

DO NOWEJ PODSTAWY
PROGRAMOWEJ

Klasa 6

ZESZYT ĆWICZEŃ DO ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH
dla szkoły podstawowej

Informatyka Europejszczyka

Edycja: Windows XP, Linux Ubuntu,
MS Office 2003, OpenOffice.org



Danuta Kiałka, Katarzyna Kiałka

 **Helion**
EDUKACJA

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autorzy oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autorzy oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Joanna Zaręba

Projekt okładki: ULABUKA

Ilustracja na okładce: Elżbieta Królikowska

Ilustracje w zeszycie ćwiczeń: Elżbieta Królikowska

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie?cspcx32>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-2816-2

Copyright © Helion 2014

Wydanie II

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

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

SPIS TREŚCI

Drodzy Uczniowie!	5
Rozdział 1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem	7
Lekcja 1. Zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem a ochrona środowiska	7
Lekcja 2. Ochrona oprogramowania	10
Lekcja 3. Kopia zapasowa pliku	13
Lekcja 4. Kompresja plików	16
Sprawdź, czy umiesz...	17
Podsumowanie	18
Rozdział 2. Internet	20
Lekcja 5. Adres internetowy	20
Lekcja 6. Internet źródłem informacji	22
Lekcja 7. Instalowanie i odinstalowanie programu, czatowanie	24
Lekcja 8. Realizacja projektu „Moja szkoła w Europie”	26
Sprawdź, czy umiesz...	28
Podsumowanie	29
Rozdział 3. Nauka pisania na klawiaturze komputera	31
Lekcja 9. Praca z klawiaturą komputera	31
Sprawdź, czy umiesz...	33
Podsumowanie	34
Rozdział 4. Grafika komputerowa	36
Lekcja 10. Rysujemy flagi w programie Paint	36
Lekcja 11. Edytor graficzny Draw	39
Lekcja 12. Poznajemy edytor graficzny ArtRage	41
Sprawdź, czy umiesz...	45
Podsumowanie	46

Rozdział 5. Edytory tekstu	47
Lekcja 13. Wstawianie i formatowanie tabeli	47
Lekcja 14. Opracowanie krzyżówki	50
Lekcja 15. Poznajemy przydatne i ważne opcje programu	53
Lekcja 16. Poznajemy ciekawe efekty	55
Lekcja 17. Dokumenty wielostronicowe	57
Sprawdź, czy umiesz...	60
Podsumowanie	61
Rozdział 6. Komputer w naszym otoczeniu	62
Lekcja 18. Urządzenia oparte na technologii komputerowej	62
Sprawdź, czy umiesz...	64
Podsumowanie	65
Rozdział 7. Prezentacja multimedialna	67
Lekcja 19. Modyfikujemy obiekty graficzne	67
Lekcja 20. Animacja niestandardowa	69
Lekcja 21. Przygotowanie projektu „Kronika klasy”	71
Sprawdź, czy umiesz...	73
Podsumowanie	74
Rozdział 8. Tworzymy proste animacje	76
Lekcja 22. Pierwsze kroki w nowym środowisku	76
Lekcja 23. Opracowanie prostego projektu „Zabawa na łące”	80
Sprawdź, czy umiesz...	83
Podsumowanie	84
Rozdział 9. Arkusz kalkulacyjny	86
Lekcja 24. Proste zastosowania arkusza kalkulacyjnego — funkcja SUMA	86
Lekcja 25. Funkcje ŚREDNIA, MIN, MAX.	90
Lekcja 26. Zmiana wyglądu arkusza	92
Lekcja 27. Sortowanie danych.	94
Lekcja 28. Tworzenie prostego wykresu.	96
Lekcja 29. Ustawienia wydruku, drukowanie gotowych prac	100
Sprawdź, czy umiesz...	106
Podsumowanie	107
Odpowiedzi	108

ROZDZIAŁ 8.

TWORZYMYSY PROSTE ANIMACJE



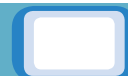
Lekcja 22. Pierwsze kroki w nowym środowisku	76
Lekcja 23. Opracowanie prostego projektu „Zabawa na łące”	80
Sprawdź, czy umiesz...	83
Podsumowanie.	84

Lekcja 22.



