

Przewodnik dla nauczyciela

Lokomotywa. Klasa trzecia
Zajęcia komputerowe



LOKOMOTYWA

gdańskie
wydawnictwo
oświatowe



Autorzy: Jan Mysior, Barbara Szczawińska

Redakcja: Paweł Bodke

Konsultacja: Agnieszka Szulc

Projekt graficzny i okładka: Jarosław Zakrzewski

Korekta: Grażyna Kompowska

Skład: Lech Chańko

ISBN 978-83-7420-504-7

© Copyright by Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe

Wydawca: Gdańskie Wydawnictwo Oświatowe, 80-309 Gdańsk, al. Grunwaldzka 411

Gdańsk 2014. Wydanie pierwsze

Druk i oprawa: Sowa-Druk, Warszawa

Niniejsza publikacja podlega ochronie przewidzianej w przepisach Ustawy z dnia 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Każdy przypadek kopiowania lub zwielokrotniania fragmentu lub całości publikacji stanowi niedozwolone naruszenie praw twórcy lub wydawcy, o ile nie odbywa się zgodnie z przepisami wyżej wymienionej ustawy.

Wszystkie książki Wydawnictwa są dostępne w sprzedaży wysyłkowej.

Zamówienia można składać w księgarni internetowej: www.ksiegarnia.gwo.pl
lub nadsyłać listownie:

80-876 Gdańsk 52, skr. poczt. 59

tel. 801 643 917, 58 340 63 63

fax 58 340 63 61, 58 340 63 66

www.gwo.pl e-mail: handel@gwo.pl

UWAGI WSTĘPNE

Niniejszy przewodnik jest przeznaczony dla nauczycieli korzystających z serii *Lokomotywa* w klasie trzeciej. Główną część książki stanowi omówienie programu *Zajęcia komputerowe 3*, który wchodzi w skład pakietu uczniowskiego. Ponadto nauczyciel znajdzie tu propozycje prac z edytorem tekstu (np. Word) i z programem graficznym Paint, opis i komentarz do prezentacji multimedialnych oraz szczegółowe plany 30 zajęć komputerowych.

Znaczna część przewodnika została poświęcona nauce poprawnego pisania na klawiaturze. W rozdziale *Klawiatura i literki* zamieszczono teoretyczne podstawy i praktyczne wskazówki dotyczące nauczania tej umiejętności.

Prowadząc zajęcia komputerowe, należy zadbać o to, aby dzieci jak najwięcej pracowały przy komputerach – bez tego nauka obsługi tych urządzeń nie jest możliwa.










Częstym błędem popełnianym podczas prowadzenia zajęć komputerowych jest zbyt szczegółowe omawianie narzędzi w poszczególnych programach oraz sposobów rozwiązania zadania. Aby dzieci potrafiły swobodnie korzystać z komputera, należy je zachęcać do samodzielnego eksperymentowania z programami i ich narzędziami. To, jakim sposobem rozwiązać zadanie, również powinny odkryć same – metodą prób i błędów. Zdolność do eksperymentowania – to najważniejsza umiejętność, jaką można przekazać uczniom klas 1–3 w ramach zajęć komputerowych.

SPIS TREŚCI

Oznaczenia użyte w przewodniku	4
Przygotowanie pracowni komputerowej	4
Omówienie programu <i>Zajęcia komputerowe 3</i>	6
Zabawy słowami i literami	7
Klawiatura i literki	11
Zabawy matematyczne	18
Zabawy z tekstem i rysunkiem	26
Zabawy z tekstem	26
Zabawy z programem Paint	48
Prezentacje multimedialne	54
Plany zajęć	59

OZNACZENIA UŻYTE W PRZEWODNIKU

Plany poszczególnych zajęć zostały podzielone na fragmenty oznaczone następującymi ikonkami:

-  – praca z płytą *Zajęcia komputerowe*
-  – praca bez materiałów z wyprawki ucznia
-  – zadanie nr 7 z części *Zabawy słowami i literami*
-  – zadania z grupy nr 13 z części *Klawiatura i literki*
-  – zadanie nr 23 z części *Zabawy matematyczne*
-  – ćwiczenie nr 5 z części *Zabawy z tekstem*
-  – ćwiczenie nr 20 z części *Zabawy z programem Paint*
-  – ćwiczenie nr 29 z części *Prezentacje multimedialne*
-  – zadanie, którego wykonanie będzie dla dzieci trudne, jeżeli ich komputery nie są wyposażone w słuchawki lub głośniki

W celu uproszczenia przekazu polecenia zamieszczone w przewodniku zostały sformułowane w drugiej osobie liczby pojedynczej rodzaju męskiego.

