

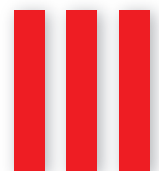
Grażyna Koba

*TERA/BAJTY*

# Informatyka

dla szkoły  
podstawowej

Klasa



**MiGra**

W celu przeprowadzenia czterech pierwszych lekcji z materiału ćwiczeniowego  
*Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa III*  
zapraszamy do realizacji tematu 1.



Materiały metodyczne  
tj. scenariusze lekcji, pliki ćwiczeniowe, rozwiązania, rozkład materiału,  
są dostępne na stronie  
[www.migra.pl/wyszukiwarka](http://www.migra.pl/wyszukiwarka)



# Spis treści

<b>Temat 1. Tworzymy rysunki w edytorze grafiki</b> .....	<b>6</b>
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
<b>Temat 2. Piszemy tekst w edytorze tekstu</b> .....	<b>18</b>
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
<b>Temat 3. Zmieniamy tekst utworzony w edytorze tekstu</b> .....	<b>29</b>
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
<b>Temat 4. Wykonujemy operacje na fragmentach tekstu</b> .....	<b>41</b>
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
<b>Temat 5. Korzystamy z programu Baltie</b> .....	<b>49</b>
1. Budujemy sceny .....	49
2. Wyczarowujemy sceny .....	50
3. Programujemy z Baltiem .....	52
4. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń .....	54
<b>Temat 6. Poznajemy stronę internetową</b> .....	<b>60</b>
1. Otwieramy stronę internetową.....	60
2. Przeglądamy stronę internetową.....	62
3. Wyszukujemy informacje na stronie internetowej.....	64
4. Poznajemy zasady bezpieczeństwa w Internecie .....	67
<b>Temat 7. Korzystamy z programu Scratch</b> .....	<b>73</b>
1. Uruchamiamy program Scratch i tworzymy pierwszy program .....	73
2. Zmieniamy tło sceny .....	75
3. Dodajemy nowego duszka .....	76
4. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń .....	77
5. Więcej duszków na scenie w różnych kostiumach .....	78
6. Tworzymy różne programy .....	80
<b>Temat 8. Rozwiązujemy zadania</b> .....	<b>83</b>
1. Korzystamy z edytora grafiki i edytora tekstu.....	83
2. Korzystamy z programu Baltie .....	90
3. Tworzymy i odtwarzamy prezentacje multimedialne.....	98



## 1. Uruchamiamy program Paint



### Ćwiczenie 1.

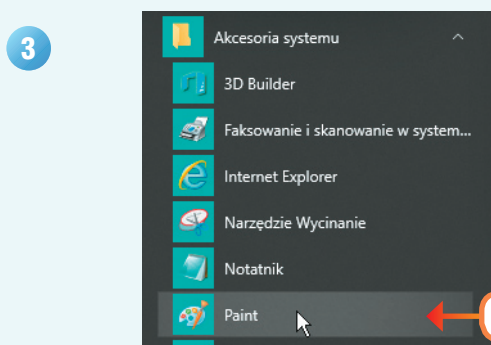
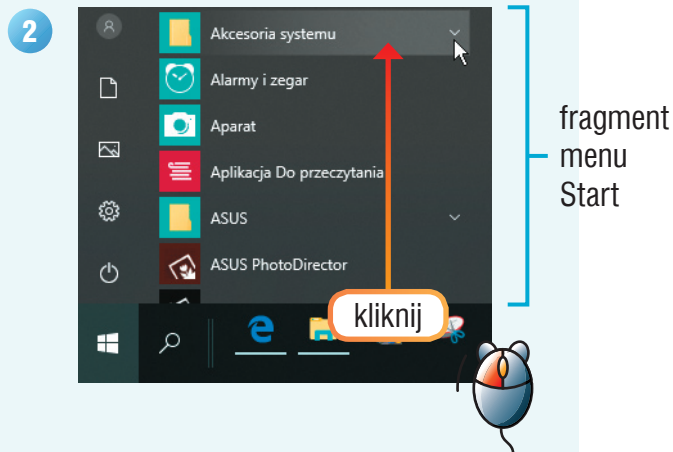
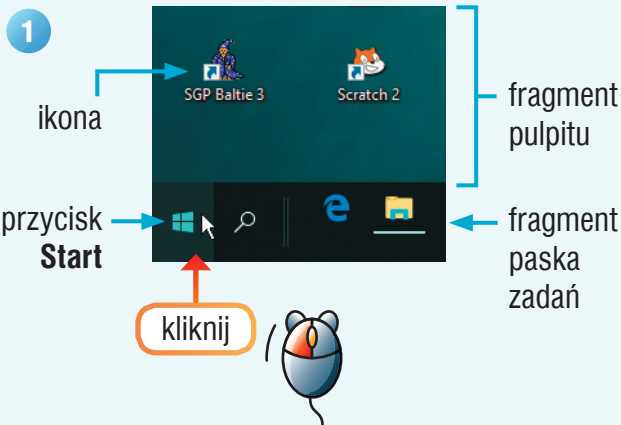
Przypomnij sobie, w jaki sposób uruchamialiśmy programy komputerowe.