Zadanie 5., lekcja 22.

Temat: Pierwsze kroki w nowym środowisku



Ćwiczenie 1.

Co to jest **programowanie**?

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

W jaki sposób należy uruchomić program Scratch? Wymień kolejne czynności.

.....

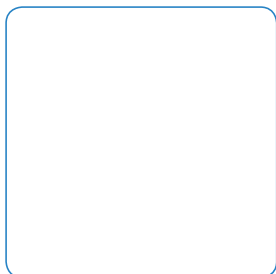
.....

.....

W jaki sposób prawidłowo zamykamy program Scratch?

Ćwiczenie 3.

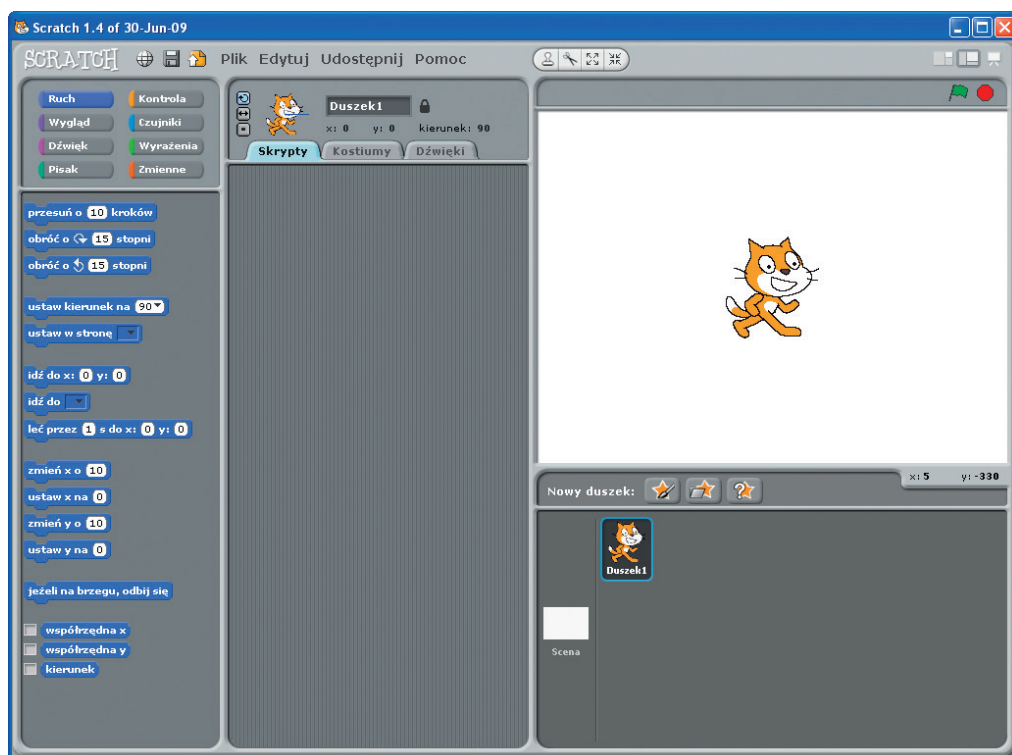
Czy na podstawie wyglądu ikony potrafisz rozpoznać plik zawierający projekt programu Scratch? Jeśli tak, narysuj ją. Jeśli nie, poproś nauczyciela o pomoc.



Miejsce na Twój rysunek.

Ćwiczenie 4.

Opisz poznane elementy okna programu Scratch (rysunek 8.1). Wyjaśnij przeznaczenie poznanych składników.



Rysunek 8.1. Okno programu Scratch

[Kup książkę](#)

[Poleć książkę](#)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 5.

Narysuj kilka wybranych przycisków programu Scratch i opisz ich przeznaczenie.

Przycisk	Przeznaczenie

Ćwiczenie 6. Rysunek 8.1., lekcja 22.

