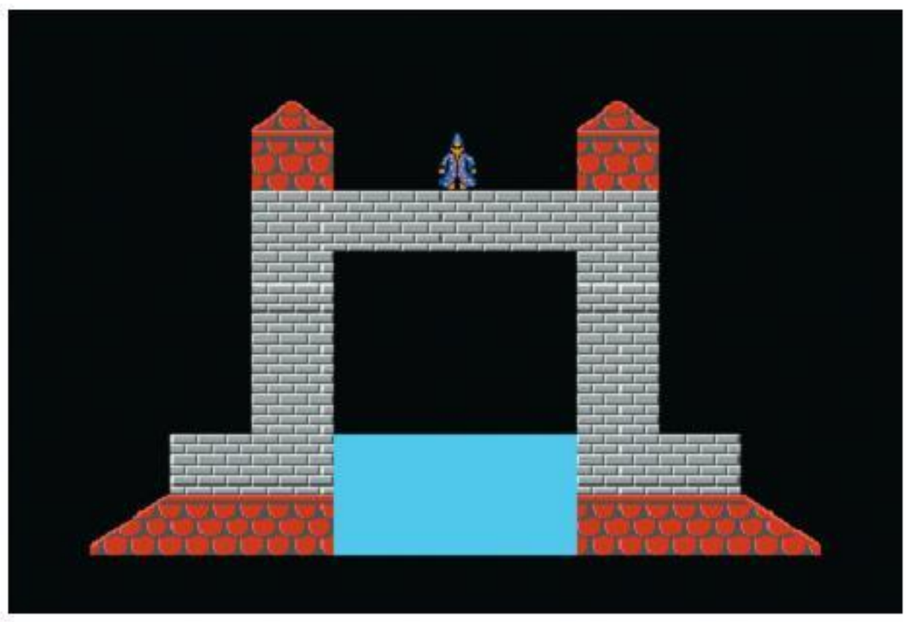
1. Z pomocą czarodzieja wyczaruj scenę pokazaną na rysunku, umieszczając na niej o dwie żyrafy więcej.
2. Na koniec ustaw nad pieńkiem czarodzieja zwróconego w stronę żyraf.
3. Zapisz scenę w pliku pod nazwą *żyrafy.s00*.



Zadanie 6.

1. Otwórz plik *most.s00*.





2. Z pomocą czarodzieja przebuduj most tak, aby wyglądał jak ten pokazany na rysunku po prawej stronie.
3. Ile razy czarodziej wykonał polecenie zastępowania przedmiotu? ☐
4. Na koniec ustaw czarodzieja przodem na środku mostu.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Aby zapisać program w pliku pod tą samą nazwą, w menu **Program** wybierz opcję **Zapisz**.

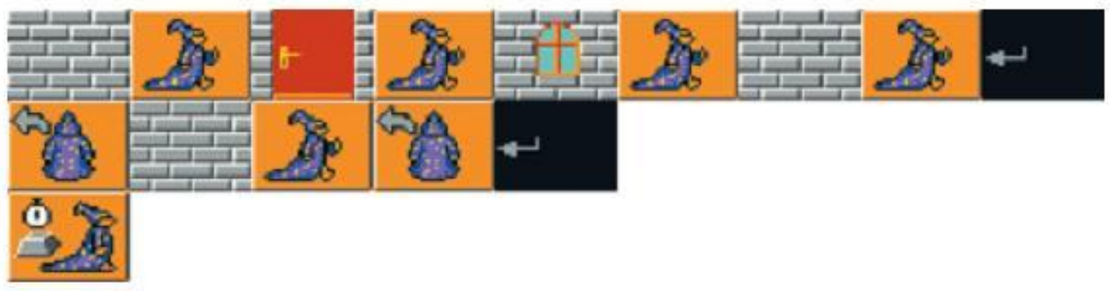
Zadanie 7.

W trybie **Czarowanie** wyczaruj scenę według własnego pomysłu.

Zadanie 8.

Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje wymyśloną przez ciebie scenę.

Zadanie 9.



1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Otwórz plik *dom.bpr*.
3. Uruchom program.
4. Opowiedz, jakie polecenia dla czarodzieja zostały zapisane w kolejnych wierszach programu.
5. Dokończ budowę domu według własnego pomysłu, umieszczając w kolejnych wierszach programu dalsze polecenia dla czarodzieja.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

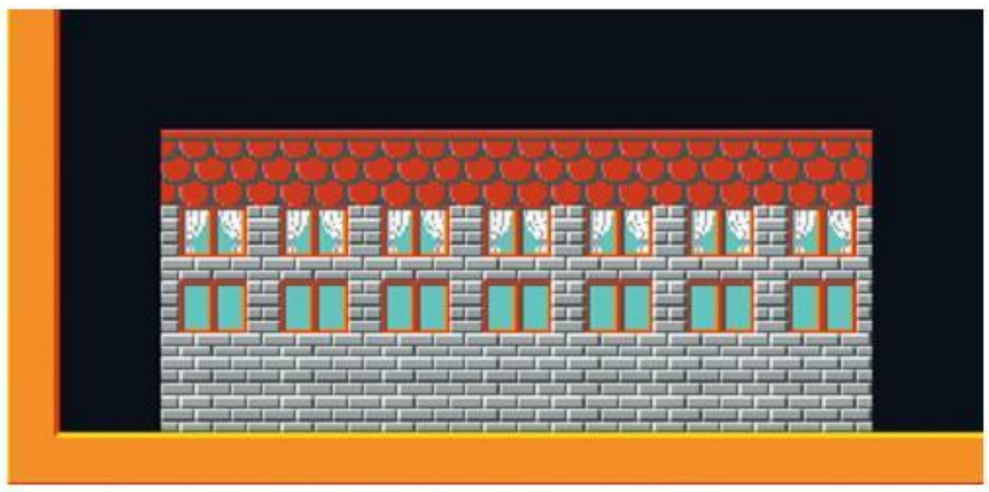
Zadanie 10.



1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Otwórz plik *szlaczek.bpr*.
3. Uruchom program.
4. Opowiedz, jakie polecenia dla czarodzieja zostały zapisane w kolejnych wierszach programu.
5. Uzupełnij program tak, aby czarodziej wyczarował szlaczek pokazany na rysunku.
6. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 11.



1. Korzystając z możliwości powtarzania poleceń, utwórz program, w którym Baltie wyczaruje dom pokazany na rysunku.
2. Zapisz program w pliku pod nazwą *dom2.bpr*.

Zadanie 12.

W trybie **Programowanie** utwórz program, w którym Baltie zbuduje piramidę według twojego pomysłu.

Zasady korzystania z Internetu



W Internecie posługuj się tylko pseudonimem, tzw. nickiem (czytaj: nikiem). Nie podawaj bez potrzeby swoich danych osobowych (na przykład: imienia, nazwiska, adresu, numeru telefonu), chyba że jest to konieczne. W takim przypadku zawsze najpierw zapytaj o zgodę rodziców.



Temat 6. Poznajemy stronę internetową



1. Otwieramy stronę internetową

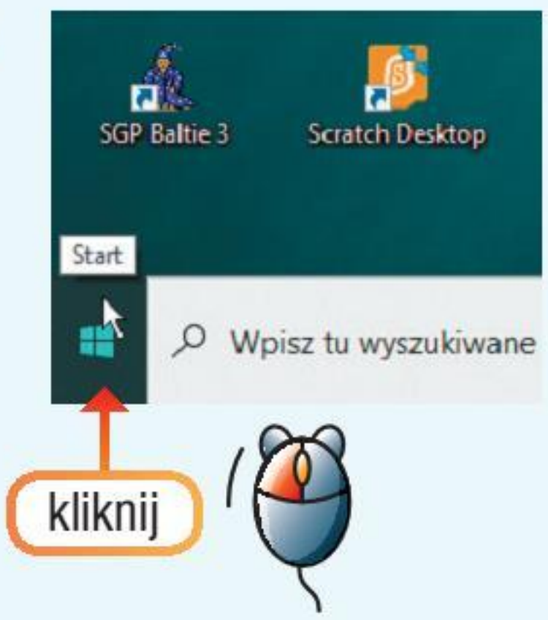
Internet umożliwia korzystanie z informacji zapisanych w komputerach na całym świecie.

Informacje zapisane są w postaci **stron internetowych**.
Każda strona ma swój **adres internetowy**.

Programem służącym do przeglądania stron internetowych jest **przeglądarka internetowa**.

Przykład 1.

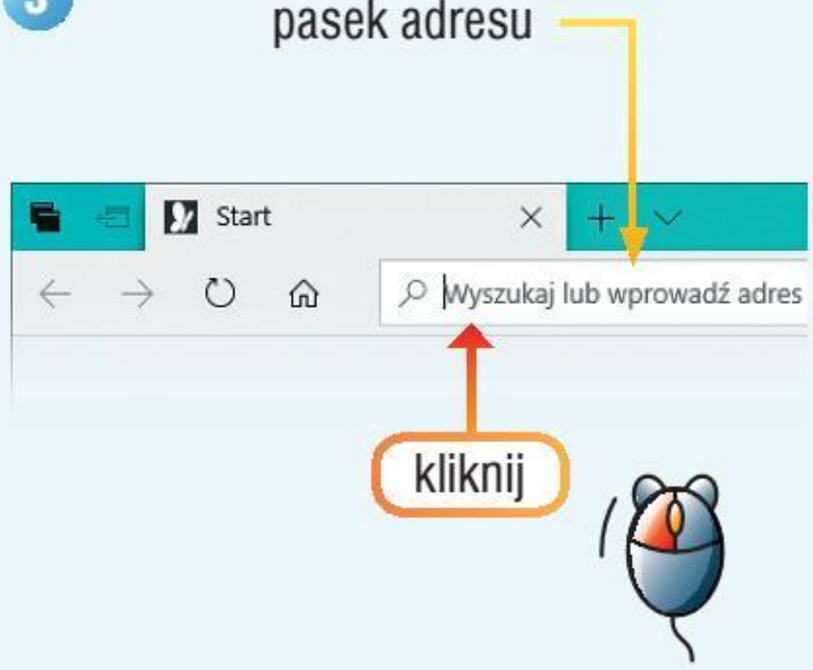
1



2 Uruchom przeglądarkę internetową.



3



4 W pasku adresu wpisz adres strony internetowej.



5

naciśnij



w oknie przeglądarki internetowej otworzy się strona internetowa o podanym adresie



Ćwiczenie 1.

1. Uruchom przeglądarkę internetową, która jest zainstalowana na twoim komputerze.
2. W pasku adresu wpisz adres strony internetowej: *www.zoo.migra.pl.*
3. Przeczytaj treść powitania.

Popularne przeglądarki internetowe:

- Google Chrome,
- Mozilla Firefox,
- Opera,
- Internet Explorer,
- Microsoft Edge,
- Safari.

2. Przeglądamy stronę internetową

Przykład 2.

1 strona główna



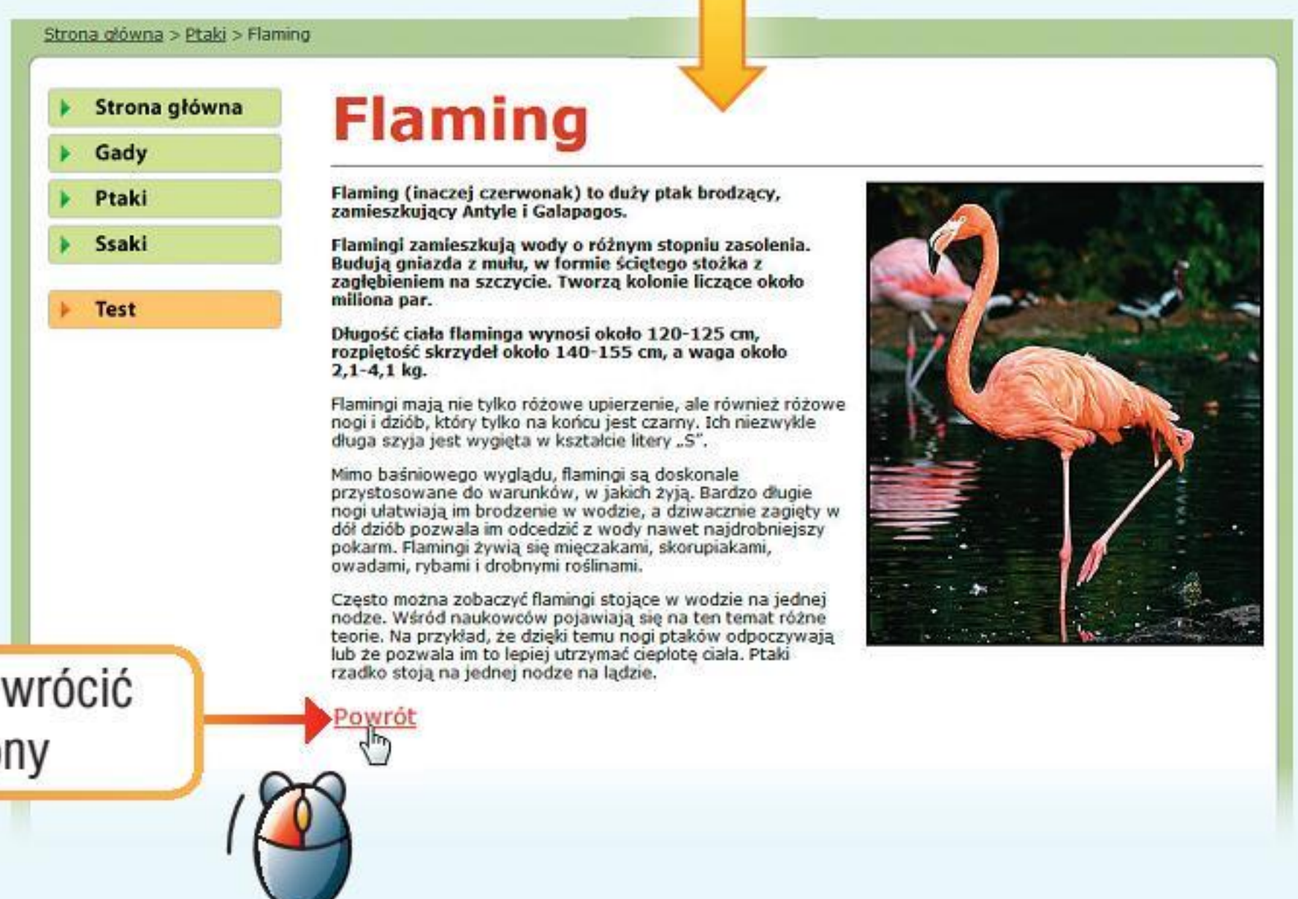
kliknij

2 Przeszliśmy do strony o ptakach.



kliknij, jeśli chcesz przeczytać więcej

3 Przeszliśmy do strony, na której znajdują się szczegółowe informacje o flamingu.



kliknij, jeśli chcesz wrócić do poprzedniej strony



Strona internetowa składa się ze **strony głównej** i wielu połączonych z nią tzw. **podstron**.

Między poszczególnymi stronami przemieszczamy się, klikając **elementy aktywne** na danej stronie, np. przyciski menu, wyróżnione teksty (np. podkreśleniem), obrazy (np. zdjęcia).



Ćwiczenie 2.

Na stronie „Wycieczka do zoo” przeczytaj podstawowe informacje na temat flaminga. Kliknij napis **Więcej** i przeczytaj kolejne informacje o tym ptaku.



Ćwiczenie 3.

1. Uruchom edytor tekstu WordPad.
2. Otwórz plik *flaming*.
3. Odpowiedz na pytania zapisane w pliku, umieszczając każdą odpowiedź pod danym pytaniem.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.
5. Zakończ pracę z edytorem tekstu, zamykając okno programu.

Wskazówki:

- Edytor tekstu możemy uruchomić, nie zamykając okna przeglądarki internetowej.
- Jeśli chcemy podejrzeć tekst o flamingu na stronie internetowej, możemy zminimalizować okno edytora tekstu, klikając przycisk — w prawym górnym rogu okna programu. Aby przywrócić okno, należy kliknąć reprezentujący je przycisk na pasku zadań.



Ćwiczenie 4.

1. Po wykonaniu ćwiczenia 3. przejdź w oknie przeglądarki do poprzedniej strony (strony z ogólnymi informacjami o ptakach).
2. Wymień nazwy wszystkich ptaków, które są przedstawione na tej stronie.

Wskazówka:

Jeżeli na ekranie monitora nie jest widoczna cała strona, można skorzystać z pasków przewijania pionowego i poziomego.

Przykład 3.

Pelikan

Pelikany zamieszkują wody słodkie i słonawe strefy umiarkowanej i podzwrotnikowej całego świata.

Długość ciała pelikana wynosi od 127 do 180 cm, waga od 2,5 do 15 kg, a rozpiętość skrzydeł sięga ponad 2,5 metra. Nogi pelikanów są krótkie, ale silne, a palce spięte błoną pomagają w pływaniu i wzbijaniu się do lotu.

Upierzenie mają białe, czasem pokryte różowym lub żółtym nalotem. Występują również pelikany szare i brązowe.

Więcej >>



Po kliknięciu fotografii przeszliśmy do strony, na której znajdują się szczegółowe informacje o pelikanie, czyli otrzymaliśmy taki sam efekt, jak po kliknięciu napisu **Więcej >>**.

Ćwiczenie 5.

1. Na stronie „Wycieczka do zoo” przeczytaj podstawowe wiadomości na temat pelikana. Kliknij zdjęcie, aby zapoznać się z dodatkowymi informacjami.
2. Na stronie z dodatkowymi informacjami kliknij zdjęcie pelikana. Co zauważasz?

Wskazówka:

Aby zamknąć powiększone zdjęcie, kliknij umieszczony na nim przycisk **Przejdź do poprzedniej strony** (,) w oknie przeglądarki..

3. Wyszukujemy informacje na stronie internetowej

Ćwiczenie 6.

Na stronie „Wycieczka do zoo” odszukaj informacje na temat odżywiania się magota.



Ćwiczenie 7.

Na stronie „Wycieczka do zoo” odszukaj odpowiedzi na pytania:

- *Ile żubrów żyje na świecie, a ile w Polsce?*
- *Gdzie w Polsce żyją żubry?*
- *Czym żywią się żubry?*



Ćwiczenie 8.

Na stronie „Wycieczka do zoo” odszukaj i przeczytaj informacje o krokodylu.



Ćwiczenie 9.