Dodatkowe, mniej istotne komentarze dla nauczyciela zapisano na niebiesko.

↔ to odnośnik do innej strony przewodnika.

Znak © to odnośnik do zapisów podstawy programowej.

PRZYGOTOWANIE PRACOWNI KOMPUTEROWEJ

W trzeciej klasie sporo uwagi poświęcimy pracy z programami do edycji tekstu. Jeżeli szkoła nie posiada licencji na program płatny (np. Microsoft Word), można skorzystać z darmowego oprogramowania do edycji tekstu – Apache OpenOffice Writer, który jest elementem pakietu Apache OpenOffice (pakiet do pobrania ze strony www.openoffice.org/pl/product.download.html). Program do edycji tekstu powinien być zainstalowany na każdym komputerze w pracowni.

Program graficzny Paint jest dostępny w każdym środowisku Windows.

Uczniowie korzystający z komputerów Macintosh również mogą uczestniczyć w zajęciach graficznych. Należy wówczas na każdym z komputerów zainstalować program do obróbki grafiki.

Przed przystąpieniem do pracy konieczna może się też okazać zmiana ustawień klawiatury.

Ustawienia klawiatury

Na komputerach uczniów powinien być ustawiony właściwy układ klawiatury, czyli *Polski programisty*. Aby sprawdzić lub zmienić układ klawiatury w systemie Windows XP należy wejść w *Panel sterowania* → *Opcje regionalne i językowe* → *Języki* → *Szczegóły...* i z rozwijanej listy u góry wybrać *Polski – Polski (programisty)*.

W systemie Windows 7 lub Vista należy wejść w *Panel sterowania* → *Region i język* (lub *Opcje regionalne i językowe*) → *Klawiatury i języki* → *Zmień klawiatury...* i z rozwijanej listy u góry wybrać *Polski – Polski (programisty)*.

W systemie Mac OS X należy wejść w *Preferencje systemowe* → *Język i tekst* → *Źródła wprowadzania* i upewnić się, że na liście zaznaczona jest wyłącznie opcja *Polski pro*.

Uwaga. W systemie Windows może się zdarzyć, że podczas pracy układ samoczynnie przestawi się na *Polski 214* (zamienią się klawisze [z] i [y], nie będą wpisywały się poprawnie polskie znaki, itp.). W takim wypadku wystarczy nacisnąć na klawiaturze kombinację lewy [Ctrl] + lewy [Shift].

Klawisze modyfikujące dla komputerów Mac

Jeżeli dzieci będą pracować na komputerach Mac, przed rozpoczęciem pracy warto przestawić tzw. klawisze modyfikujące. W tym celu należy (na każdym komputerze) uruchomić *Preferencje systemowe* → *Klawiatura* → *Klawisze modyfikujące* i skonfigurować je następująco:



Taki układ klawiszy modyfikujących ułatwi wpisywanie polskich znaków. Ponadto pomoże to dzieciom (i dorosłym) przystosować się do pracy na komputerach z systemem Windows. Należy jednak pamiętać, że po przestawieniu funkcja klawisza będzie inna, niż wskazuje na to jego oznaczenie, np. klawisz [Ctrl] zadziała jak [Command], a klawisz [Cmd] – jak [Alt] (m.in. wpisywanie polskich znaków).

Jak uruchomić program *Zajęcia komputerowe*?

Windows

Po umieszczeniu płyty w napędzie CD program powinien się uruchomić automatycznie. Jeżeli tak się nie stanie, należy uruchomić plik *start_WIN.exe*.

Mac OS X

Należy uruchomić plik *start_MAC.app* (uwaga: uruchamianie programu może trwać nawet ponad minutę).

Linux

Trzeba uruchomić plik *start_LINUX.html*.

Jeżeli wystąpią problemy z uruchomieniem programu w opisany powyżej sposób, można otworzyć plik *aplikacja.swf* w przeglądarce internetowej (Internet Explorer, Firefox, Chrome, Safari, itp.), w której zainstalowana została wtyczka Adobe Flash Player.