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.



lub





## 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** umożliwi 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



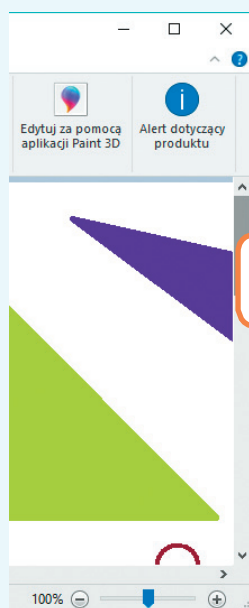
Jeśli obraz jest za szeroki lub za wysoki, może nie być w całości widoczny w oknie programu – wówczas pojawiają się **paski przewijania**.

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.

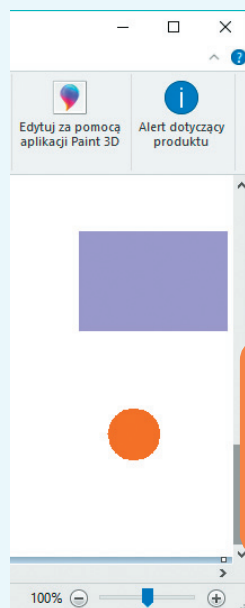
1



naciśnij  
i przesuwaj



2



puść,  
kiedy pasek  
znajdzie się  
we właściwym  
miejscu



**Uwaga:** W ten sam sposób przesuwana jest **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

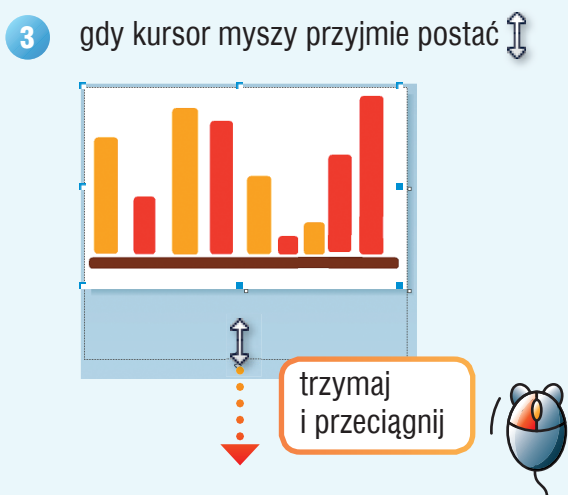
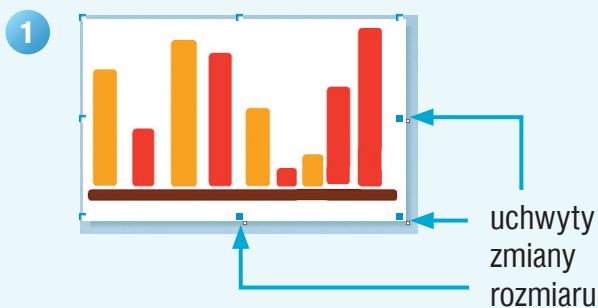
4. Zmień kolory figur tak, aby figury tego samego rodzaju były jednakowo pokolorowane.