1. W edytorze WordPad ułóż trzy pytania do tekstu o krokodylu.
2. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *krokodyl*.

Ćwiczenie 10.

Na stronie „Wycieczka do zoo” odszukaj odpowiednie informacje i uzupełnij zdania:

- *Sowy są ptakami ..... .*
- *Mają ostre ..... i ..... oraz dobry wzrok i ..... .*
- *Sowy wydają osobliwe, ...odgłosy, dlatego mówi się o ..... sowy.*
- *Zaskroniec to ....., niegroźny dla człowieka.*
- *Zaskroniec zawdzięcza swą nazwę charakterystycznym żółtym plamom umieszczonym ..... .*



Ćwiczenie 11.

1. Na stronie „Wycieczka do zoo” odszukaj i przeczytaj informacje o kotiku afrykańskim.
2. Otwórz plik *kotik*.



Strona główna > Ssaki > Kotik afrykański

- Strona główna
- Gady
- Ptaki
- Ssaki
- Test

Kotik afrykański

Kotiki afrykańskie (uchatki karłowate) to gatunek ssaka morskiego żyjący na południowo-zachodnich i południowych wybrzeżach Afryki, także w Australii i Nowej Zelandii.

Samice osiągają długość 120–180 cm i masę 40–120 kg, a samce – 185–230 cm i 135–360 kg.

Uchatki karłowate spędzają większość czasu w wodzie, zwykle nieopodal brzegu, rzadko się od niego oddalając (maksymalnie do 160 km).

Kotiki mają ubarwienie od szarego po brązowe, jaśniejsze pod spodem ciała.

Żywią się głównie rybami, uzupełniając dietę krabami i kałamarnicami.

Ciąża uchatek karłowatych trwa blisko 12 miesięcy. Młode po urodzeniu ważą 4,5-7 kg przy długości ciała 60-80 cm.

Uchatki są poławiane dla skór, tranu i mięsa. Do naturalnych wrogów uchatek należą rekiny, wieloryby i drapieżniki lądowe.

Powrót



3. W pliku zapisane są pytania i odpowiedzi dotyczące kotika. Nie wszystkie odpowiedzi są poprawne. Popraw tekst, wpisując właściwe informacje.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Temat 6.

4. Poznajemy zasady bezpieczeństwa w Internecie

W Internecie posługuj się tylko **nickiem**. Nie podawaj bez potrzeby swoich danych osobowych (na przykład: imienia, nazwiska, adresu, numeru telefonu), chyba że jest to konieczne. W takim przypadku zawsze najpierw zapytaj o zgodę rodziców.



Nick to internetowy pseudonim.

Przykładowe nicki:
kwiatek9, sosna,
lew, kolo99, zolty01,
elunia_zielona.

Przykład 4.

1



Twoje dane

Imię	
Nazwisko	
Nick*	

kliknij

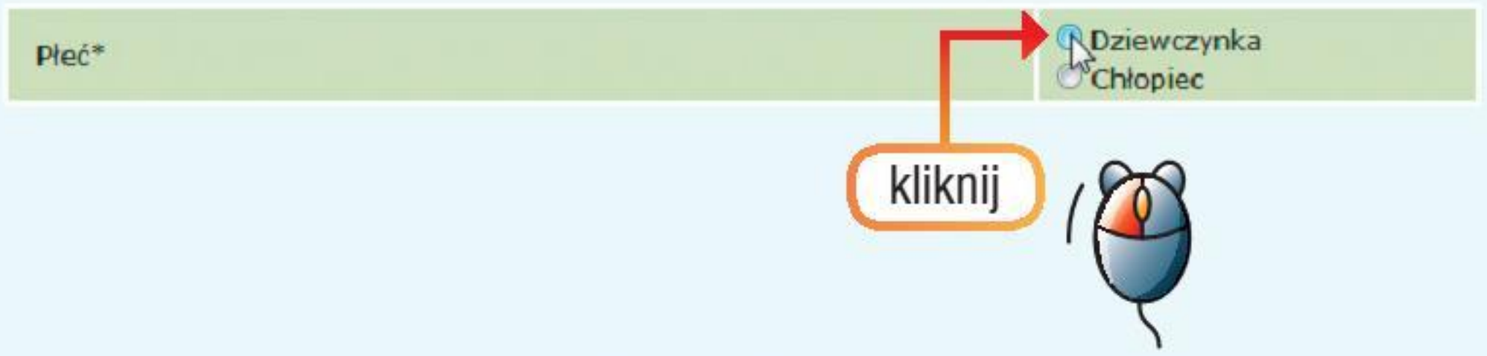
Wpisz tylko nick.



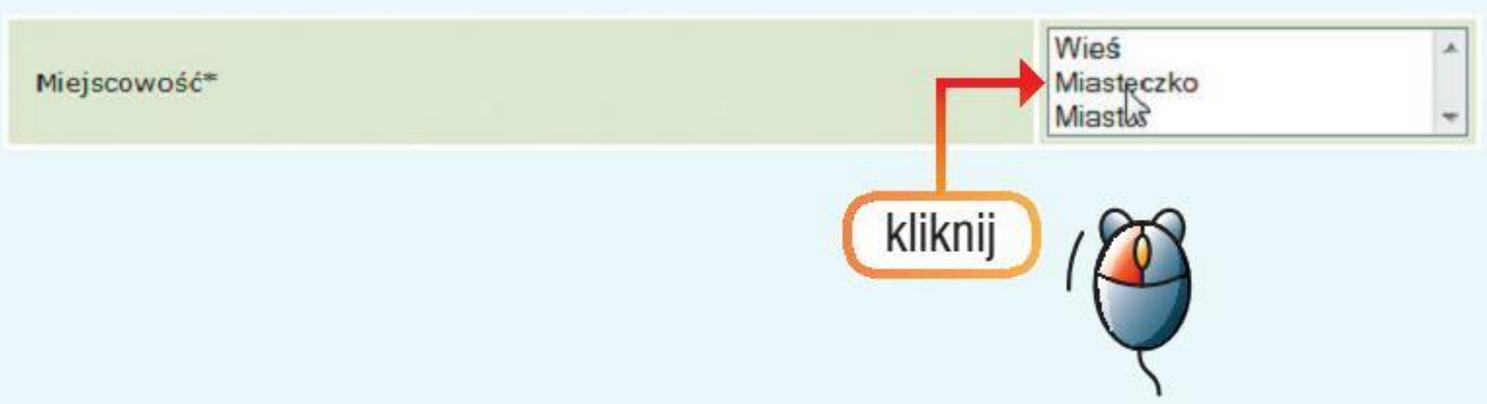


Uwaga: Pola oznaczone gwiazdką muszą zostać wypełnione.

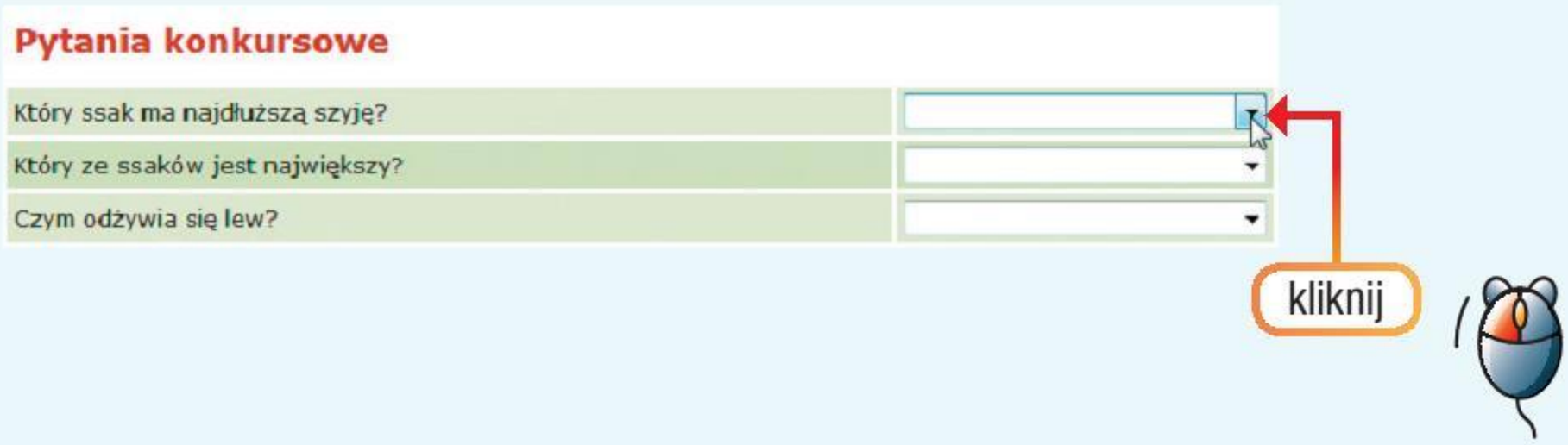
2 Wybierz jedną z możliwości.



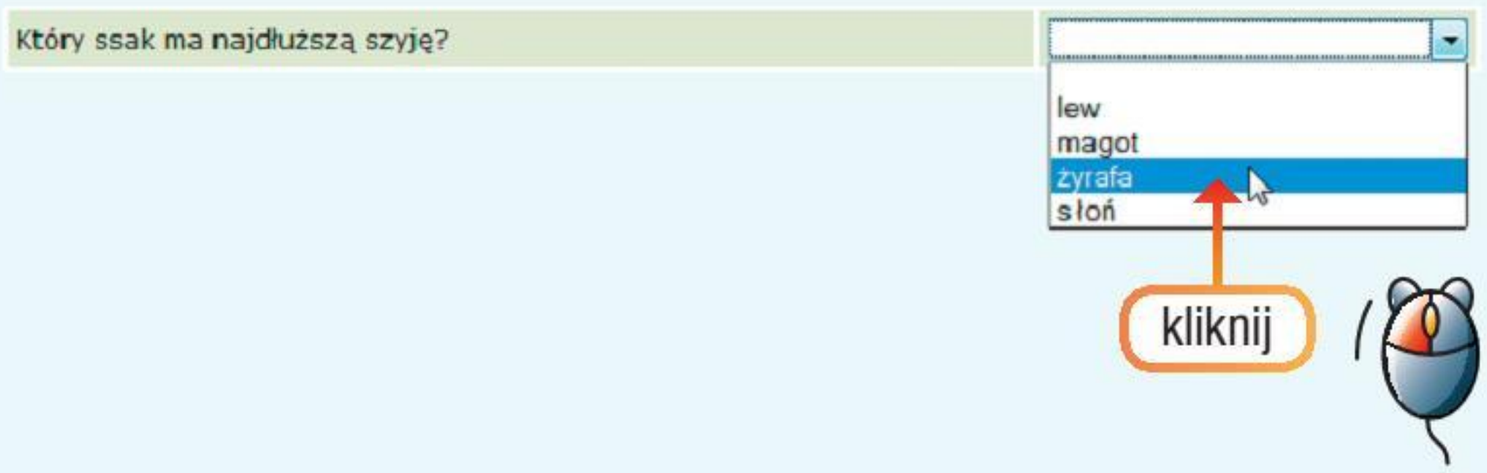
3 Wybierz jedną z możliwości.



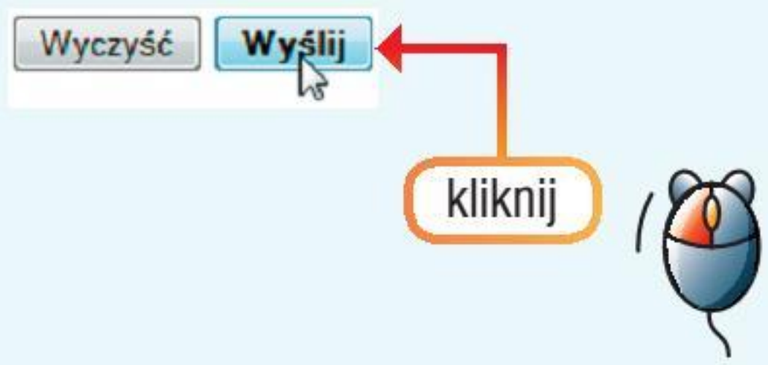
4 Rozwiń listę wyboru.



5 Wybierz właściwą odpowiedź.



6 Gdy odpowiesz na wszystkie pytania, kliknij przycisk **Wyślij**.



Ćwiczenie 12.

1. Na stronie „Wycieczka do zoo” przejdź do podstrony „Test”. Wypełnij pola z wymaganymi danymi w części „Twoje dane”.
2. Odpowiedz na pytania testowe.
3. Wyślij wypełniony formularz, aby sprawdzić poprawność wprowadzonych odpowiedzi. Przeczytaj treść wyświetlonych komunikatów.
4. Uzupełnij brakujące dane i popraw niewłaściwe odpowiedzi.

Ćwiczenie 13.

1. Na stronie „Test” wyczyść formularz (kliknij przycisk **Wyczyść**).
2. Wprowadź wszystkie dane, również te niewymagane.
3. Odpowiedz jeszcze raz na wszystkie pytania testowe.
4. Kliknij przycisk **Wyślij** i przeczytaj treść wyświetlonych komunikatów. Usuń niepotrzebnie wprowadzone dane i kliknij ponownie przycisk **Wyślij**.

Zadania

Zadanie 1.

Na stronie „Wycieczka do zoo” odszukaj odpowiednie informacje i uzupełnij zdania:

- *Lwy to duże, mięsożerne ..... lądowe.*
- *Samce lwów potrzebują zjeść około ..... mięsa dziennie, samice – około ..... .*
- *Lwy zalicza się do ..... najbardziej niebezpiecznych zwierząt afrykańskich (wśród nich znajdują się także: ..... , ... , ... i .....), nazywanych wielką piątką Afryki.*



Zadanie 2.

1. Korzystając z informacji i zdjęć zamieszczonych na stronie „Wycieczka do zoo”, przypomnij sobie, jak wygląda flaming.
2. Uruchom edytor grafiki Paint.
3. Narysuj flaminga stojącego na jednej nodze.
4. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *flaming*.

Zadanie 3.

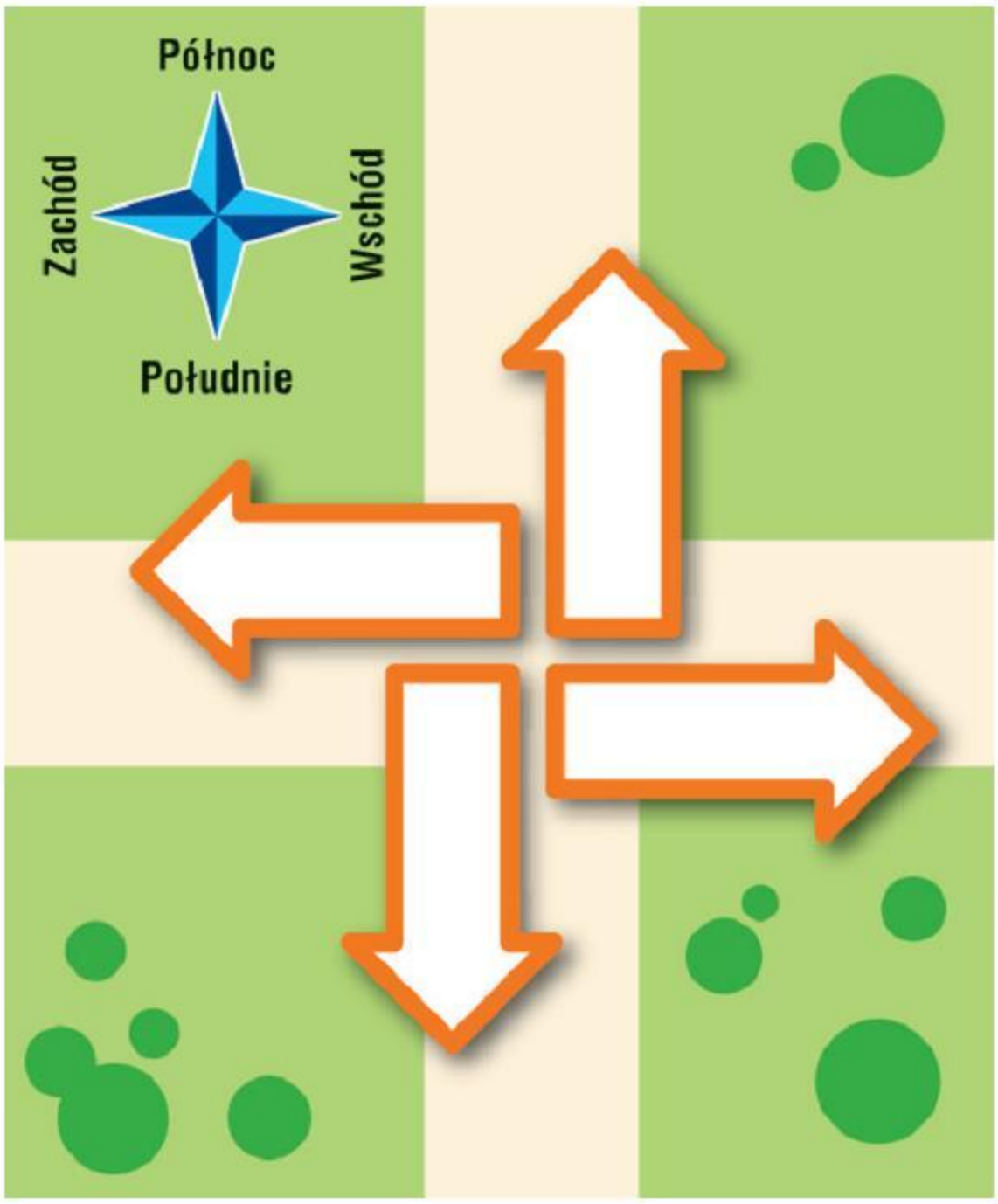
1. Odszukaj na stronie „Wycieczka do zoo” zwierzę pokazane na fotografii.
2. Przeczytaj informacje na jego temat.
3. Odpowiedz na pytania:
   - *Skąd pochodzi to zwierzę?*
   - *Czym się odżywia?*
   - *Co ciekawego jest w jego wyglądzie?*
   - *W jaki sposób pływa to zwierzę?*



Zadanie 4.

Wpisz na drogowskazach nazwy zwierząt zgodnie z instrukcją:

- *na wschód idzie się do żyrafy,*
- *na zachód – do żółwia,*
- *na południe – do słonia,*
- *na północ – do żubra.*



Zadanie 5.