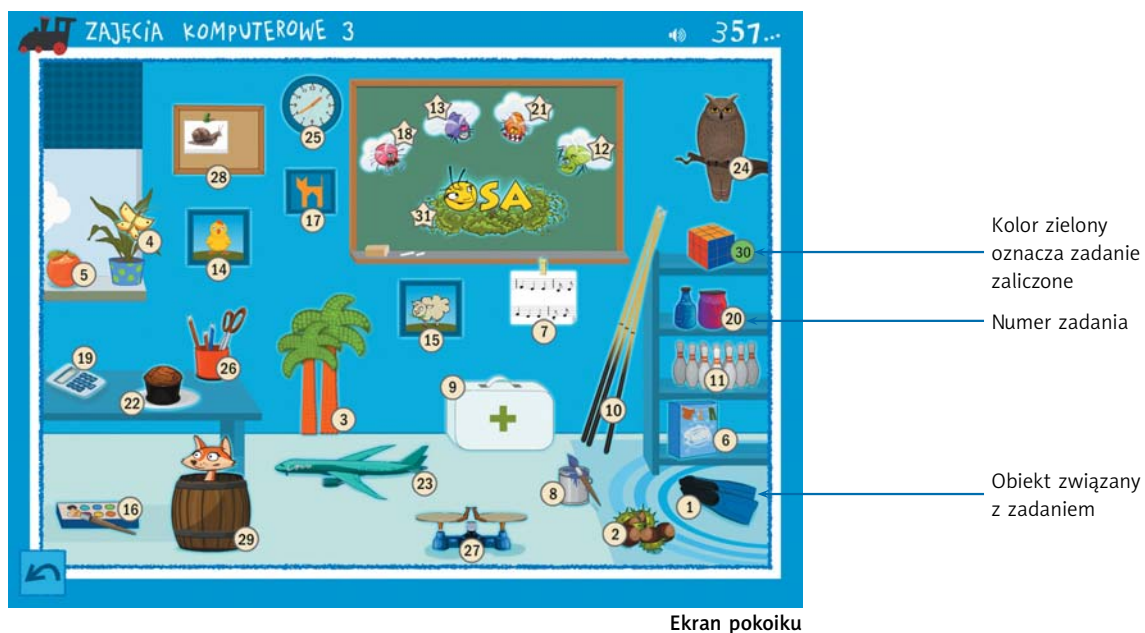
Gdyby zadania umieszczone na płycie nie działały poprawnie, należy ponownie uruchomić komputer.

OMÓWIENIE PROGRAMU ZAJĘCIA KOMPUTEROWE 3

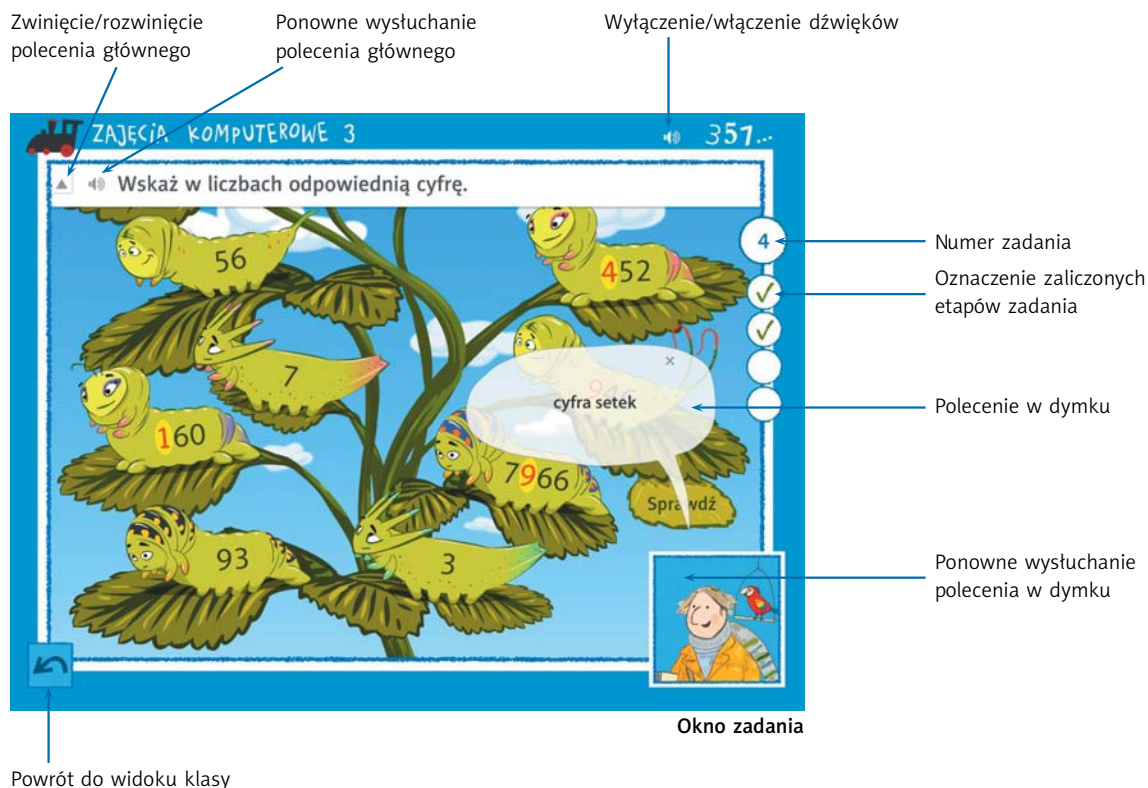
Program podzielony jest na cztery części: Zabawy słowami i literami, Klawiatura i literki, Zabawy matematyczne oraz Zabawy z tekstem i rysunkiem.