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

Wzór:

1

2

### 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, zamiast korzystać z poleceń menu, możemy zamiennie używać **skrótów klawiaturowych**, np. polecenie **Kopiuj** możemy zastąpić skrótem **Ctrl + C**.

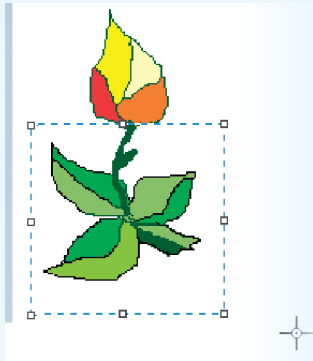
Znak **+** w zapisie skrótu **Ctrl + C** oznacza, że należy nacisnąć klawisz **Ctrl** i trzymając go, nacisnąć klawisz **C**.





## Przykład 4.

1 zaznacz fragment rysunku



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

Ctrl



i jednocześnie

V



naciśnij i trzymaj

naciśnij

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

Ctrl



i jednocześnie

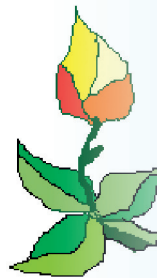
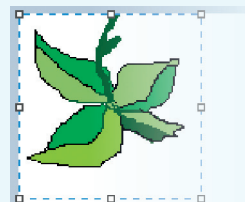
V



naciśnij i trzymaj

naciśnij

4 przenieś wklejony fragment rysunku w miejsce docelowe



trzymaj i przeciągnij

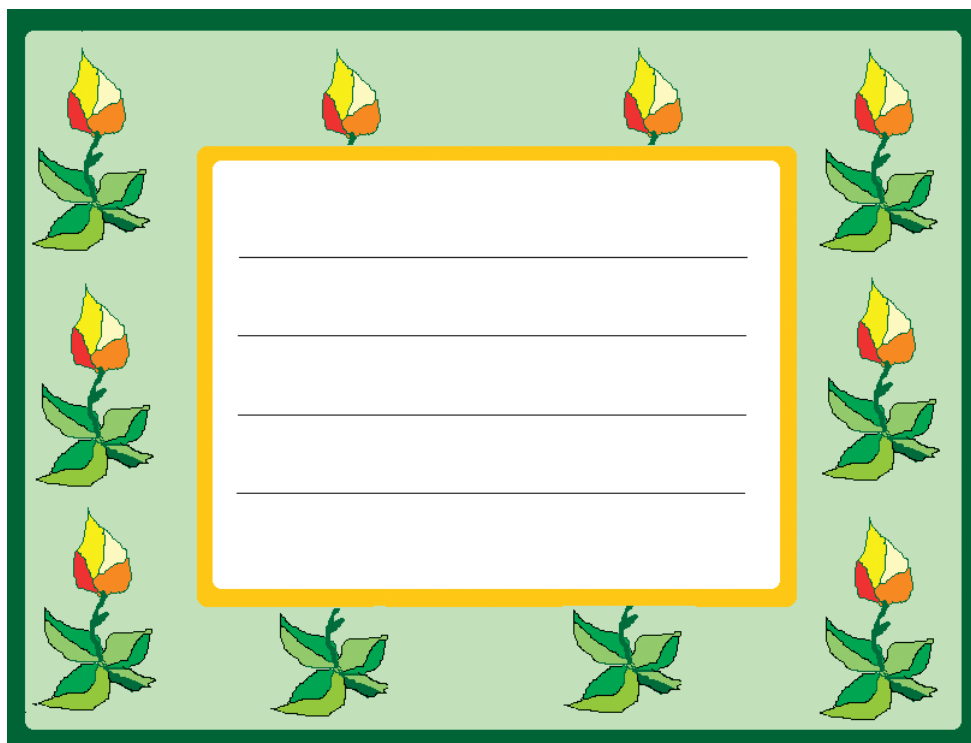


Czynność	Polecenie menu	Skrót klawiaturowy
Kopiowanie	Kopiuj	Ctrl + C
Wycinanie	Wytnij	Ctrl + X
Wklejanie	Wklej	Ctrl + V
Cofanie	Cofnij	Ctrl + Z
Powtarzanie	Powtór lub Ponów	Ctrl + Y
Zapisywanie	Zapisz	Ctrl + S



## 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 z wykorzystaniem narzędzia **Zaokrąglony prostokąt**. Odszukaj to narzędzie, sprawdzając pojawiające 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).