1. Otwórz plik *drogowskaz*.
2. Wykonaj polecenie z zadania 4., wpisując na drogowskazach nazwy zwierząt komputerowym pędzlem w kolorze czerwonym.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

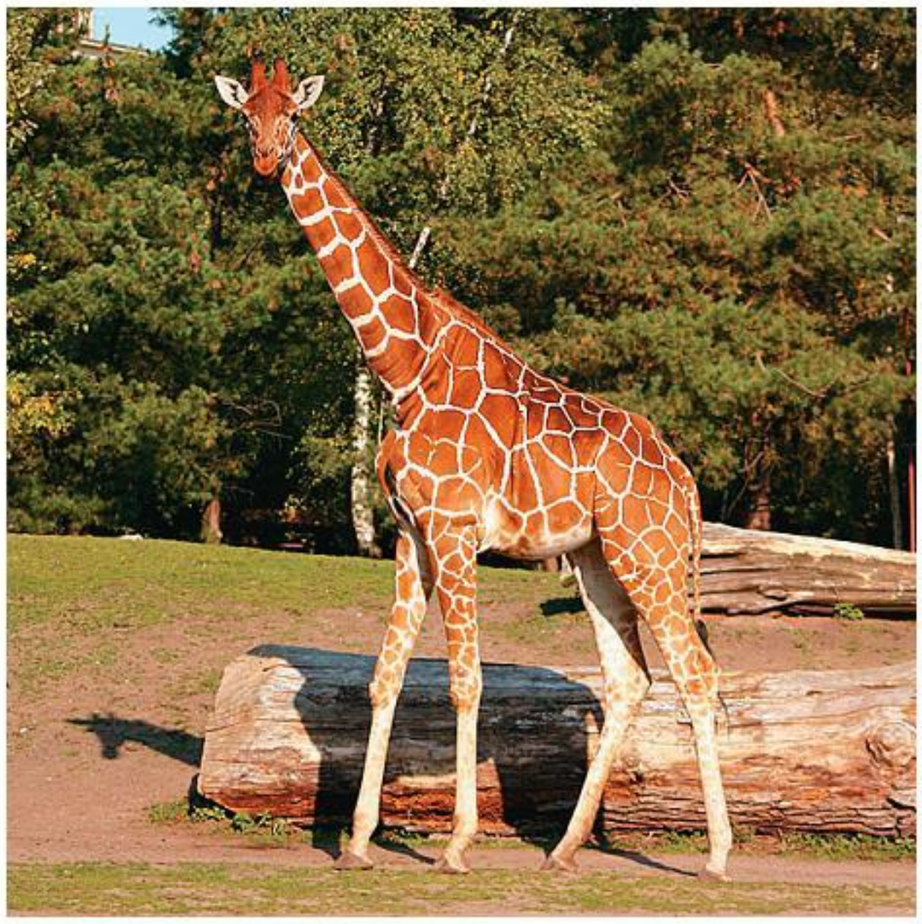
Temat 6.

Zadanie 6.

1. Korzystając z informacji zamieszczonych na stronie „Wycieczka do zoo”, opisz w edytorze tekstu WordPad wygląd żubra.
2. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *żubr*.

Zadanie 7.

1. Uruchom edytor tekstu WordPad.
2. Otwórz plik *żyrafa*.
3. Popraw tekst, korzystając z informacji zapisanych na stronie „Wycieczka do zoo”.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 8.

1. W programie Paint narysuj żyrafę.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *żyrafa*.

Zadanie 9.

Jeśli twoja szkoła ma swoją stronę internetową, poproś nauczyciela o podanie jej adresu. Otwórz stronę w przeglądarce internetowej. Jakie informacje zawarto na tej stronie?

Zasady korzystania z Internetu



Nie ufaj osobom poznanym w Sieci!
Nie umawiaj się z nikim na spotkanie bez wiedzy rodziców.



Temat 7. Korzystamy z programu Scratch



1. Uruchamiamy program Scratch i tworzymy pierwszy program

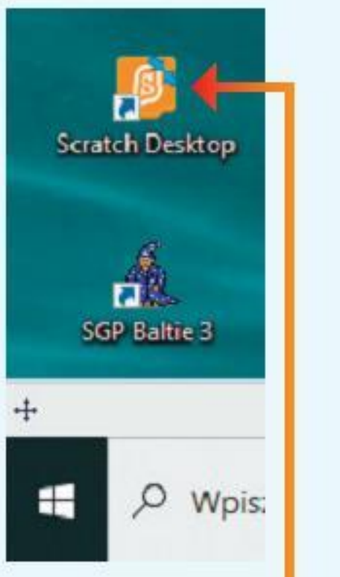
Po uruchomieniu programu Scratch zobaczymy na scenie postać (zwaną duszkiem), która zwykle ma wygląd kota.

Tło sceny domyślnie jest białe, ale można je zmieniać.

Duszek porusza się po scenie i wykonuje różne czynności (np. chodzi lub miauczy) zgodnie z podanymi przez nas poleceniami. Wykonanie polecenia następuje po kliknięciu elementu graficznego. Każdy element graficzny odpowiada określonej operacji.

Przykład 1.

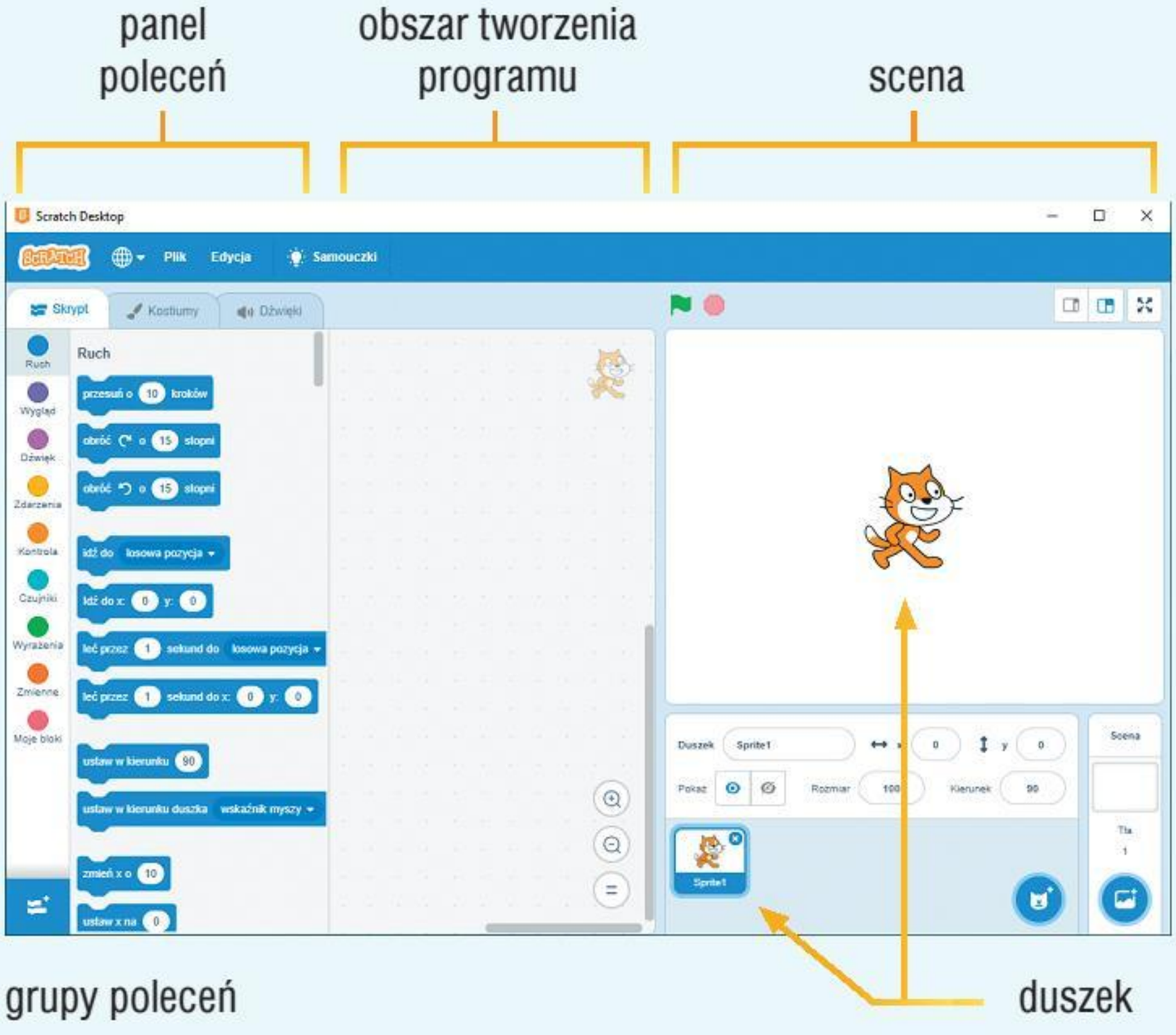
1 Uruchom program Scratch.



kliknij 2 razy



2

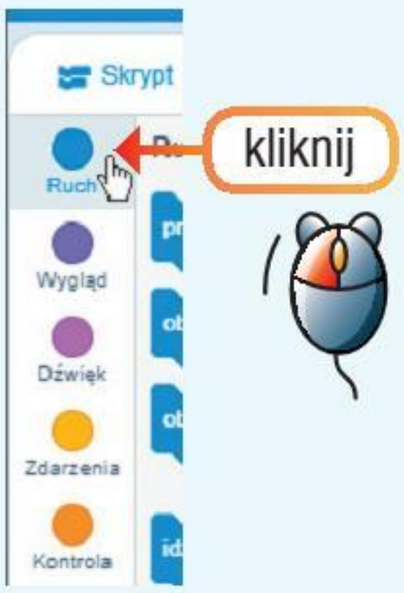


Polecenia języka Scratch są reprezentowane przez elementy graficzne – podobnie jak w programie Baltie. Polecenia podzielono na grupy, a każdą z nich oznaczono innym kolorem. Polecenia możemy umieszczać w obszarze roboczym i ze sobą łączyć (jak puzzle), umieszczając jedno pod drugim. Tak zestawione polecenia nazywamy **skryptem**.

Przykład 2.

Aby duszek poruszał się, korzystamy z poleceń z grupy **Ruch** (wyróżnionej kolorem niebieskim).

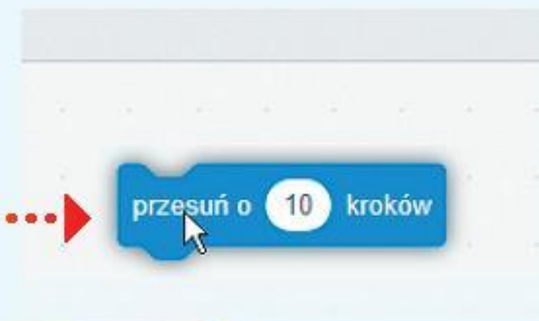
1



2



3

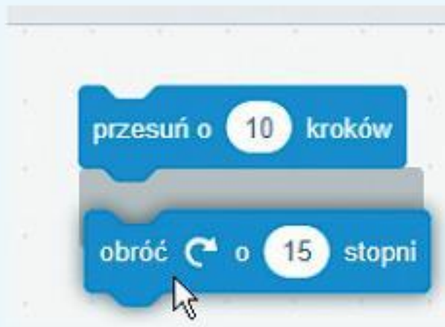


trzymaj i przeciągnij na obszar tworzenia programu





4



przeciągnij na obszar tworzenia programu kolejny element i „doklej" do poprzedniego



5 Aby uruchomić skrypt, wystarczy kliknąć jego dowolny element.



Ćwiczenie 1.

1. Uruchom program Scratch i umieść w obszarze tworzenia programu następujące polecenia:



2. Uruchom skrypt, klikając jego dowolny element.
3. Zmień położenie duszka i ponownie kliknij dowolny element skryptu.

Wskazówki:

- Polecenia dotyczące dźwięków znajdziesz w grupie **Dźwięk**.
- Aby zmienić położenie duszka, możesz go wskazać i, trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągnąć w inne miejsce.

Jeśli na początku skryptu umieścimy polecenie



kiedy kliknięty z grupy **Zdarzenia**, będziemy mogli uruchomić program zawierający ten skrypt, klikając przycisk .

Ćwiczenie 2.

1. Dodaj na początku skryptu polecenie **kiedy kliknięty**:



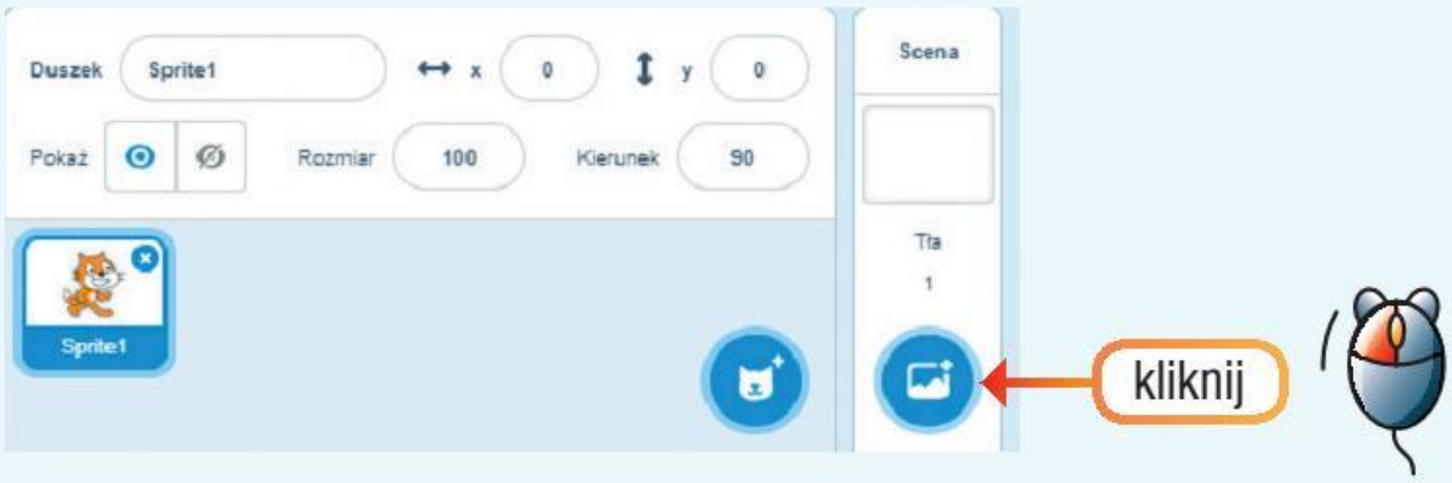
2. Uruchom program, klikając przycisk z zieloną flagą.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *kotek*.

Wskazówka: Aby zapisać program w pliku, wybierz z menu **Plik** opcję **Zapisz na swoim komputerze**.

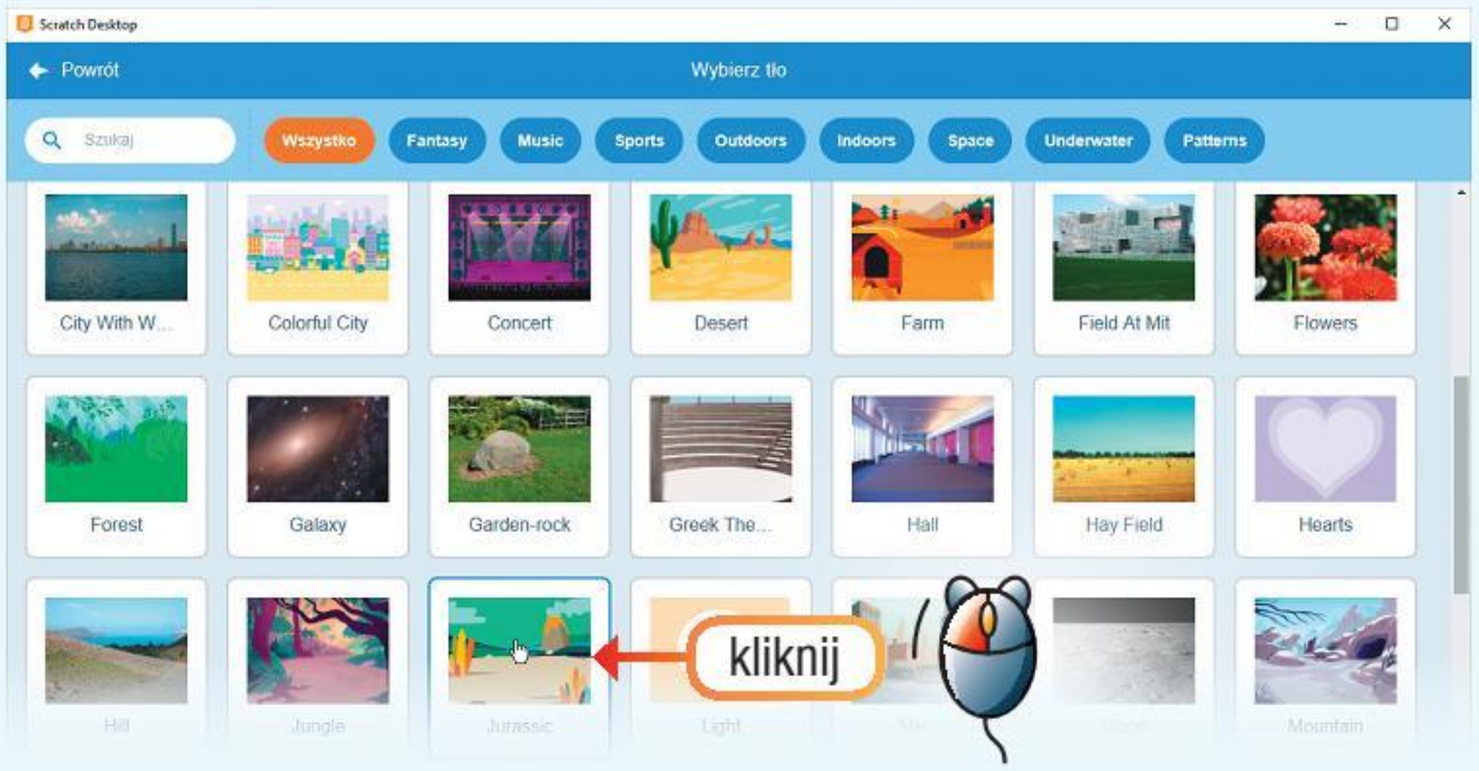
2. Zmieniamy tło sceny

Przykład 3.