Każda część reprezentowana jest przez pokój, w którym znajdują się oznaczone numerami obiekty. Kliknięcie w obiekt lub jego numer uruchamia zadanie dla ucznia.



Większość zadań zawiera polecenie główne (u góry ekranu), które po uruchomieniu jest czytane przez pana Tomka – jednego z bohaterów serii *Lokomotywa*. Niektóre zadania zawierają dodatkowo tzw. polecenia w dymkach (np. zadanie 4 pokazane na następnej stronie). Jeżeli komputery nie są wyposażone w słuchawki lub głośniki, rozwiązywanie takich zadań może być nieco utrudnione, ale wciąż możliwe.



Zabawy słowami i literami ÓąŻ



W tej części programu dzieci ćwiczą i utrwalają umiejętności związane ze słowami i literami. Większość zadań, od 5 do 16, stanowią ćwiczenia ortograficzne. Zadania doskonalą również umiejętność posługiwania się myszą komputerową.

Przykłady we wszystkich zadaniach są dobierane losowo, co oznacza, że uczniów każdorazowo podczas rozwiązywania zobaczy inne przykłady. Warto więc zachęcać uczniów do wielokrotnego rozwiązywania zadań.

Dla pierwszych czterech zadań podano nazwy umiejętności oraz numery stron z podręczników *Czytam i piszę*, z którymi zadania te są powiązane.

Spis zadań

- 1 **Pingwin** – łączenie wyrazów w pary (*Czytam i piszę Część 1, s. 27 oraz Część 4, s. 44, Ortografia z lokomotywą, s. 13*)



🔊 Połącz wyrazy w pary.

- 2 **Jaja w gnieździe** – Rodziny wyrazów (*Ortografia z lokomotywą, s. 5, Czytam i piszę. Część 2, s. 21*)



🔊 Przenieś do gniazda wyrazy z tej samej rodziny.

- 3 **Obrazek z papugą** – Rozumienie tekstu. Kolorowanie obrazka zgodnie z opisem (*Czytam i piszę. Część 2, s. 34–35*)



🔊 Pokoloruj obrazek zgodnie z opisem.

- 4 **Stary telewizor** – Uzupelnianie wielkich lub małych liter w zdaniach (*Ortografia z lokomotywą, s. 48–63*)



🔊 Wybierz wielką lub małą literę.

5 **Kubek** – ó wymienne, -ówka i u



Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *kółko, rów, wóz, kózka, mówi, mrówka, krówka, piórko, jutro, futro, auto, dziupla, biurko, mur, sznurek.*

To nietypowe zadanie polega na uzupełnianiu słów brakującymi literami bądź głoskami. Uczeń może się posługiwać myszką lub strzałkami lewo–prawo na klawiaturze. Po udzieleniu poprawnej odpowiedzi balon się wznosi. Po złej odpowiedzi – balon opada i losowany jest inny przykład.

Gdy przez długi czas brak odpowiedzi, balon również opada. Zadaniem ucznia jest uzyskanie jak największej wysokości.

Zanim zadanie się rozpocznie, uczeń wybiera postać, która będzie widoczna w balonie podczas gry. Na koniec gry uczeń może pobrać dyplom ze swoim nazwiskiem, aby utrwalić wynik.