Uruchom przeglądarkę internetową. Wpisz w **polu adresu** www.scratch.mit.edu. Zobaczysz stronę widoczną na rysunku 8.1. w podręczniku. Zapoznaj się z jej zawartością. Opisz krótko, jak **pogrupowane** są na niej informacje.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 7.

Na otwartej stronie obejrzyj i przetestuj projekty stworzone przez innych programistów. Wymień nazwy najciekawszych projektów (lub ich twórców). Podaj miejsce na stronie — nazwę grupy.

Projekt (login twórcy)	Grupa

Ćwiczenie 8.

Stwórz projekt własnego pomysłu. Podczas tworzenia duszków korzystaj z przycisków *Duplikuj* i *Zmniejsz duszka* lub *Zwiększ duszka*. Nie bój się eksperymentować. Zapisz projekt w swoim katalogu.

Podaj nazwę pliku, w którym projekt zostanie zapisany.

.....

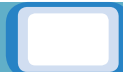
Ćwiczenie 9.

Podaj przykłady algorytmów z życia codziennego lub innych — poza informatyką — przedmiotów szkolnych.

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



Temat: Opracowanie prostego projektu „Zabawa na łące”



Ćwiczenie 1.

Stwórz zabawny projekt — *Zabawa na łące 2*. Przygotuj tło oraz trzy różne duszki. Wprowadź polecenia zgodnie z własnym opisem (grupa, polecenie).

Uruchom pokaz projektu. Zapisz projekt w swoim katalogu, nadając mu odpowiednią nazwę (zgodną z tym, co przedstawia).

Opracuj w kolejności:



A. Tło. Projekt wykonaj poniżej.

Miejsce na Twój rysunek.

B. Kostiumy duszków. Projekty duszków wykonaj poniżej.

1.

2.

3.

Miejsce na Twoje rysunki.

Podaj nazwy duszków.

Duszek numer 1:

Duszek numer 2:

Duszek numer 3:

C. Skrypty. Propozycję zapisz poniżej.

Duszek numer 1 o nazwie

Grupa	Polecenie

Duszek numer 2 o nazwie

Grupa	Polecenie

Duszek numer 3 o nazwie

Grupa	Polecenie

Ćwiczenie 2.  Ćwiczenie 1., lekcja 23.

Przygotowując projekt, nie bój się eksperymentować. Zapisz go w swoim katalogu. Podaj nazwę pliku, w którym projekt zostanie zapisany.

.....
Uruchom pokaz projektu z ćwiczenia 1. Zaprezentuj go klasie.

Ćwiczenie 3.

Wymień tytuły projektów zaprezentowanych na dzisiejszej lekcji. Oceń trzy wybrane, używając określeń: *wspaniale*, *bardzo ładnie*, *dobrze*, *tak sobie*, *słabo*.

- Ocena:
- Ocena:
- Ocena:

Uzasadnij ocenę. Napisz, jakie elementy miały wpływ na Twoją decyzję. Wymień sześć najważniejszych.

- •
- •
- •

Ćwiczenie 4.

Zaprezentuj swoje spostrzeżenia na temat przygotowanych prac.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ćwiczenie 5.

Wypisz nazwy plików i katalogów utworzonych w tym rozdziale. Na podstawie nazwy rozpoznaj zawartość pliku i katalogu.

-
-
-
-
-
-
-
-

Wniosek:

.....

.....

.....

Sprawdź, czy umiesz...




Liczba dodatkowych punktów:

Test 8.

Pytania testu dotyczą ogólnej wiedzy zdobytej na zajęciach komputerowych. Za każdą poprawną odpowiedź uzyskasz 1 punkt.

Każde zdanie dokładnie przeczytaj. Pomyśl, zanim zaznaczysz odpowiedź — tylko jedna jest prawidłowa.