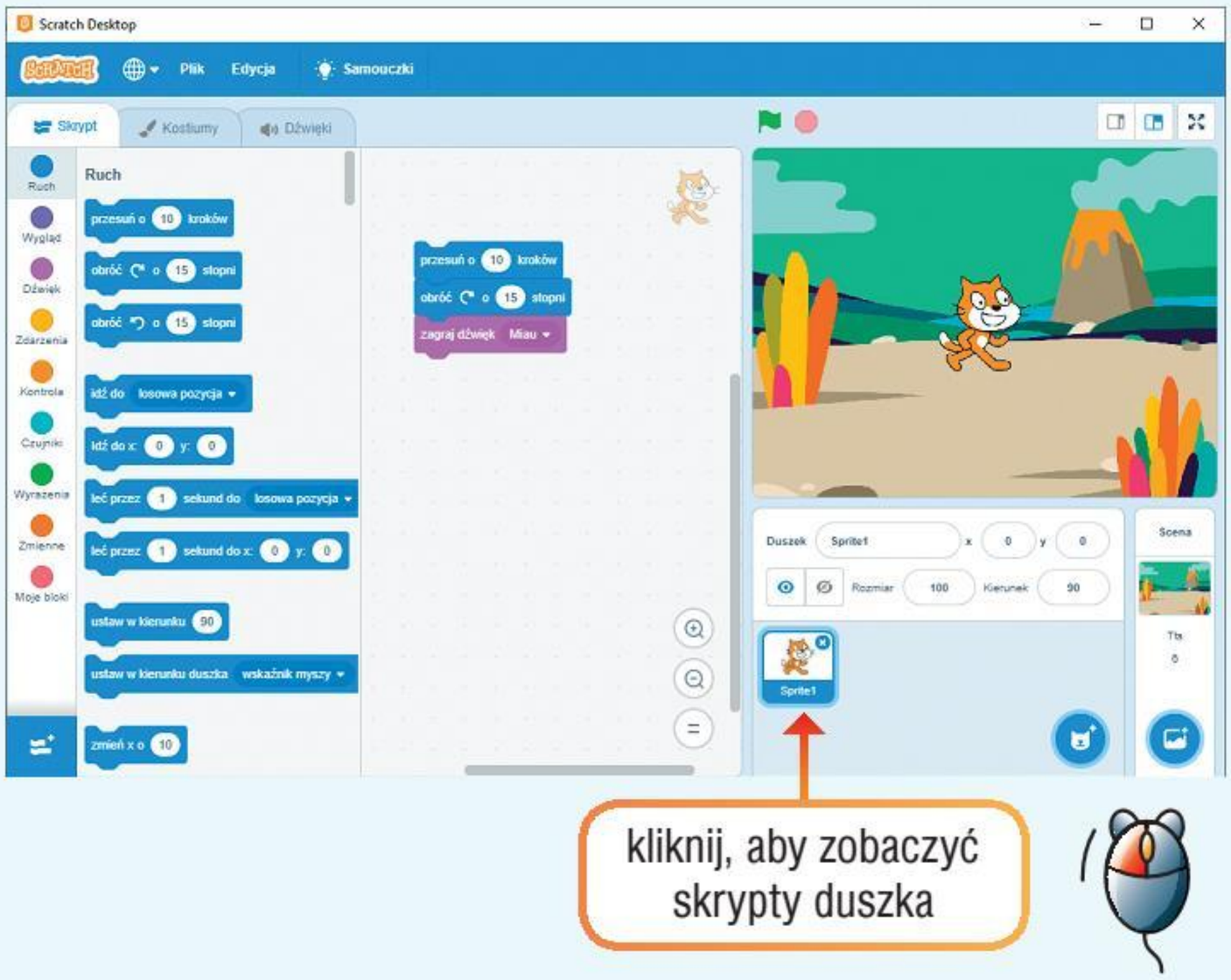
1. Nowe tło sceny możemy wybrać z Biblioteki teł.



2. Wybierz tło.



3.



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *kotek* zapisany w ćwiczeniu 2.
2. Zmień tło sceny na obraz wybrany z Biblioteki teł i kilkakrotnie uruchom skrypt.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówki:

- Aby otworzyć program zapisany w pliku, wybierz z menu **Plik** opcję **Wczytaj ze swojego komputera**.
- Aby zapisać program w pliku pod tą samą nazwą, wybierz z menu **Plik** opcję **Zapisz na swoim komputerze**. Następnie kliknij nazwę pliku *kotek*.

3. Dodajemy nowego duszka

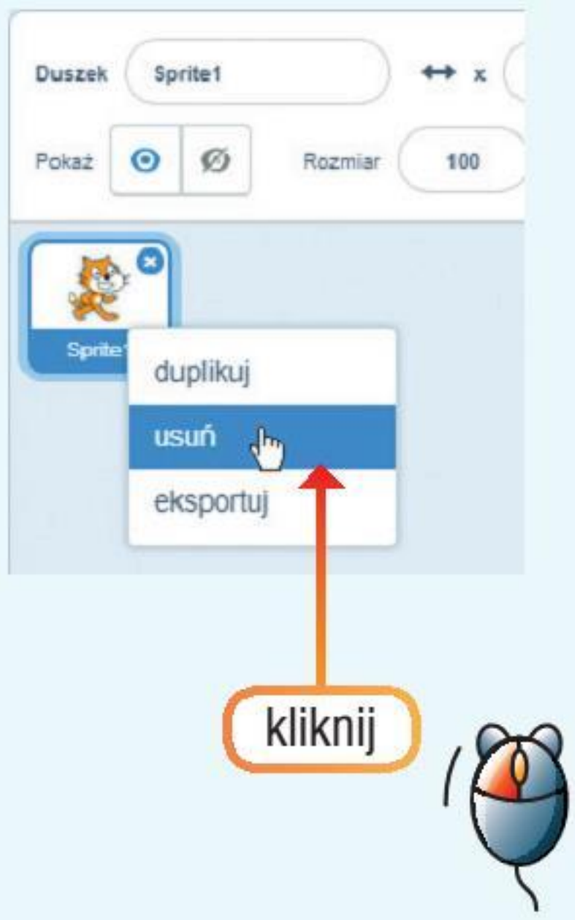
Przykład 4.

Aby dodać nowego duszka, możemy skorzystać z Biblioteki duszków. Jeśli nie chcemy, aby na scenie pozostał duszek-kot, należy go usunąć.

1

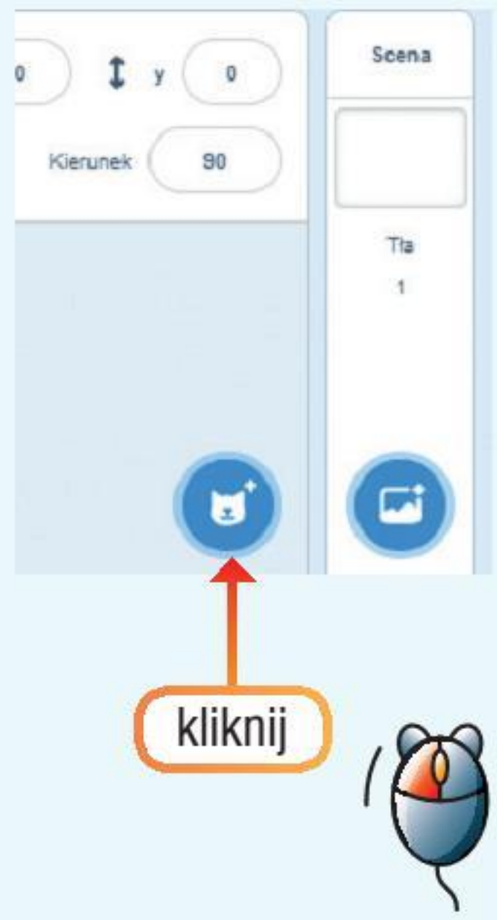


2 Usuń duszka-kota.

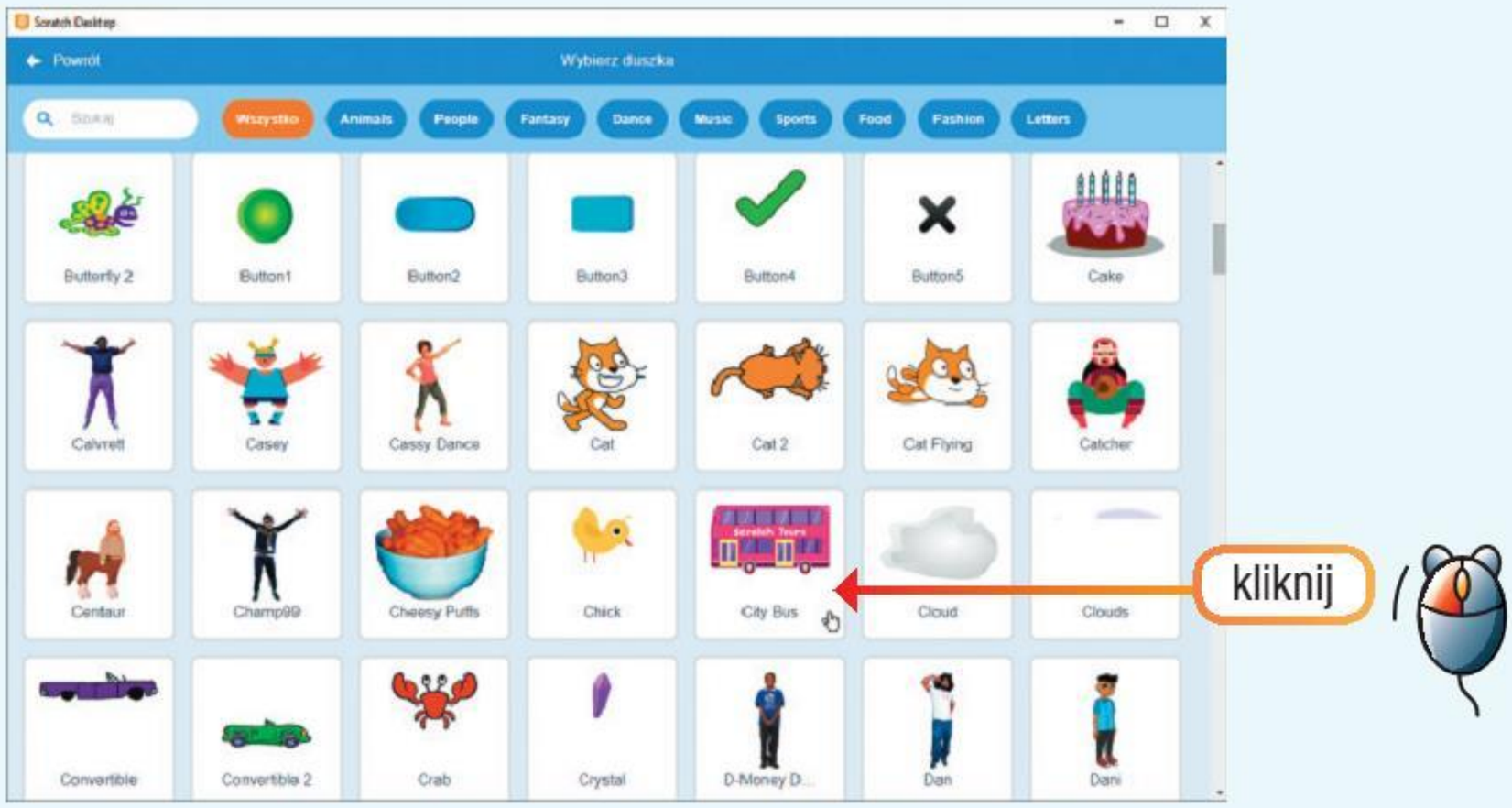


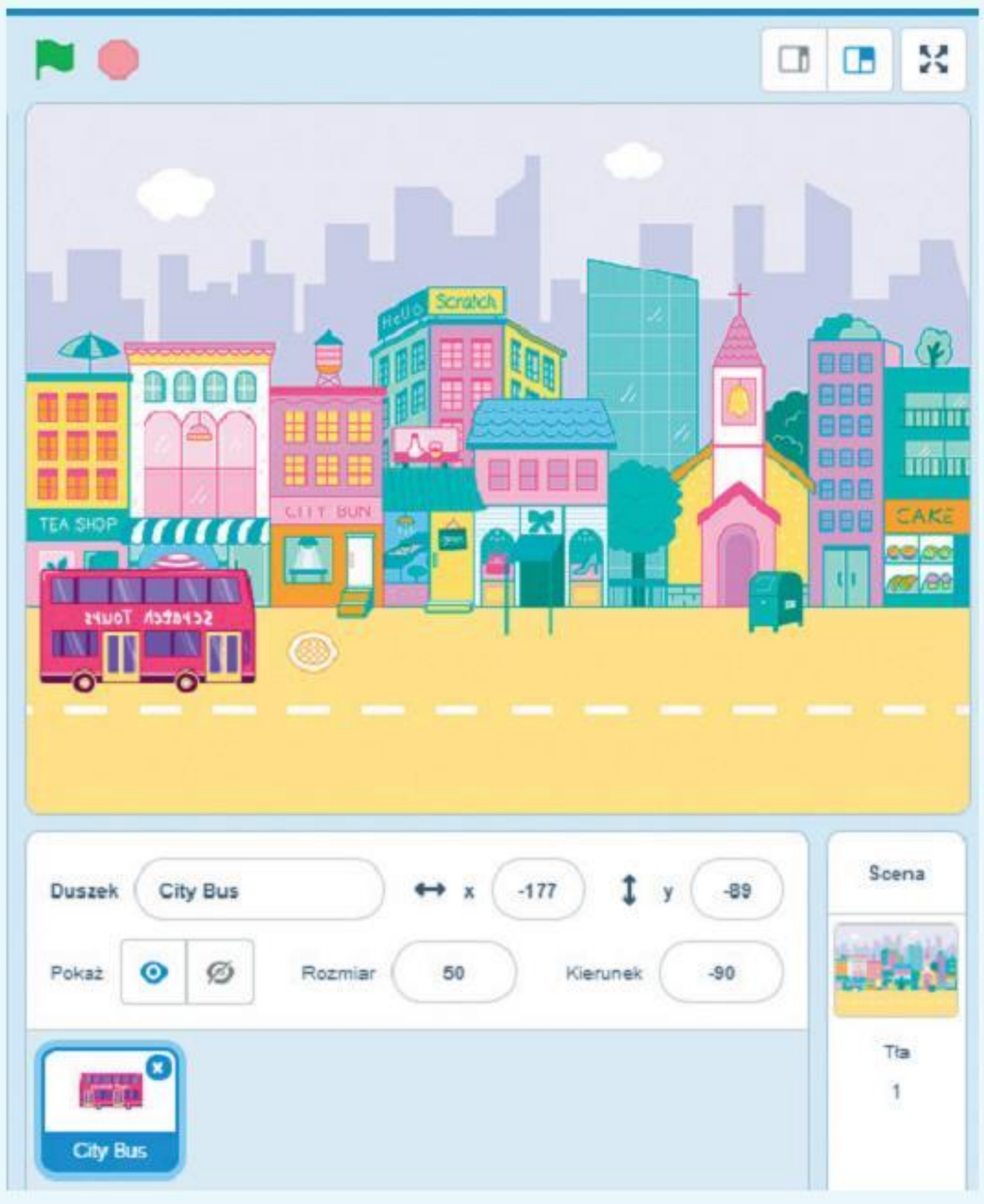
Uwaga: Aby usunąć duszka, można też kliknąć ikonę kosza (lub ikonę z krzyżykiem) umieszczoną w prawym górnym rogu ikony duszka.

3



4 Wybierz nowego duszka.





Ćwiczenie 4.

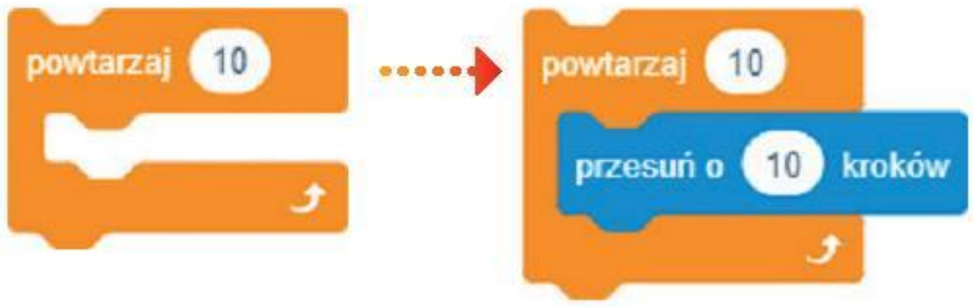
1. Utwórz nowy plik, korzystając z opcji **Plik/Nowy**.
2. Usuń duszka-kota. Dodaj nowego duszka, np. autobus lub samochód.
3. Zmień tło na obraz miasta z ulicą. Ustaw duszka-autobus na jezdni po lewej stronie sceny.
4. Utwórz program, w którym duszek-autobus przesunie się o 5 kroków.
5. Zapisz program w pliku pod nazwą *ulica* i kilkakrotnie go uruchom.

4. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń

Jeśli chcemy, aby po uruchomieniu programu duszek wielokrotnie wykonał dane polecenie lub grupę poleceń, możemy zastosować polecenie **powtarzaj** z grupy **Kontrola**.

Polecenia, które mają się powtarzać, należy umieścić wewnątrz elementu **powtarzaj**. Liczba powtórzeń jest określona w polu tekstowym polecenia – domyślnie jest to 10. Liczbę tę można zmienić, klikając pole tekstowe i wpisując nową wartość. Podobnie można zmieniać wartości w polach tekstowych innych poleceń.

Na przykład:



Aby polecenia były wykonywane nieskończenie wiele razy, można zastosować polecenie **zawsze** z grupy **Kontrola**.

Na przykład:



Ćwiczenie 5.

1. Otwórz plik *ulica* zapisany w ćwiczeniu 4.
2. Zmień program tak, aby duszek-autobus jeździł po jezdni, zaczynając od lewej strony, tam i z powrotem.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



To polecenie powoduje, że duszek nie chodzi „do góry nogami”.

Te dwa polecenia będą powtarzane 200 razy.

To polecenie powoduje, że duszek „nie ucieka” poza scenę.

Aby przerwać działanie programu, należy nacisnąć przycisk **Stop** .

5. Więcej duszków w różnych kostiumach

Przykład 5.