6 **Kalendarz** – ż/rz wymienne

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *koleżanka, książka, wstążka, odważny, w biurze, gospodarz, podwórze, malarz, lekarz, drukarz, uważny, orzeł, aptekarz, marzec, drzązek.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

7 **Różdźka** – u/ó niewymienne

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *córka, wróżka, różdźka, król, wróbel, wiewiórka, kałuża, odkurzacz, chór, góra, pusty, turysta, skuwka, południe, chustka.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

8 **Obrazek z choinką** – h/ch

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *bohater, chusteczka, hasać, hałasować, wachlować się, harmider, hejnał, hotel, wahadło, Hilary, hojny, honorowy, poducha, ropucha, chmura, mucha.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

9 **Rysunek pszczoły** – sz/rz po spółgłoskach

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *grzmot, brzoza, uprzejmy, grzeczny, strzał, sprzątać, krzew, drzewo, chrzan, wrzesień, wszystko, pszczoła, pszenica.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

10 **Żaba** – ż/rz niewymienne

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *żubr, żaba, ważka, róża, plaża, żmija, księżyc, bandaż, ciężar, burza, jarzębina, jarzyny, rząd, towarzysz, nietoperz, kurz, korzeń, marzenie.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

11 Bębenek – ą/on, ą/om, ę/en, ę/em

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *kolęda, piosenka, stoją, piją, plomba, dentysta, bębenek, ciężar, bądź, piętro, zwierzęta, występ, trójkąt, piątek, oglądać, prąd.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

12 Ogórek – u/ó, ź/rz

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *klótnia, mózg, ogórek, jaskółka, Józef, otówek, królik, północ, powrót, skrót, futro, mundur, minuta, talerz, warzywa, pożegnać.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

13 Helikopter – h/ch

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *zahaczyć, huk, haft, hala, kuchnia, chłopiec, Halina, hamak, chwila, huta, cho-rągiew, hydraulic, zuch, druh, hodowla, duch.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

14 Paproć – ć/ci, ń/ni, ś/si, ź/zi, dź/dzi

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *ćma, świat, ziemia, dzieci, żrebak, niebo, siano, ślady, dźwięk, osioł państwo, ziarno, pociąg, tydzień, baśń, leśniczy.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

15 Żółw – u/ó, ź/rz, h/ch

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *skóra, stróż, tchórz, włóczka, źródło, żółtko, żółw, kukietka, muzeum, łupina, makulatura, muchomor, okruch, dudek, puścić.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

16 Żaglówka – powtórka ortografii

Wybierz odpowiednią literę lub odpowiedni dwuznak.

Przykładowe wyrazy: *gąbka, ząb, ponieważ, klótnia, prędko, skąd, zmierzch, już, węgorz, żądło, żeglarz, także, żarówka, porzeczka, późno.*

Patrz: uwagi do zadania 5.

Klawiatura i literki A&E



Klawiatura i literki to część programu, z którą dzieci powinny pracować możliwie systematycznie. Celem ćwiczeń z tej części jest utrwalenie wiedzy o tym, gdzie na klawiaturze znajdują się poszczególne litery oraz wykształcenie odpowiednich nawyków podczas pisania na klawiaturze, które w przyszłości pozwolą na pisanie w pełni bezwzrokowe.

W programie *Zajęcia komputerowe 3* ta część jest niemal identyczna z częścią *Klawiatura i literki* z programu *Zajęcia komputerowe 1 i 2*. Oznacza to, że jeżeli w klasie pierwszej lub drugiej skończyliśmy pracę na przykład na zadaniu 12, w klasie trzeciej możemy z powodzeniem rozpocząć naukę od zadania 13.

W pierwszej kolejności (w zadaniach od 1 do 7) są wprowadzane wyłącznie małe litery bez polskich znaków, następnie (w zadaniach od 8 do 14) litery wielkie oraz znaki interpunkcyjne: kropka, przecinek, znak zapytania i wykrzyknik. Na koniec (w zadaniach od 15 do 21) uczniowie poznają sposoby pisania polskich znaków oraz liter spoza alfabetu polskiego (*q, v, x*).

Uwaga. Podczas pracy z zadaniami z tej części programu może się zdarzyć, że odpowiedzi nie zostaną zaakceptowane mimo wciśnięcia na klawiaturze klawisza z poprawną literą. Należy wówczas sprawdzić, czy nie jest włączona opcja CapsLock i czy nie zmienił się układ klawiatury (np. litera z zamieniona z literą y itp.).

Aby zmienić układ klawiatury na poprawny, należy wcisnąć kombinację klawiszy lewy [Ctrl] + lewy [Shift] (w systemie operacyjnym Windows).

Podstawy teoretyczne pisania na klawiaturze

Skoro tak wiele czasu i wysiłku poświęcamy na naukę pisania na klawiaturze, warto się zapoznać z podstawami teoretycznymi zaprezentowanymi poniżej.