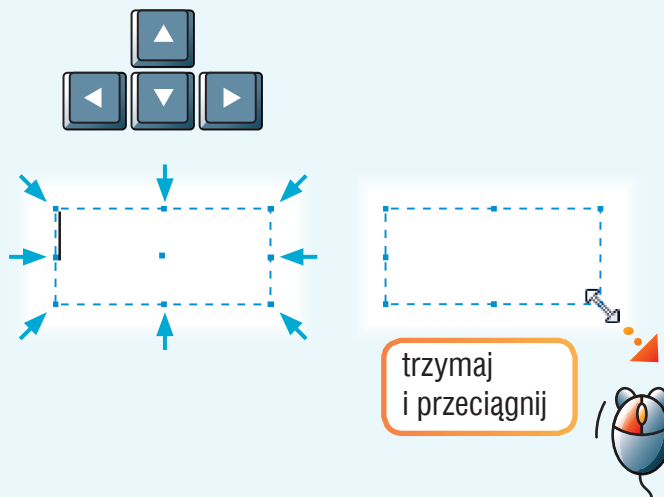
Jeśli chcemy pisać tekst w nowym wierszu, musimy nacisnąć klawisz **Enter** (kroki 3 i 4).

The diagram is divided into four numbered steps:

- 1:** A text box contains the text "Wszystkiego najlepszego". A blue arrow points to the end of the text, labeled "kursor tekstowy".
- 2:** The text "z okazji" is added on a new line below. A blue arrow points to the end of the second line, labeled "kursor tekstowy". Labels on the right indicate "pierwszy wiersz tekstu" for the first line and "drugi wiersz tekstu" for the second line.
- 3:** A hand icon is shown clicking a button labeled "naciśnij" (press) which is positioned over an "Enter" key. A blue arrow points down to a new empty line below the text "z okazji". A label "kursor tekstowy" points to the start of this new line.
- 4:** The text "Dnia Nauczyciela" is added on the third line. A blue arrow points to the end of the third line, labeled "trzeci wiersz tekstu". A text box below states: "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 tekstu można go poprawiać, 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 tortie tyle świeczek, ile powinno się ich znaleźć na twoim tortie urodzinowym. Zapisz rysunek w pliku pod nazwą *tort*.

#### Wskazówki:

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



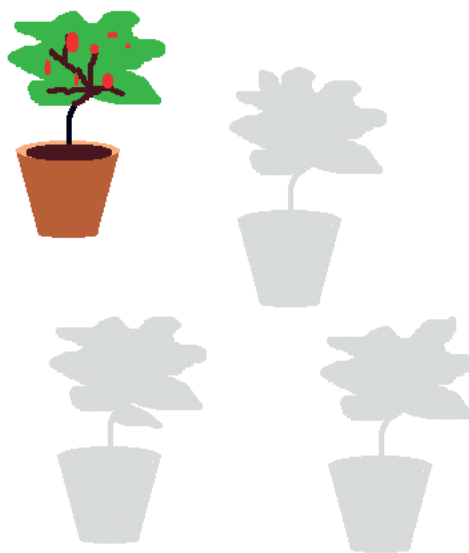
### Zadanie 4.

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,  
zdejęła 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.



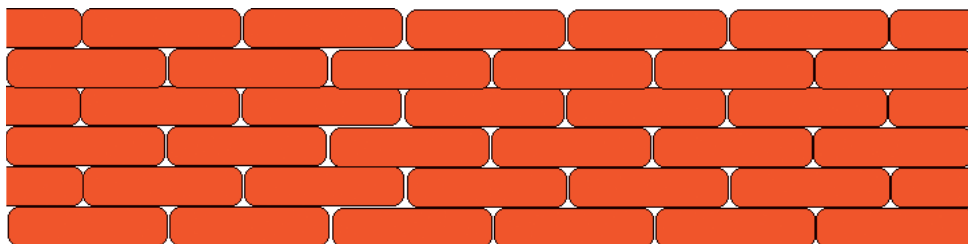
## Zadanie 8.

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 taneczniczki 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.