Na scenie można umieścić więcej niż jednego duszka. Możemy tego samego duszka duplikować (podwajać) – zostanie skopiowany razem ze skryptem.



Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *ulica* zapisany w ćwiczeniu 5. Zduplikuj duszka-autobus. Ustaw drugiego duszka na jezdni po prawej stronie sceny.
2. Dodany autobus powinien jeździć po drugim pasie jezdni, zaczynając z lewej strony, tam i z powrotem.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą i uruchom program.

Duszki mogą mieć kilka kostiumów. Aby zobaczyć kostiumy danego duszka, należy kliknąć zakładkę **Kostiumy** w oknie programu. Można zmienić jednorazowo kostium danego duszka na inny lub zmieniać kostiumy w trakcie działania programu. Polecenia dotyczące zmian kostiumów znajdują się w grupie **Wygląd**.

Ćwiczenie 7.

1. Otwórz plik *ulica* zapisany w ćwiczeniu 6.
2. Przejdź do zakładki **Kostiumy** i wybierz dla drugiego duszka nowy kostium.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą i uruchom program.

Wskazówka: Aby powrócić do obszaru roboczego, kliknij zakładkę **Skrypt**.

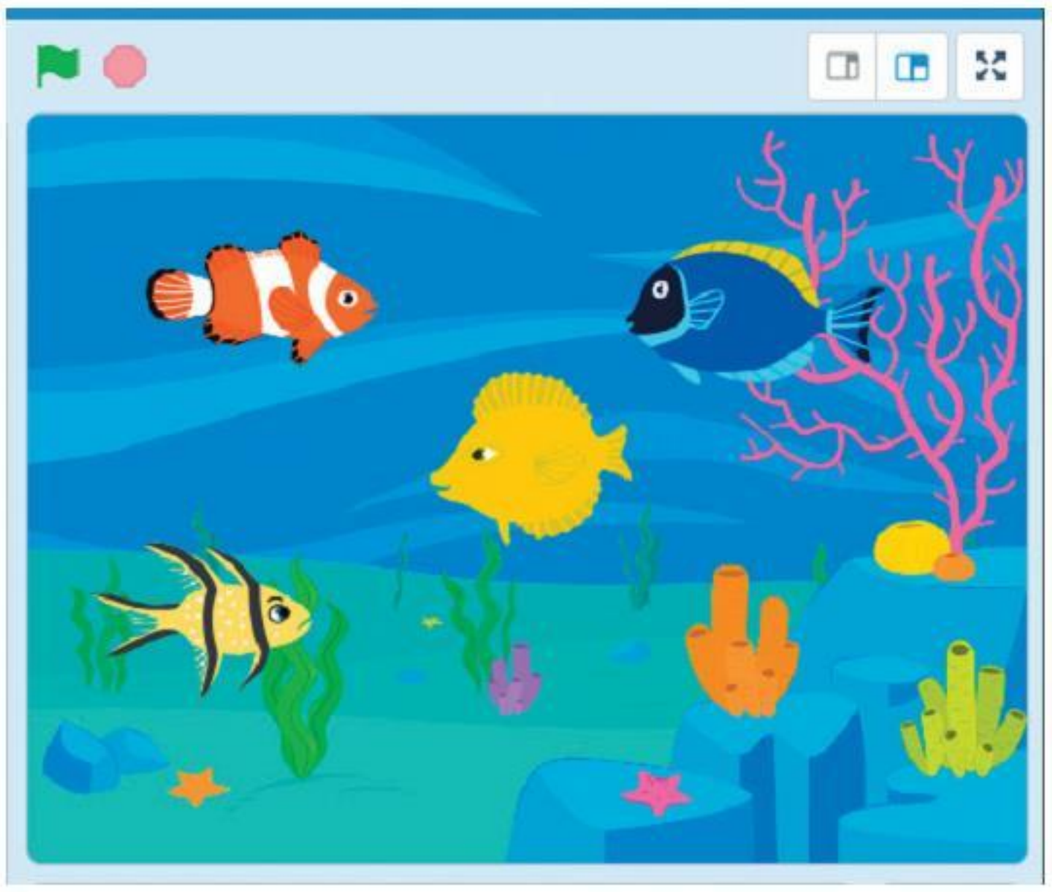
Ćwiczenie 8.

1. Utwórz nowy plik. Usuń duszka-kota. Dodaj duszka-rybkę. Zmień tło na obraz akwenu (np. morze, jezioro).
2. Umieść w obszarze tworzenia programu polecenia pokazane na rysunku. W programie duszek-rybka będzie się przemieszczał nieskończenie wiele razy do losowych pozycji po całej scenie, zmieniając kostiumy.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *rybka* i uruchom go.



Ćwiczenie 9.

1. Otwórz plik zapisany w ćwiczeniu 8.
2. Zduplikuj duszka-rybkę tyle razy, aby na scenie były umieszczone łącznie cztery duszki-rybki. W skryptach nowych duszków-rybek zmień wartości w polach tekstowych polecenia **leć** na: 2, 3 i 4.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *rybki* i uruchom go. Przerwij działanie programu po trzech minutach.

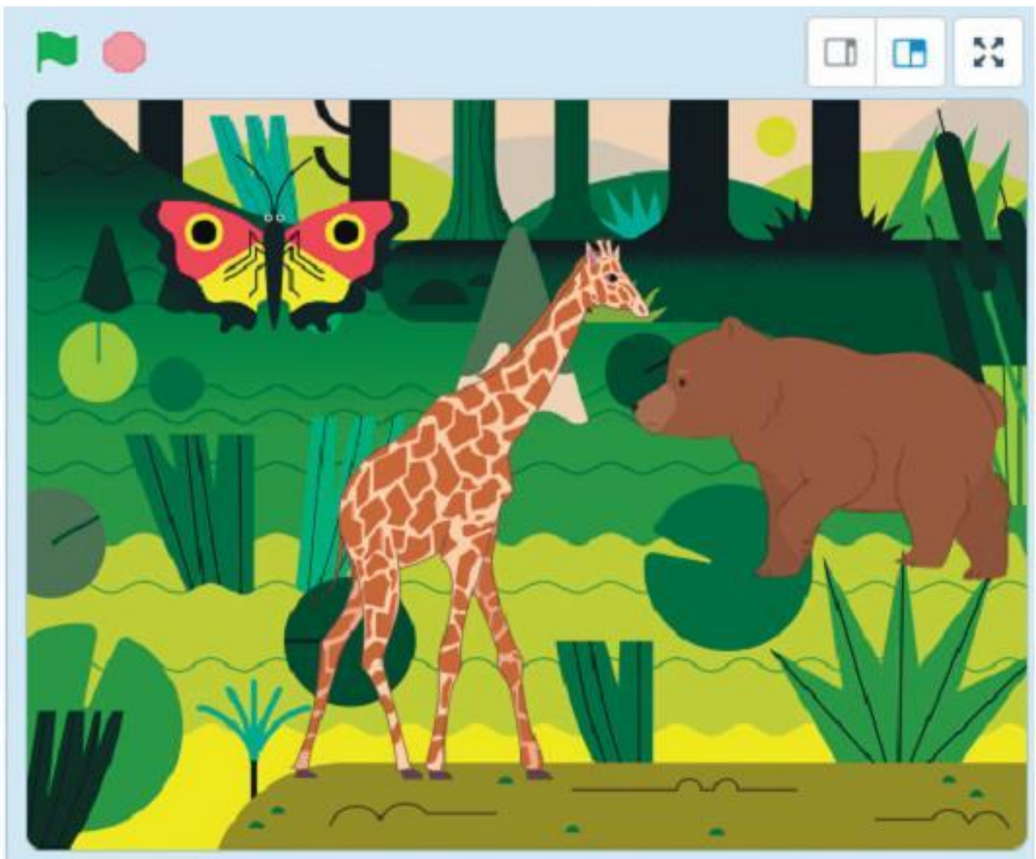


6. Tworzymy programy

Ćwiczenie 10.

1. Utwórz program przedstawiający animowaną scenę podobną do pokazanej na rysunku. Na scenie umieść trzy duszki: żyrafę, niedźwiedzia i motyla. Duszki mają poruszać się zaczynając z lewej strony:
   - duszek-żyrafa tak jak autobus w ćwiczeniu 6.,
   - duszek-niedźwiedź – podobnie jak żyrafa, zaczynając od lewej strony sceny, ale nie wzdłuż linii prostej,
   - duszek-motyl – podobnie jak rybka w ćwiczeniu 8., czyli losowo po całej scenie.

   Dodatkowo żyrafa ma chodzić wolniej od niedźwiedzia.



2. Zapisz program w pliku pod nazwą *zwierzęta*.

Wskazówka: Polecenie **czekaj** 

możemy zastosować do zmiany prędkości duszka. Na przykład 

przyspieszy ruch duszka, a 

– spowolni. Im mniejsza liczba tym ruch szybszy (liczba 0,1 jest mniejsza od liczby 0,3). W programie Scratch liczby te zapisujemy z kropką.

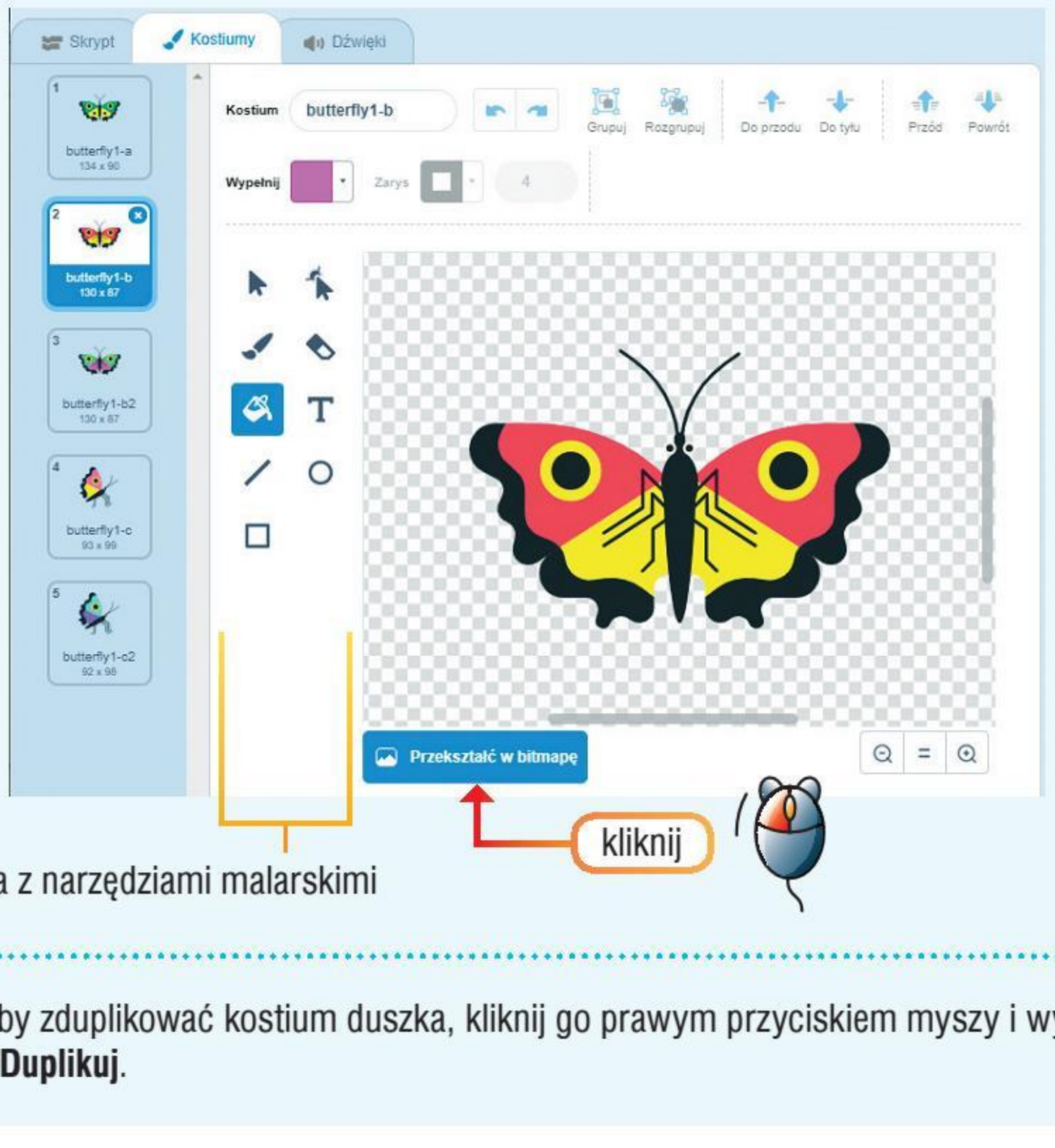
Przykład 6.

Aby zmodyfikować kostium duszka, należy wejść do edytora graficznego programu Scratch.

1



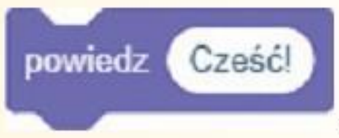
2



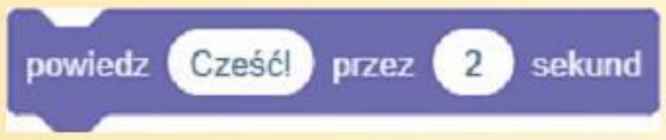
Uwaga: Aby zduplikować kostium duszka, kliknij go prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie **Duplikuj**.

Ćwiczenie 11.

1. Otwórz plik zapisany w ćwiczeniu 10.
2. Zduplikuj każdy kostium i pokoloruj każdego motyla inaczej, według własnego pomysłu.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą i uruchom program.

W programie Scratch można wyświetlać napisy (na przykład, aby tworzyć komiksy). Służą do tego polecenia **powiedz** 

,



z grupy **Wygląd**. W polu tekstowym można wpisać własny tekst.

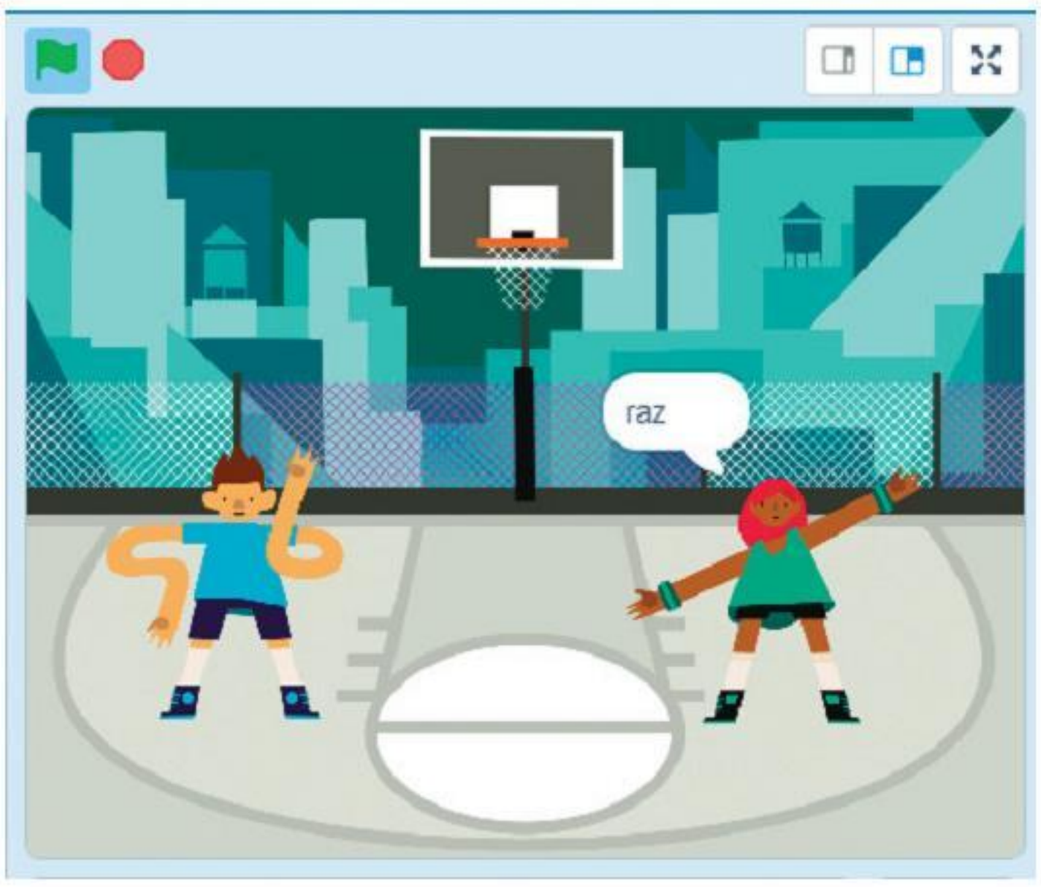
Aby kolejne polecenie zostało wykonane po jakimś czasie, możemy zastosować polecenie **czekaj**.

Ćwiczenie 12.

1. Utwórz komiks, którego przykładową scenę pokazano na rysunku. Na scenie umieść dwa duszki: dziewczynkę i chłopca. Dla każdego duszka umieść w obszarze roboczym skrypty pokazane na rysunkach.
2. Uzupełnij skrypt dla duszka-dziewczynki, dodając kolejno wyświetlanie napisów: *raz*, *dwa*, *trzy*, *cztery*.
3. Dodaj trzeciego duszka – piłkę koszykową, która ma losowo przemieszczać się po całej scenie.
4. Zapisz program w pliku pod nazwą *sportowcy* i uruchom go.







W programie Scratch możemy utworzyć skrypt dla tła i wykonać animacje ze zmieniającym się tłem. Tła mogą również zmieniać kostiumy tak jak duszki.

Ćwiczenie 13.

1. Utwórz nowy plik. Wybierz cztery różne tła. Kliknij zakładkę **Tła** i zobacz, jakie tła zostały wybrane. Usuń puste tło.
2. Przejdź do zakładki **Skrypty** i utwórz skrypt dla tła, w którym co 2 sekundy tła będą się zmieniać. Polecenia **czekaj** i **następne tło** powtórz cztery razy.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *animacja tła* i uruchom go.

Wskazówka: Aby utworzyć skrypt dla sceny, panel **Scena** musi być aktywny.

Zadania

Zadanie 1.