Jeśli weźmie się pod uwagę, jak ważną rolę w pracy człowieka odgrywają obecnie komputery, można z powodzeniem założyć, że w XXI w. szybkie pisanie na klawiaturze stanie się jedną z najbardziej przydatnych umiejętności.

Poprawne pisanie na klawiaturze komputerowej to tzw. pisanie bezwzrokowe, czyli takie, w którym używamy wszystkich dziesięciu palców, a wzrok cały czas skierowany jest na ekran komputera. Dłonie nie powinny się odrywać od klawiatury, a ruchy palców powinny być możliwie minimalne.



Spoglądanie na klawiaturę zmniejsza prędkość pisania, ponieważ angażując do tej czynności jeszcze jeden zmysł, zmuszamy mózg do analizowania większej liczby bodźców. Poleganie wyłącznie na zmyśle dotyku pozwala na znaczne zwiększenie prędkości pisania.

Przed rozpoczęciem pisania palce powinny spoczywać na tzw. wierszu podstawowym. Palce lewej dłoni na klawiszach [a], [s], [d] i [f], a dłoni prawej – na [j], [k], [l] i [;]. Nadgarstki powinny swobodnie opierać się na biurku w takiej pozycji, aby bez ich odrywania można było sięgnąć palcami do klawiszy z cyframi.

Na klawiszach [f] i [j] umieszczone są niewielkie zgrubienia, które przy prawidłowej pozycji początkowej powinny być wyczuwalne pod palcami wskazującymi.

Kciuki powinny spoczywać luźno na klawiszu *Spacja*, choć w przypadku pisania w języku polskim zaleca się lekkie podkurczenie prawego kciuka, tak aby spoczywał bliżej klawisza [Alt] (lub wręcz na nim, jeżeli pozwala na to układ danej klawiatury).

Po naciśnięciu klawisza z literą palec powinien natychmiast powrócić na swoje miejsce początkowe.

Każdy klawisz na klawiaturze jest przyporządkowany konkretnemu palcowi. Niezwykle istotne jest, aby podczas nauki stosować to przyporządkowanie możliwie konsekwentnie. Wynika to z tego, że w nauce pisania bezwzrokowego opieramy się na tzw. pamięci mięśniowej, która sprawia, że potrafimy powtarzać ruch bez udziału świadomości.

Właściwe przyporządkowanie klawiszy (i jednocześnie takie, którego będziemy uczyć w programie *Zajęcia komputerowe*) przedstawiono na poniższej ilustracji.



Jak łatwo zauważyć, palce najczęściej przemieszczają się nieznacznie w pionie w stosunku do swojej pozycji początkowej.

Większość dorosłych użytkowników komputerów pisze, patrząc na klawiaturę i nie używa niektórych palców, bo od początku nie byli uczeni prawidłowego sposobu pisania. Warto pamiętać, że znacznie łatwiej jest nauczyć się pisać bezwzrokowo, niż walczyć z nieprawidłowymi nawykami wyrobionymi podczas pisania wzrokowego. Oduczenie się ich wymaga wielu godzin ćwiczeń i dyscypliny. Dlatego tak istotne jest, aby właściwe nawyki kształtować szczególnie u dzieci.

Jak uczyć trzecioklasistów pisania na klawiaturze?

Dzieci, które pracowały z programem *Zajęcia komputerowe* w klasie pierwszej i drugiej, najprawdopodobniej orientują się co nieco w układzie klawiatury i potrafią zlokalizować poszczególne literki. Wciąż mogą jednak mieć problemy natury manualnej (np. z tzw. izolacją, czyli zmuszeniem do ruchu tylko jednego palca, bez poruszania palcami sąsiednimi). Oprócz tego, wciąż trudne może się okazać poprawne i szybkie wpisywanie wielkich liter i polskich znaków.

Od trzecioklasistów nie należy wymagać w pełni bezwzrokowego pisania, ale warto przestrzegać zasad, które zostały wypracowane w klasie drugiej:

1. Najważniejsza jest lokalizacja małych liter

Celem nadrzędnym pracy z tą częścią programu w klasie trzeciej powinno być utrwalenie znajomości pozycji podstawowych liter na klawiaturze. Cel ten realizują zadania o 1 do 7. Warto zwłaszcza powtarzać zadania 6 oraz 7 i wracać do nich, nawet jeśli przerobiliśmy już kolejne zadania.