1. Programowanie to:
 - a) używanie programów.
 - b) instalowanie programów na komputerze.

- c) pisanie programów komputerowych.
 d) nielegalne kopiowanie programów.
2. Przycisk  służy do:
- a) zastosowania narzędzia *Pieczęć*.
 b) usunięcia polecenia.
 c) duplikowania duszka.
 d) zatrzymania programu.
3. Przycisk :
- a) zatrzymuje działanie programu.
 b) uruchamia działanie programu.
 c) dodaje element stopujący.
 d) usuwa ostatnio zaznaczony element.
4. Klocki z poleceniami układają się w:
- a) stóg.
 b) piramidę.
 c) sześciokąt.
 d) stos.
5. Przycisk  służy do:
- a) zwiększania duszka.
 b) duplikowania duszka.
 c) włączania trybu pełnoekranowego.
 d) powiększania okna programu.

Pytanie	1.	2.	3.	4.	5.
Odpowiedź					

Podsumowanie

Liczba dodatkowych punktów
za ćwiczenie 1.:

Ćwiczenie 1.

Dzięki lekturze rozdziału:

- **wiem:**

.....

.....

.....

- **znam:**

.....

.....

.....

- **umiem:**

.....

.....

.....

Ćwiczenie 2.

Uzpełnij tabelkę i poproś nauczyciela o wpisanie oceny.

Lekcja	Liczba punktów do uzyskania	Liczba zdobytych punktów	Podpis rodzica (opiekuna)
22.			
23.			
Razem punktów:			
Dodatkowe punkty:			Ocena:
Łączna liczba uzyskanych punktów:			

Notatki

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION

- 
1. ZAREJESTRUJ SIĘ
 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

Ta książka Cię zabierze na wycieczkę po komputerze!

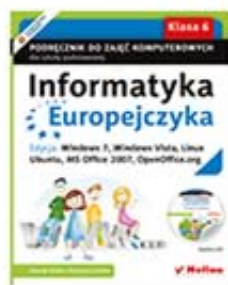
Co Ty na to, by z nauki czerpać wreszcie mnóstwo radości? Razem z Twoimi przyjaciółmi, Zuzią Poziomką, Martynką Malinką, Tomkiem Ananasem i Jasiem Cytrynką, przeniesiesz się do niezwykłej krainy wiedzy. Szybko otwórz książkę, włącz płytę CD i zacznij zabawę z komputerem. Zobaczysz, że wkrótce Twoje ulubione gry, quizy, puzzle i krzyżówki będą Ci pomagać w nauce. Ważne definicje, pojęcia, ciekawostki, uwagi oraz informacje do zapamiętania znajdziesz w kolorowych ramkach w podręczniku. Jeszcze nigdy lekcje nie były takie przyjemne.

Czas na poważną informatykę, ale trochę na wesoło. Dzięki książce do zajęć komputerowych z serii **Informatyka Europejczyka** szóstoklasista pozna zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem oraz z łatwością opanuje podstawy programowania. Po tych zmaganiach z chęcią odprężą się, tworząc krzyżówki i rebusy. Ponadto dowie się, jak stosować w swoich prezentacjach niestandardowe animacje i efekty specjalne, a także nauczy się korzystać z funkcji ułatwiających obliczenia matematyczne w arkuszu kalkulacyjnym.



Do zestawu została dołączona wyjątkowa **płyta multimedialna**, zawierająca wiele ciekawych zadań, które zamienią naukę w inspirującą zabawę. Zagadki, kolorowanki, labirynty i inne ćwiczenia znajdujące się na płycie CD pomogą dziecku rozwijać umiejętności logicznego myślenia oraz samodzielnego zdobywania wiedzy.

Kompletny zestaw Informatyka Europejczyka. Klasa 6 stanowią **podręcznik + zeszyt ćwiczeń + płyta CD.**



**Cały
KOMPUTER
w małym
palcu!**

Komplet podręczników, zeszytów ćwiczeń oraz płyta z serii **Informatyka Europejczyka** pozwolą uczniom zdobywać wiedzę poprzez zabawę, a nauczycielom ułatwią przekazywanie nowego materiału w interesujący i niebanalny sposób. Helion to największe wydawnictwo informatyczne w Polsce, które teraz pomaga zgłębić tajemnice świata komputerów także naszym dzieciom.

<http://edukacja.helion.pl>

Nr katalogowy: 5640

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nowosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

ISBN 978-83-246-2819-3



9 788324 628193

Informatyka w najlepszym wydaniu