Utwórz program, w którym dwa wybrane przez ciebie duszki będą przemieszczały się w przeciwnych kierunkach – jeden z lewej do prawej strony sceny, a drugi odwrotnie (podobnie jak autobusy w programie zapisanym w pliku *ulica*). Zmień tło na wybrane przez ciebie. Zapisz program w pliku pod nazwą *dwa duszki* i uruchom program.

Zadanie 2.

Utwórz program, w którym po scenie będzie się losowo przemieszczać pięć takich samych duszków, zmieniających kostiumy – podobnie jak rybki w programie *rybki*. Zmień tło na wybrane przez ciebie. Zapisz program w pliku pod nazwą *latające duszki* i uruchom go.

Zadanie 3.

Otwórz plik *zwierzęta* zapisany w ćwiczeniu 10. Pokoloruj według własnego pomysłu kostiumy niedźwiedzia. Zapisz plik pod tą samą nazwą i uruchom go.

Zadanie 4.

Utwórz program, w którym po scenie będą się przemieszczać dwa duszki-piłki od góry do dołu i z powrotem, a dwa następne duszki-piłki – odwrotnie, zmieniając w różnym czasie kostiumy. Wybierz dowolne tło.

Wskazówka: Aby zmienić kierunek przemieszczania się duszka, dodaj polecenie 

. Kliknij pole tekstowe i ustaw kierunek.

Zadanie 5.

Otwórz plik *sportowcy* zapisany w ćwiczeniu 12. i dodaj czwartego duszka – wybraną postać z Biblioteki duszków, który również będzie wykonywał ćwiczenia. Zapisz plik pod tą samą nazwą i uruchom go.

Zadanie 6.

Utwórz program, w którym na scenie pojawią się dwa duszki na tle miasta prowadzące rozmowę o prawidłowym przechodzeniu przez jezdnię. Zapisz program w pliku pod nazwą *przechodzenie* i uruchom go.

Zadanie 7.

Utwórz program i animuj w nim kilka wybranych teł. Na zmieniającej się scenie powinny poruszać się losowo trzy różnokolorowe duszki-baloniki. Zapisz program w pliku pod nazwą *baloniki* i uruchom go.

Zadanie 8.



Korzystając z edytora graficznego programu Scratch, narysuj własnego duszka i dwa dodatkowe kostiumy dla niego. Utwórz program według własnego pomysłu z wykorzystaniem tego duszka.

Zadanie 9.



Narysuj cztery własne tła i utwórz program, w którym tła będą się zmieniały w określonym przez ciebie czasie.

Zadanie 10.



Przygotuj animowaną historyjkę, wykorzystując poznane w temacie możliwości programu Scratch.

Temat 8. Rozwiązujemy zadania



1. Korzystamy z edytora grafiki i edytora tekstu

Wskazówka do wszystkich zadań:

Rozwiązując zadania, staraj się stosować poznane możliwości programów komputerowych ułatwiające tworzenie rysunków i tekstów.

Zadanie 1.

1. Zaginął Koziołek Matołek. Kiedy ostatni raz go widziano, wyglądał tak, jak na rysunku.
2. Opisz w edytorze tekstu, jak wyglądał i co robił Koziołek Matołek. Samodzielnie dobierz rodzaj, rozmiar i kolor czcionki.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *koziołek*.



Zadanie 2.

1. Otwórz plik *matołek*.
2. Pokoloruj rysunek według wzoru z podręcznika.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *wyrazy1*.
2. Zmień formę zapisanych wyrazów na zdrobniałą. Nie zapisuj wyrazów od nowa, tylko popraw podane wyrazy.
3. Ułóż zmienione wyrazy w kolejności alfabetycznej.
4. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *zdrobnienia*.

Zadanie 4.

1. Otwórz plik *słonie*.
2. Zmień rozmiar czcionki na 14.
3. W podanym tekście słowo „słoń” występuje w różnych formach. Pogrub wszystkie formy słowa „słoń”. Ile ich jest?
4. Podkreśl wszystkie przymiotniki. Ile przymiotników jest w całym tekście?
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 5.

1. Narysuj w programie Paint słonia.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *słoń*.

Zadanie 6.

1. Otwórz plik *zakupy*.
2. Nazwy produktów zostały zapisane w niewłaściwej formie. Popraw tekst.
3. Zmień rozmiar czcionki tytułu na 20, a kolor – na fioletowy.
4. Zmień rodzaj czcionki całego tekstu na Times New Roman.
5. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 7.

1. Przygotuj w edytorze tekstu listę zakupów, które są potrzebne, aby przygotować śniadanie dla czterech osób.
2. Zapisz plik pod nazwą *śniadanie*.

Temat 8.

Zadanie 8.

1. Opisz w edytorze tekstu, co widzisz na okładce tego podręcznika.
2. W pierwszym wierszu zapisz tytuł podręcznika.
3. Ustal samodzielnie rodzaj, rozmiar i kolor czcionki dla tytułu oraz pozostałego tekstu.
4. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *okładka*.

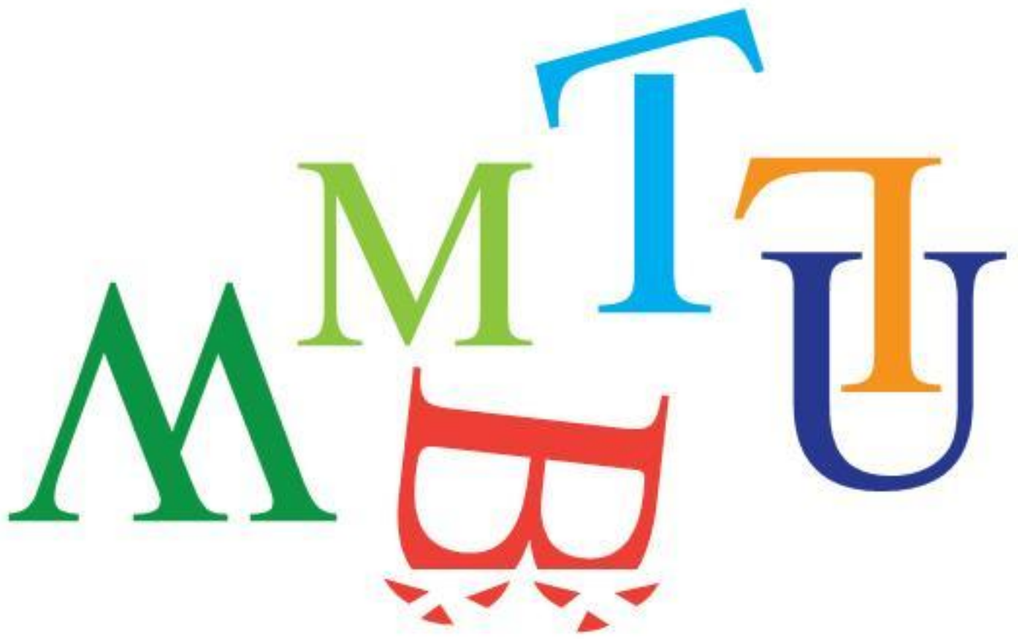
Zadanie 9.

1. Napisz w edytorze tekstu, co przedstawia fotografia. W opisie odpowiedz również na pytanie:
   Przed czym może przestrzegać mama-mewa swoje pisklę?
2. Ustal samodzielnie rozmiar i rodzaj czcionki.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *mewa*.



Zadanie 10.

1. Otwórz plik *abecadło*.
2. Słowa wyróżnione kolorem czerwonym umieszczono w niewłaściwym miejscu. Popraw tekst wiersza.
3. Zmień kolor czcionki całego wiersza na czarny.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 11.

1. Narysuj ilustrację do wiersza Juliana Tuwima „Abecadło”.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *abecadło*.

Zadanie 12.

1. Korzystając z edytora tekstu, przepisz fragment bajki:



W chacie „na kurzej łapie” mieszka zły czarodziej, a w chatkach na skraju lasu zamieszkują trzy dobre elfy. Kasia i Tomek chodzili po lesie razem z rodzicami i zgubili się…



2. Dokończ bajkę, opisując wydarzenia z udziałem wszystkich postaci. Czarodziej ma przeszkadzać dzieciom w dotarciu do rodziców, a elfy – pomagać. Bajka powinna mieć szczęśliwe zakończenie. Wymyśl tytuł dla swojej opowieści.
3. Zastosuj czcionkę Arial. Tytuł bajki zapisz czcionką pogrubioną, o rozmiarze 20, w kolorze zielonym, a treść bajki – czcionką pochyloną, o rozmiarze 14, w kolorze czarnym.
4. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *elfy*.

Zadanie 13.

1. Narysuj w programie Paint postacie, które występują w ułożonej w zadaniu 12. bajce.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *postacie1*.

Zadanie 14.

1. Wymyśl własne postacie, które mogłyby zamieszkać w chatkach pokazanych na zdjęciach w zadaniu 12. i ułóż o nich nową bajkę.
2. Samodzielnie ustal rodzaj, rozmiar i kolor czcionki.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *moja bajka*.

Zadanie 15.

1. Narysuj w programie Paint postacie, które występują w bajce ułożonej w zadaniu 14.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *postacie2*.

Zadanie 16.

1. Otwórz plik *paw*.
2. W tekście nie ma wielkich liter. Które wyrazy powinny być napisane wielką literą? Jakich zasad nie zastosowano, pisząc ten tekst?
3. Popraw tekst.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

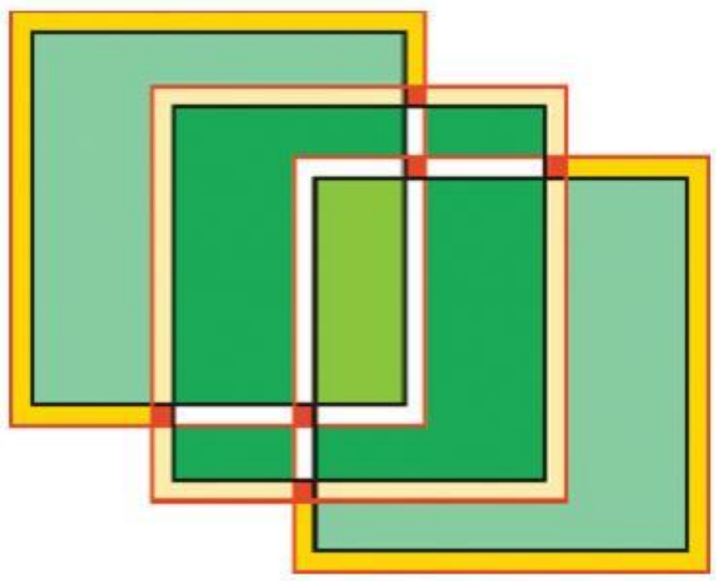


Zadanie 17.

1. Otwórz plik *wyrazy2*.
2. Popraw tekst, zapisując wyrazy w poprawnej formie.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Zadanie 18.

1. Otwórz plik *kwadraty*.
2. Korzystając z narysowanych figur, zbuduj taką kompozycję, jak pokazana na rysunku.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 19.

1. W programie Paint utwórz własną kompozycję z różnych figur geometrycznych.
2. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *kompozycja*.

Zadanie 20.

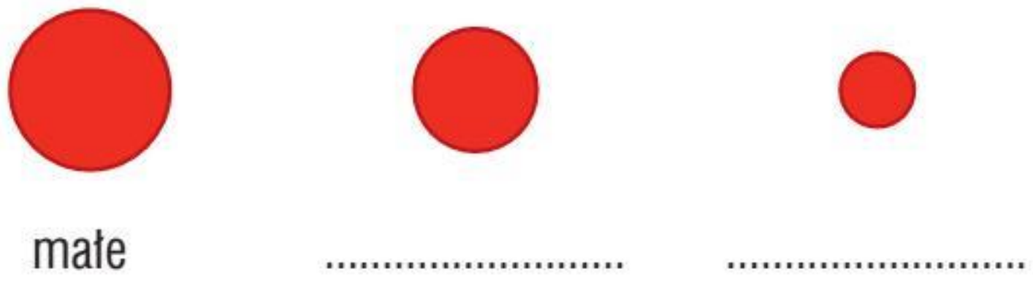
1. Jakie figury widzisz na rysunku?
2. Uzupełnij podpisy pod rysunkami, stosując stopniowanie przymiotników.



cienka

.....

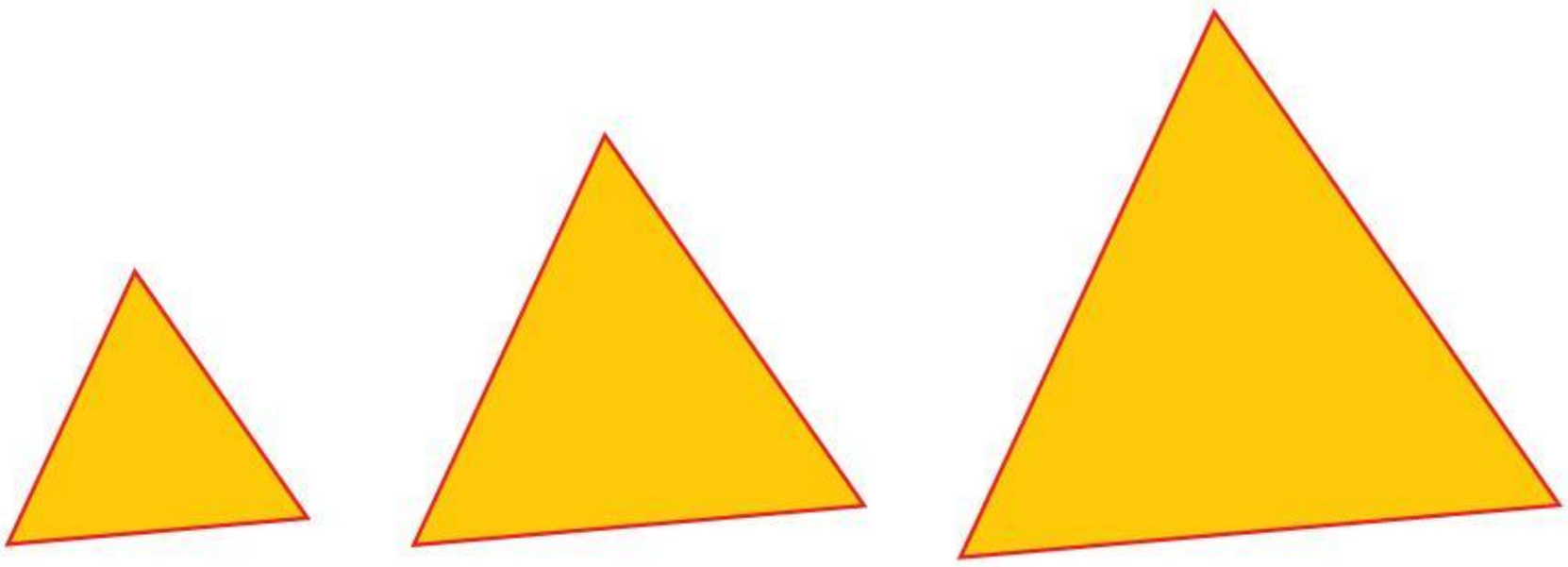
.....



małe

.....

.....



duży

.....

.....



długi



.....



.....

Zadanie 21.

1. Uzupełnij stopniowanie przymiotników:

   jasny, ...

   wysoki, ...

   wąska, ...

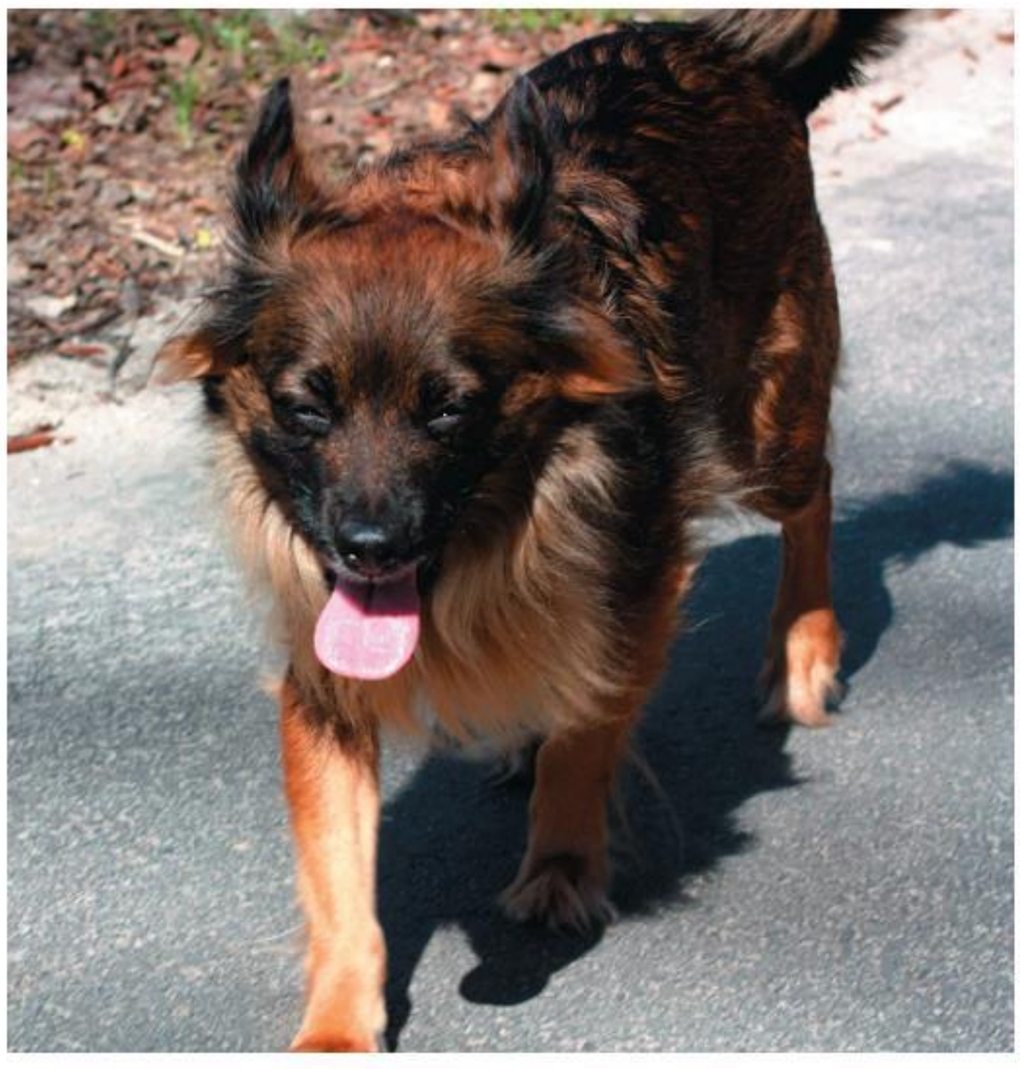
   szeroka, ...

   gruby, ...

   niski, ...
2. W programie Paint narysuj ilustrację do wybranych przykładów z polecenia 1.
3. Zapisz ilustrację w pliku pod nazwą *stopniowanie*.