2. Ćwiczenia typu (a) należy zaczynać w trybie *ćwiczenie*, a dopiero potem wybierać zabawę na czas

Rozpoczęcie pracy z zadaniem w trybie *ćwiczenie* umożliwi dzieciom bezstresową naukę lub przypomnienie właściwego używania palców, zanim przejdą do bardziej emocjonującego trybu rozwiązywania na czas.

3. Wszystkie palce powinny być widoczne

Należy zwrócić uwagę, aby dzieci nie zaciskały dłoni w pięść, wystawiając tylko jeden palec. Dobrą metodą na oduczenie dzieci tego nawyku będzie częste zadawanie im pytania, czy widzą wszystkie swoje palce.

4. Używamy odpowiedniego palca

Choć może to wciąż sprawiać dużo problemów, warto zachęcać dzieci do używania odpowiednich palców. Właściwy palec każdorazowo wskazany jest w ćwiczeniach typu (a), które warto powtarzać wielokrotnie.

Jeżeli kilkoro dzieci siedzi przy jednym komputerze, można polecić uczniom chwilowo niepracującym, by patrzyli, czy dzieci piszące na klawiaturze używają właściwych palców i by ewentualnie zwracali im uwagę.

5. Zaczynamy od pozycji początkowej obu dłoni

Warto zachęcać dzieci do stosowania pozycji początkowej (prawidłowa pozycja jest ukazana na ekranie początkowym ćwiczenia typu (a) oraz na poprzedniej stronie). Po każdym naciśnięciu klawisza obie dłonie powinny wracać na wiersz podstawowy.

Dobrą metodą na wykształcenie tego nawyku będzie przypominanie o konieczności wyczuwania palcami wskazującymi zgrubień na klawiszach [f] i [j] każdorazowo przed wpisaniem litery.

6. Próbujemy pisać bez patrzenia

Dzieci, które będą szybko wykonywać zadania, należy zachęcać do rozwiązywania zadania z niższego poziomu bez patrzenia na klawiaturę.

Proponujemy wykonać w parach takie ćwiczenie: jedno dziecko pisze z zamkniętymi oczami, a drugie czyta litery i sprawdza, czy litera została wpisana właściwym palcem.

7. Nie wprowadzamy klawisza [CapsLock]

Podczas nauki pisania wielkich liter nie należy podsuwać dzieciom łatwiejszego sposobu w postaci włączenia klawisza [CapsLock]. Pisanie wersalikami zmniejsza czytelność napisanego tekstu. Jest też niezgodne z zasadami etykiety internetowej – tzw. netykiety (uznaje się, że osoba pisząca wersalikami krzyczy).

Wszystkie czynności można z łatwością wykonać bez użycia [CapsLock]. Z tego powodu klawisz ten nie jest wprowadzany w programie nauczania *Lokomotywy*.

Zastosowanie się do powyższych zasad sprawi, że uczniowie kończący klasę trzecią będą sprawniej pisali na klawiaturze i będą dobrze przygotowani do wprowadzenia pisania bezwzrokowego.

Typy ćwiczeń

W zadaniach z części *Klawiatura i literki* (z wyjątkiem zadań 7, 14 i 21) występują trzy typy ćwiczeń. Zadania 7, 14 i 21 to gry (*Poziomaki*) o rosnącym poziomie trudności, w których o zdobyciu najlepszego wyniku decyduje sprawność pisania. Każda gra stanowi podsumowanie umiejętności pisania dotychczas poznanych znaków.

Ćwiczenie typu (a)



🔊 Naciśnij klawisz z literą, która pojawiła się na ekranie.

Ćwiczenie polega na pisaniu pojedynczych liter. Przy każdej literze pojawia się podpowiedź, którego palca należy użyć do jej wpisania. Można je rozwiązywać w dwóch trybach – *ćwiczenie* lub *na czas*. W trybie *na czas* za prędkość wpisywania liter przyznawane są różnokolorowe medale.

W ćwiczeniach typu (a) sekwencja wprowadzanych liter jest zawsze taka, aby można było najpierw przeciwyczyć rękę lewą, potem rękę prawą, a na koniec obie ręce. Od zadania nr 2 pojawiają się (losowo) wszystkie litery, które były poznawane wcześniej.