Zadanie 22.

1. Otwórz plik *dzień*.
2. W tekście wstawiono niepotrzebne spacje przed znakami interpunkcyjnymi.
3. Popraw błędy.
4. Zapisz plik pod tą samą nazwą.



Zadanie 23.

1. Opisz w edytorze tekstu ciekawe zdarzenie, które ci się ostatnio przytrafiło.
2. Zastosuj czcionkę Times New Roman. Dla tytułu ustaw rozmiar 16 i kolor zielony, a dla pozostałego tekstu – rozmiar 12. Tytuł wyśrodkuj. Wstaw między tytułem a pozostałym tekstem dwa puste wiersze.
3. Zapisz dokument w pliku pod nazwą *mój dzień*.

Zadanie 24.

1. Otwórz plik *żółwie*.
2. Popraw tekst, w którym nie zastosowano polskich liter.
3. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

2. Korzystamy z programu Baltie

Zadanie 25.

1. Otwórz plik *droga.s00*.
2. Wybierz tryb **Czarowanie**.



3. Korzystając z możliwości powtarzania poleceń przez czarodzieja, dokończ tworzenie sceny według podanych reguł:
   - na drugiej drodze od góry powinno być 2 razy więcej samochodów niż na pierwszej,
   - na trzeciej – o 4 mniej niż na drugiej,
   - na czwartej – 2 razy mniej niż na trzeciej,
   - na piątej – 3 razy więcej niż na czwartej.
4. Po wykonaniu zadania czarodziej powinien zejść do prawego dolnego rogu sceny i odwrócić się przodem.
5. Ile samochodów jest na każdej z dróg?
   Zapisz działania:

druga droga: ☐ ☐ = ☐

trzecia droga: ☐ ☐ = ☐

czwarta droga: ☐ ☐ = ☐

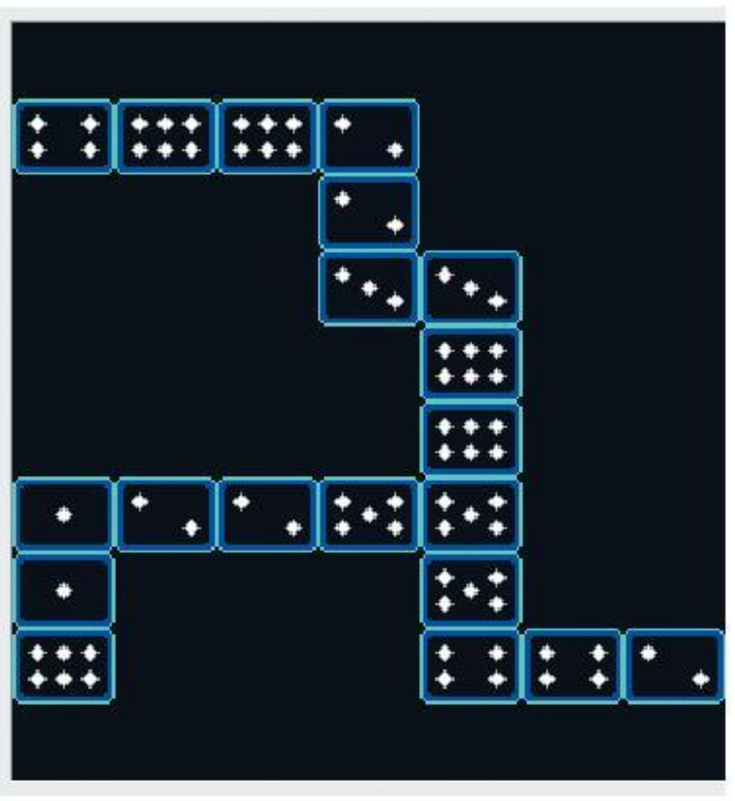
piąta droga: ☐ ☐ = ☐

Zadanie 26.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Utwórz program, w którym Baltie zbuduje drogę w kolorze szarym (czwartą od góry na rysunku w zadaniu 25.) i ustawi na niej tyle samo samochodów, ile w zadaniu 25.

Zadanie 27.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Po lewej stronie sceny ułóż kompozycję pokazaną na rysunku.



Zadanie 28.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Utwórz po prawej stronie sceny kompozycję symetryczną do kompozycji zbudowanej w zadaniu 27.

Zadanie 29.

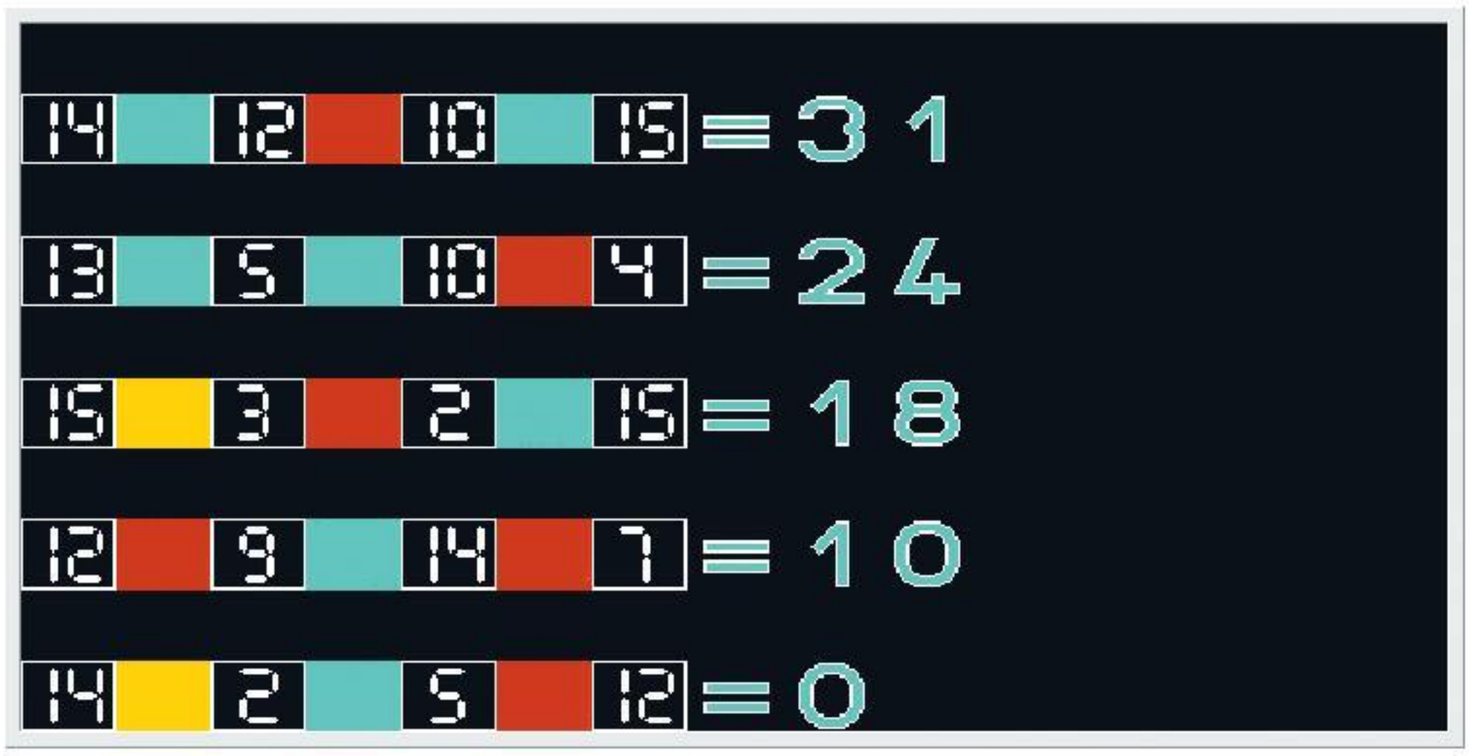
1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Korzystając z przedmiotów użytych w zadaniu 28., ułóż po prawej stronie sceny kompozycję według własnego pomysłu.

Zadanie 30.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Utwórz po lewej stronie sceny kompozycję symetryczną do kompozycji zbudowanej w zadaniu 29.

Zadanie 31.

1. W kolorowe pola wpisz odpowiednie znaki działań (+ , − , :), tak aby wynik podany po znaku = był poprawny.



2. Uzupełnij:

W polu ▭ *– należy wpisać znak* ☐ .

W polu ▭ *– należy wpisać znak* ☐ .

W polu ▭ *– należy wpisać znak* ☐ .

Zadanie 32.

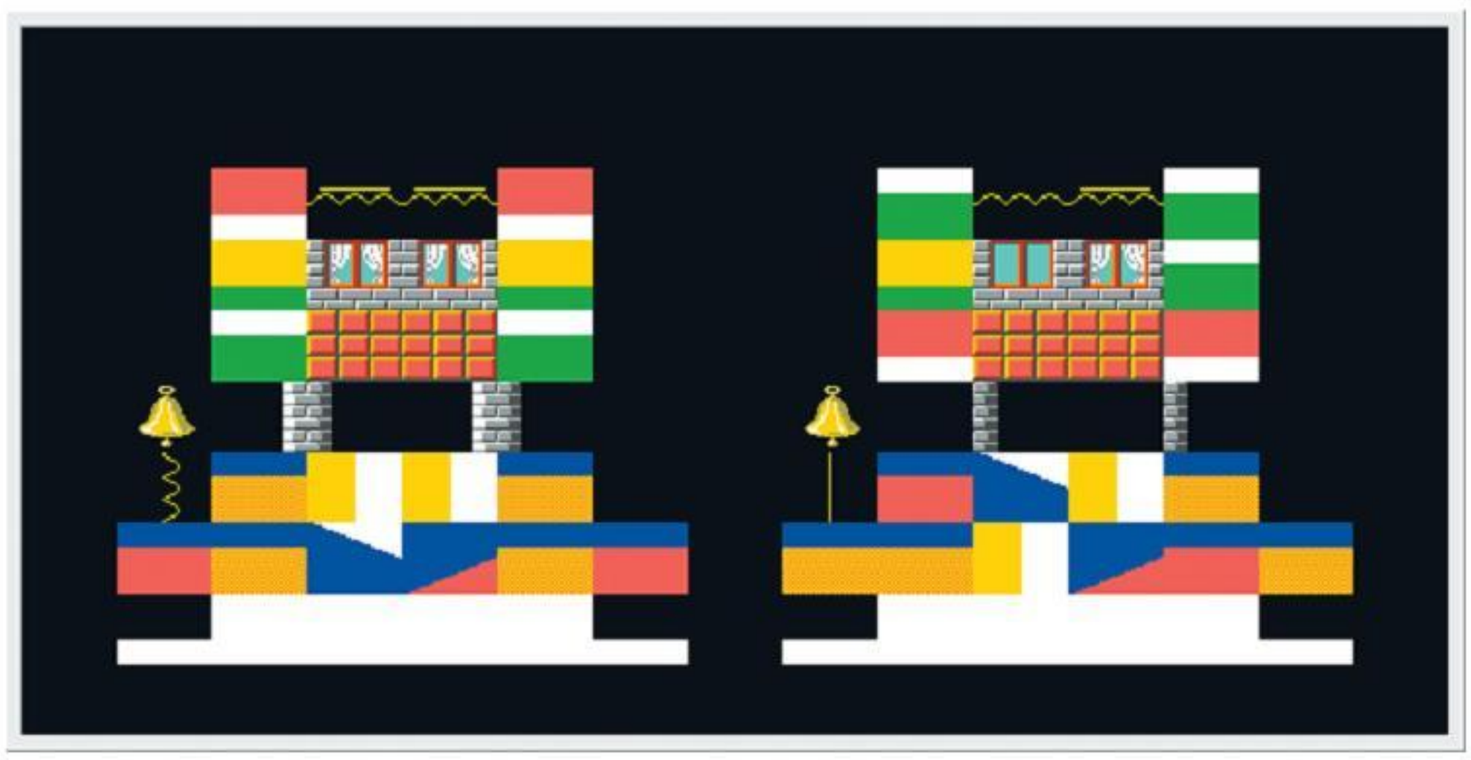
1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Otwórz plik *działania.s00*.
3. Z pomocą czarodzieja zastąp przedmioty w kolorze żółtym, niebieskim i czerwonym właściwymi znakami działań tak, aby wynik podany po znaku = był poprawny.

Zadanie 33.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 32.
3. Sprawdź, czy zadanie zostało wykonane poprawnie.

Zadanie 34.

1. Czym różnią się budowle pokazane na ilustracji?
2. Policz, ile jest między nimi różnic.



Zadanie 35.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Otwórz plik *budowle.s00*.
3. Popraw budowlę znajdującą się po prawej stronie sceny, aby wyglądała tak samo, jak budowla po lewej stronie.

Wskazówka:

Zauważ, że niektóre przedmioty można zamienić miejscami, a niektóre wystarczy skopiować.

Zadanie 36.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Zbuduj na scenie dwie budowle różniące się ośmioma szczegółami.

Zadanie 37.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje twoje imię w trzecim wierszu od góry sceny.

Zadanie 38.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Korzystając z rozwiązania zadania 37., popraw program tak, aby Baltie wyczarował w tym samym miejscu inny napis składający się z tylu liter, ile ma twoje imię.

Zadanie 39.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Ułóż na scenie następujące polecenia:

1. Idź 5 kroków do przodu.
2. Obróć się w lewo.
3. Idź 8 kroków do przodu.
4. Obróć się w prawo.
5. Wstaw przedmiot .
6. Idź krok do przodu.
7. Wstaw przedmiot .
8. Idź krok do przodu.
9. Obróć się w prawo.
10. Wstaw przedmiot .
11. Idź krok do przodu.
12. Obróć się w prawo.
13. Wstaw przedmiot .
14. Polecenie **Czekaj**.

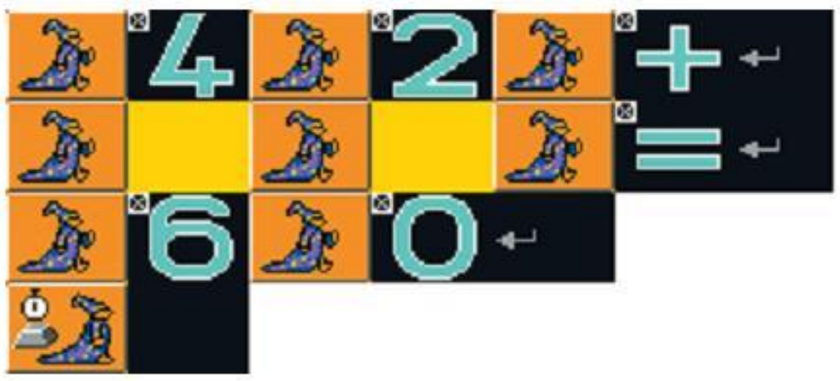
3. Uruchom program.

Zadanie 40.

Do programu utworzonego w zadaniu 39. dodaj kolejne polecenia tak, aby czarodziej wyczarował całego ludzika (tułów, ręce i nogi).

Zadanie 41.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Ułóż na scenie polecenia pokazane na rysunku:



3. Uruchom program.
4. Dodaj kolejne polecenia tak, aby czarodziej zawrócił i zastąpił przedmioty w kolorze żółtym dwiema cyframi. Cyfry powinny utworzyć taką liczbę, aby wynik podany po znaku  był poprawny.
5. Po wykonaniu zadania czarodziej powinien zniknąć.
6. Uruchom ponownie program.

Zadanie 42.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Zmień program utworzony w zadaniu 41. tak, aby Baltie obliczył:

   a) $74 - \square = 20$

   b) $\square + 25 = 100$

   c) Wymyśl własne działanie matematyczne, które wykona czarodziej.

Zadanie 43.

Uzupełnij wyrazy, wpisując w białe pola odpowiednio literę ***u*** lub ***ó***.

S O K □ Ł	R □ R A	N □ Ż
P O K □ J	K □ L A	W □ Z
R O Z □ M	K □ R Z	M □ R
S T R □ Ż	G □ R A	P □ Ł
S T R □ Ś	Ż □ B R	S □ L

Zadanie 44.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Otwórz plik *ortografia.s00*.
3. Z pomocą czarodzieja zastąp białe pola właściwymi literami.
4. Na koniec ustaw czarodzieja w lewym górnym rogu sceny tak, aby był odwrócony w prawą stronę.

Zadanie 45.

1. Wybierz tryb **Budowanie**.
2. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki zadanie podobne do zadania 43.
3. Sprawdź, czy zadanie zostało wykonane poprawnie.

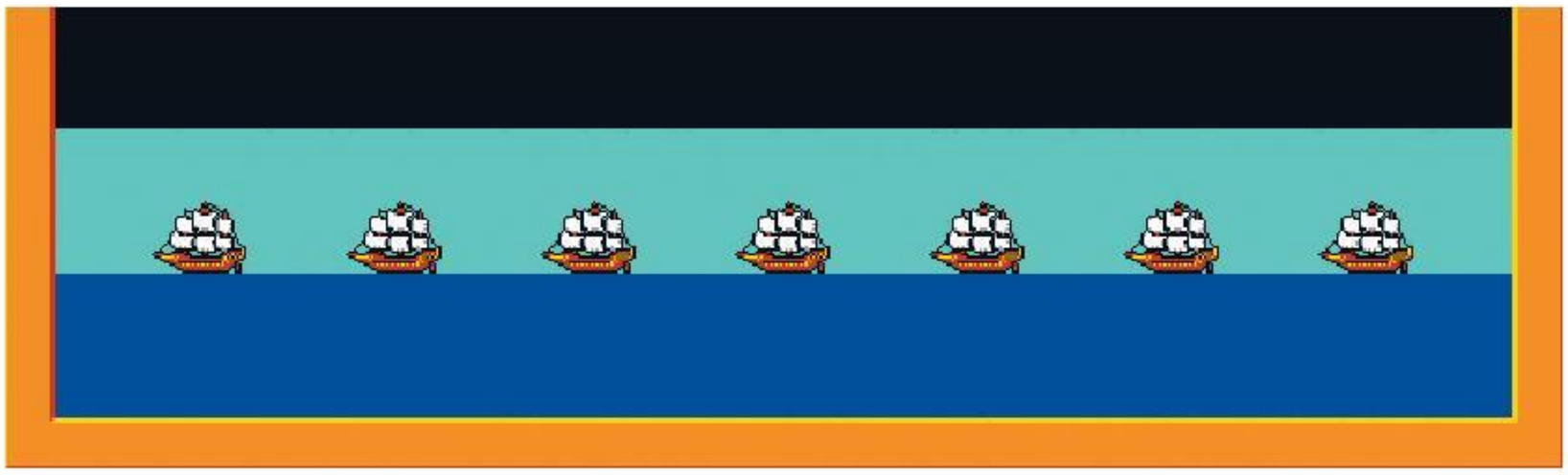
Zadanie 46.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje scenę pokazaną na rysunku.



Zadanie 47.

1. Wybierz tryb **Programowanie**.
2. Utwórz program, w którym Baltie wyczaruje scenę pokazaną na rysunku.



Zadanie 48.

1. Wybierz tryb **Czarowanie**.
2. Otwórz plik *wakacje.s00*.
3. Z pomocą czarodzieja wyczaruj wewnątrz ramek napis pokazany na rysunku. Pod ramkami ułóż klomb z kwiatków.



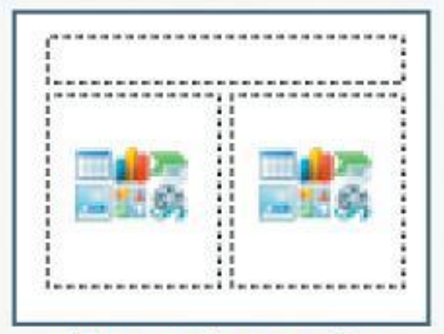
3. Tworzymy i odtwarzamy prezentacje multimedialne

Zadanie 49.

1. Uruchom program PowerPoint.
2. Utwórz prezentację multimedialną na temat zwierząt, które można zobaczyć w ogrodzie zoologicznym.



3. Na slajdzie tytułowym wpisz tytuł *Zwierzęta* oraz podtytuł *w ogrodzie zoologicznym*.
4. Zmień tło slajdu tytułowego na wybrany przez siebie kolor. Dobierz odpowiednio rozmiar i kolor czcionki tytułu i podtytułu, aby były wyraźnie widoczne na wybranym tle slajdu.
5. Dodaj nowy slajd. Skorzystaj z gotowego układu, na którym będzie można umieścić tytuł slajdu i dwa elementy (tekst i obraz).



6. Wpisz tytuł slajdu i opis, jak na slajdzie pokazanym na rysunku.
7. Zmień tło slajdu i tło pola tekstowego, w którym umieszczony jest tytuł, na podobne do widocznych na rysunku.
8. Zmień kolor czcionki tytułu slajdu na biały, a opisu na brązowy. Możesz dodatkowo pogrubić czcionkę i odpowiednio zwiększyć jej rozmiar.
9. Wstaw zdjęcie niedźwiedzia z pliku *niedźwiedź*.
10. Zapisz prezentację w pliku pod nazwą *zoo*.

Wskazówka:

Aby zmienić tło pola tekstowego, należy najpierw uaktywnić pole i wybrać opcję menu **Wypełnienie kształtu**.

Zadanie 50.

1. Otwórz prezentację zapisaną w zadaniu 49.
2. Dodaj pięć nowych slajdów, wybierając za każdym razem taki sam układ.
3. Umieść na kolejnych slajdach zdjęcia zapisane w plikach: *żyrafa*, *krokodyl*, *żółw*, *flaming*, *pelikan*.
4. Wpisz do pól tekstowych odpowiednie tytuły i krótkie opisy. Na wszystkich slajdach zastosuj taki sam kolor i rozmiar czcionki.
5. Wszystkie dodane slajdy powinny mieć takie samo tło.
6. Dodaj wybrane efekty animacji do umieszczonych na slajdach tekstów i obrazów.
7. Dodaj ostatni slajd i umieść na nim napis *KONIEC*. Wybierz odpowiedni układ slajdu. Zmień tło slajdu na wybrany przez siebie kolor.
8. Uruchom pokaz slajdów.
9. Zapisz prezentację w pliku pod tą samą nazwą.

Wskazówka:

Krótkie opisy zwierząt, które znajdą się na slajdach, przygotuj, korzystając z materiałów umieszczonych na stronie internetowej *www.zoo.migra.pl*.

Zadanie 51.

1. Otwórz prezentację zapisaną w zadaniu 50.
2. Korzystając z materiałów umieszczonych na stronie internetowej *www.zoo.migra.pl*, przygotuj dodatkowe wypowiedzi opisujące zwierzęta, których dotyczy prezentacja. Nie umieszczaj tych wypowiedzi na slajdach.
3. Uruchom pokaz slajdów i przedstaw swoją prezentację, korzystając z projektora multimedialnego i wygłaszając przygotowane wypowiedzi.

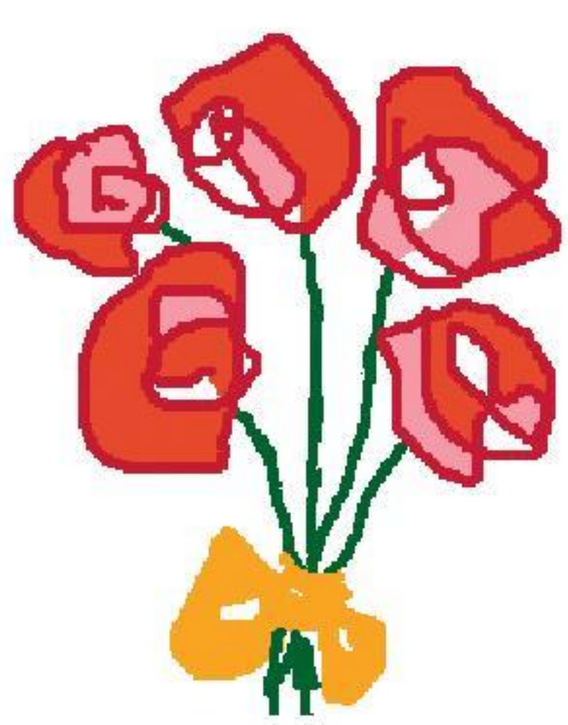
Zadanie 52.

1. W programie PowerPoint utwórz prezentację multimedialną na wybrany temat.
2. Przygotuj samodzielnie rysunki lub wybierz zdjęcia z własnych zbiorów i umieść je na slajdach prezentacji.
3. Zapisz prezentację w pliku pod nazwą *moja prezentacja*.
4. Uruchom pokaz slajdów i przedstaw swoją prezentację, korzystając z projektora multimedialnego.

Zadanie 53.

1. W programie PowerPoint utwórz prezentację z życzeniami okolicznościowymi, np. dla mamy, taty, siostry, brata czy innej osoby z rodziny, koleżanki lub kolegi.
2. Prezentacja powinna składać się ze slajdu tytułowego, trzech slajdów z życzeniami i slajdu końcowego. Przykładowy slajd tytułowy pokazano na rysunku.





3. Na każdym z trzech kolejnych slajdów umieść po jednym tekście życzeń.
4. Korzystając z programu Paint, przygotuj samodzielnie proste rysunki. Każdy rysunek nazwij (np. *rysunek1*, *rysunek2*, *rysunek3*) i zapisz w pliku. Następnie umieść rysunki na slajdach z życzeniami (wstawiaj je z plików).
5. Do umieszczonych na slajdach tekstów i obrazów dodaj wybrane efekty animacji.
6. Zapisz prezentację w pliku pod nazwą *życzenia*.
7. Uruchom pokaz slajdów.

Wskazówki:

- Zdjęcie kwiatów widoczne na rysunku ze slajdem tytułowym możesz wstawić z pliku *kwiaty*.
- Aby rysunki bez problemów mieściły się na slajdzie, możesz w programie Paint zmniejszyć rozmiar obszaru do rysowania.
- Przypomnij sobie, jak zmienia się tło obrazu na przezroczyste, aby wybrane rysunki umieścić na takim tle.
- Na jednym slajdzie możesz umieścić kilka małych rysunków, np. różnych kwiatków.
- Aby urozmaicić prezentację, do wybranych rysunków możesz zastosować dodatkowe efekty, np. animację ścieżki ruchu.

Czapka czarodzieja z komputerowym hasłem

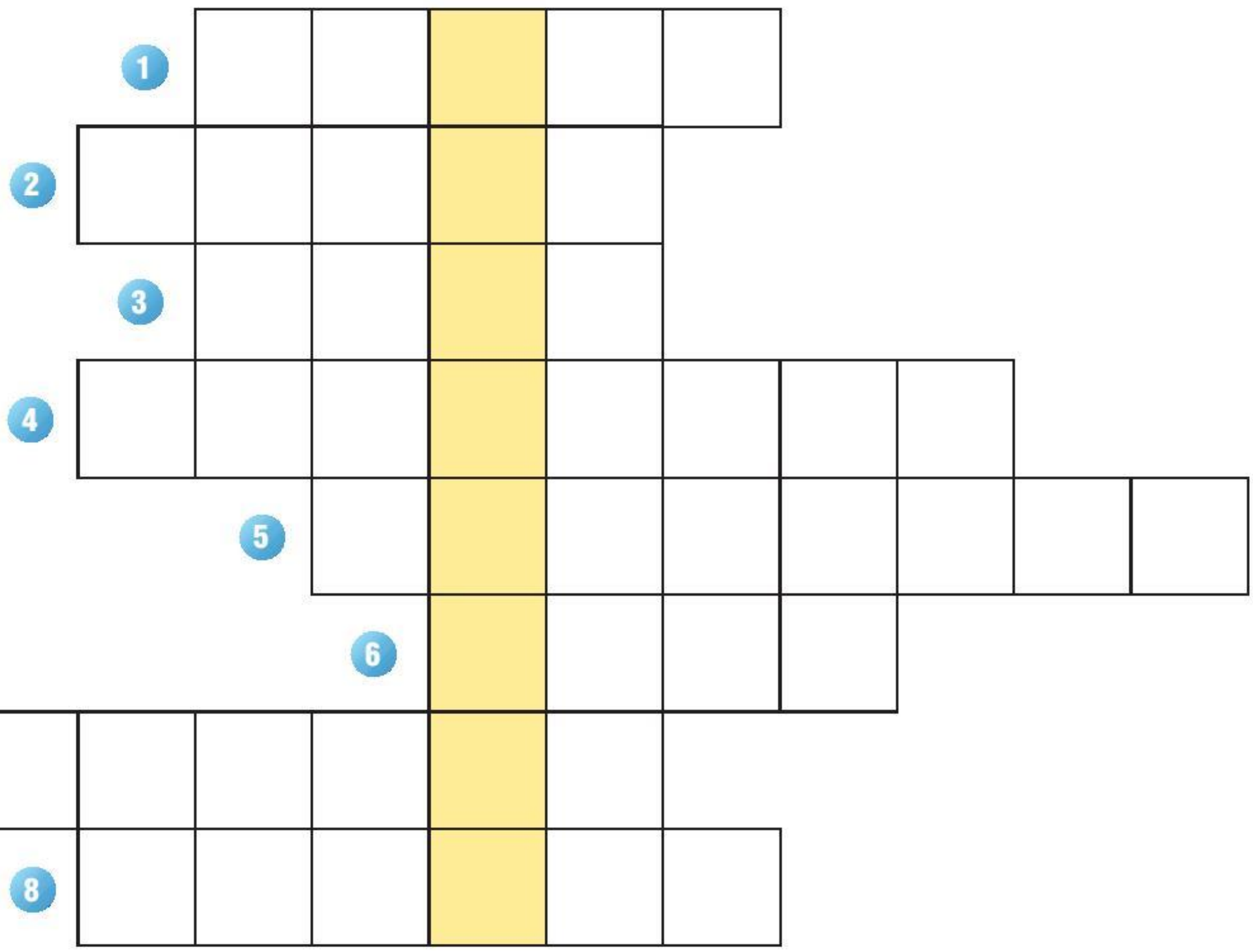
1. Zaczynając od górnej części kapelusza, wykonaj podane działania na liczbach umieszczonych w gwiazdkach, kolejno: czerwonych, żółtych, niebieskich i zielonych. Wynik każdego działania wpisz do kratek odpowiedniego koloru, umieszczonych w haśle pod rysunkiem.
2. Połącz w kolejności rosnącej liczby parzyste umieszczone na rondzie kapelusza, zaczynając od liczby 8. Litery umieszczone pod liczbami utworzą nazwę komputera.



W ■ ■ ■ ■ roku zbudowano pierwszy komputer o nazwie ..... .

Krzyżówka z komputerowym hasłem

1. Program, w którym tworzyliśmy rysunki na zajęciach komputerowych.
2. Obrazek umieszczony na pulpicie, który może być symbolem programu komputerowego.
3. Miesiąc, który co cztery lata ma 29 dni.
4. ..... plecień, co przeplata, trochę zimy, trochę lata.
5. Miesiąc, w którym zaczyna się jesień.
6. Pseudonim, którym posługujemy się w Internecie.
7. „Komputerowa teczka”, w której możemy przechowywać pliki.
8. Czarodziej, który pomagał nam wyczarowywać sceny.



Ślimak z komputerowym hasłem

Wykreśl ze skorupy ślimaka kolejno nazwy trzech przedmiotów pokazanych na rysunkach.
Z pozostałych liter odczytaj hasło i zapisz je pod rysunkiem.

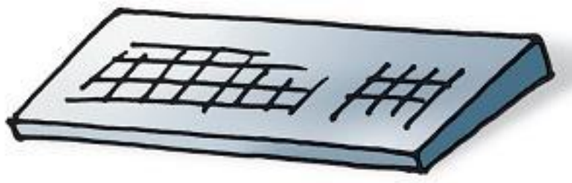
1

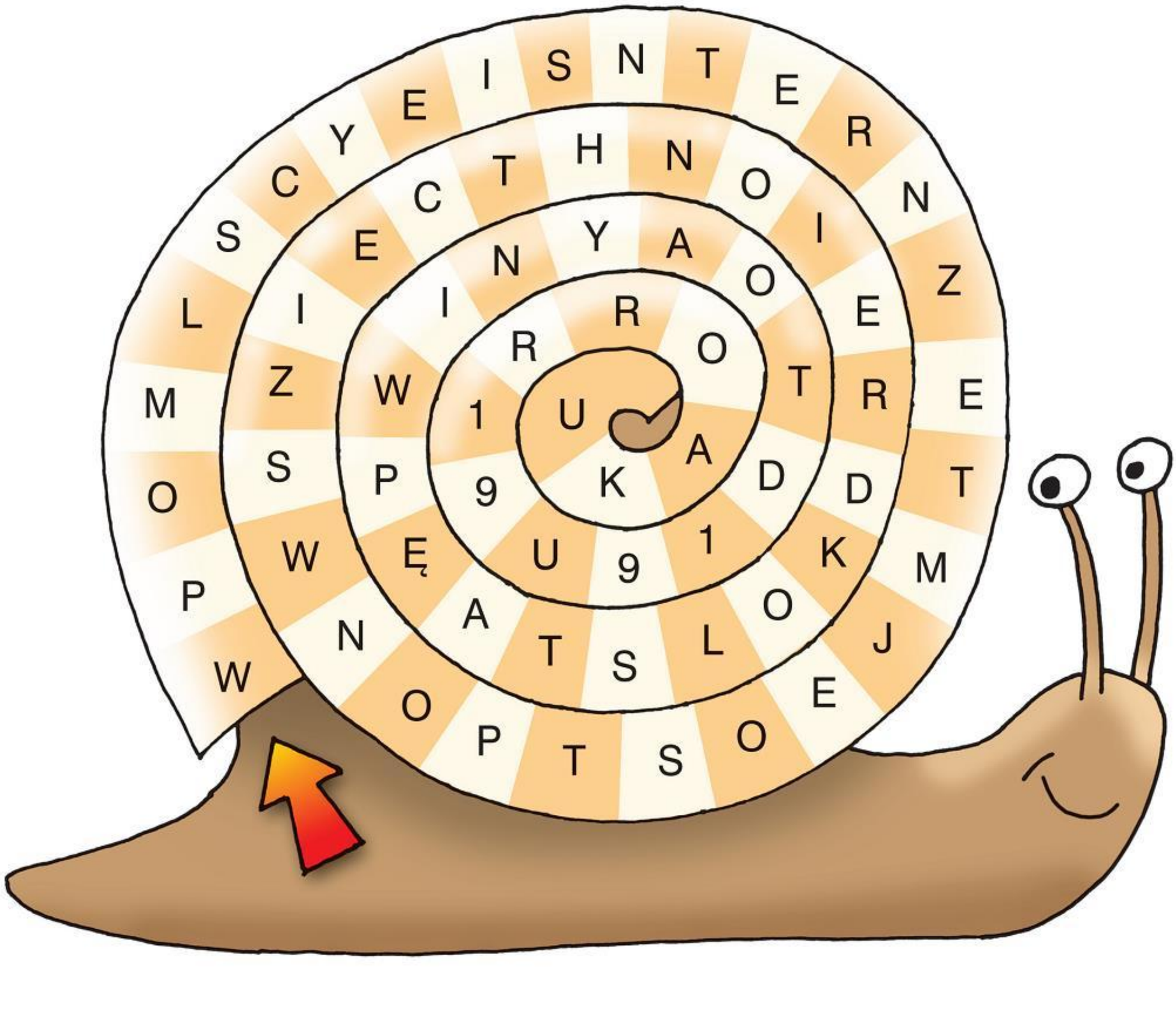


2



3





.....

.....

Materiał ćwiczeniowy „**Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa III**” jest przeznaczony do prowadzenia zajęć z edukacji informatycznej na poziomie trzeciej klasy szkoły podstawowej. Zgodnie z podstawą programową, uczniowie układają w logicznym porządku obrazki i polecenia oraz rozwiązują zadania i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów. Kontynuują programowanie w środowisku Baltie i zapoznają się ze środowiskiem programowania Scratch. Uczniowie tworzą również rysunki w programie Paint, poznają podstawowe możliwości edycji tekstu oraz zasady korzystania z Internetu.

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

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

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

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

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

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

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

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

ISBN 978-83-942664-4-8