Ćwiczenie typu (b)

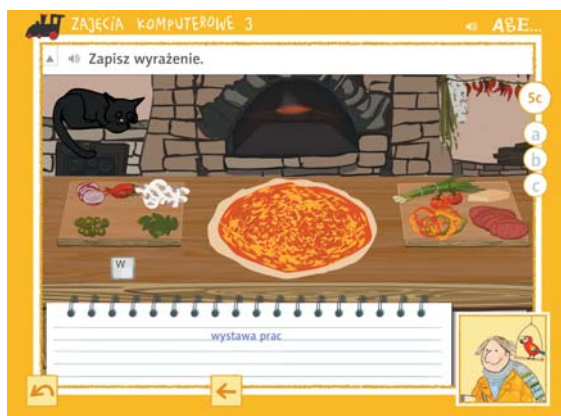


🔊 Zapisz wyraz.

Ćwiczenie polega na pisaniu wyrazów (rzeczowników). Jeżeli uczeń nie wpisze poprawnej litery przez kilka sekund, program podpowiada, którego klawisza (lub kombinacji klawiszy) należy użyć.

W ćwiczeniach typu (b) przykłady są losowane, dlatego każde dziecko może otrzymać inny zestaw rzeczowników do wpisania.

Ćwiczenie typu (c)



🔊 Zapisz wyrażenie./Zapisz zdanie.

Ćwiczenie polega na pisaniu wyrażeń lub zdań. Podobnie jak w ćwiczeniu typu (b) program po pewnym czasie podpowiada, którego klawisza należy użyć.

W ćwiczeniach typu (c) przykłady są losowane, dlatego każde dziecko może otrzymać inny zestaw wyrażeń do wpisania.

Począwszy od zadania 10 (w którym dzieci poznają kropkę, przecinek i znak zapytania), w ćwiczeniach typu (c) będą się pojawiać pełne zdania do zapisania.

Gra Poziomaki



🔊 Wpisuj litery i słowa, zanim robale zjedzą poziomki.

Gra ćwiczy pisanie pojedynczych liter i wyrazów.

W zadaniu nr 7 występują wyłącznie małe litery bez polskich znaków.

W zadaniu nr 14 występują już małe i wielkie litery, ale wciąż bez polskich znaków.

W zadaniu nr 21 występują wszystkie litery.

Gra *Poziomaki* polega na przepisywaniu liter i wyrazów umieszczonych na robakach, które wchodzi na ekran. Należy przy tym starać się zebrać jak największą liczbę poziomek. Po wpisaniu wyrażenia robak znika. Jeżeli źle wpisujemy wyrażenie, a robak dojdzie do krzaka z poziomkami, może zjeść wszystkie poziomki, zanim zdążymy je zebrać.

Wskaźniki u dołu ekranu pokazują, ile koszyków poziomek dotąd zebraliśmy i ile robaków jeszcze pozostało do końca gry.

Po wypisaniu wszystkich liter i wyrazów pokazuje się ekran z podsumowaniem.

Spis zadań

Wszystkie zadania z tej części programu można rozwiązywać wielokrotnie, gdyż przykłady dobierane są losowo.

1 Linijka – o a i e u

(a) – 15 przykładów

Pierwsze zadanie warto powtarzać tak długo, aż wszystkie dzieci będą potrafiły zdobyć 15 złotych medali, wykorzystując podczas pisania właściwe palce.

2 Kości do gry – m t d l

(a) – 21 przykładów, (b) – 3 przykłady

3 Klatka – k y spacja

(a) – 22 przykłady, (b) – 4 przykłady, (c) – 2 przykłady

4 Obrazek z lasem – s j w r

(a) – 26 przykładów, (b) – 5 przykładów, (c) – 3 przykłady

5 Banany – p b c g

(a) – 30 przykładów, (b) – 6 przykładów, (c) – 4 przykłady

6 Zegar – z n f h

(a) – 33 przykłady, (b) – 10 przykładów, (c) – 6 przykładów

W tym zadaniu jest nieco więcej przykładów, które zostały dobrane tak, aby utrwalić każdy z dotychczas poznanych znaków (małe litery bez *q, v, x* i bez polskich znaków). Warto wracać do tego zadania wielokrotnie, co pozwoli na utrwalenie znajomości układu klawiszy z literami i zapamiętanie, którymi palcami należy je wciskać.

7 Zielony robak na tablicy (GRA I) – wszystkie małe litery bez *q, v, x* i bez polskich znaków

Aby ukończyć grę, należy wpisać 50 liter lub wyrazów. W miarę upływu czasu prędkość robaków nieznacznie rośnie.

8 Okulary słoneczne na parapecie – O A I E U

(a) – 21 przykładów, (b) – 5 przykładów, (c) – 3 przykłady

To pierwsze zadanie, w którym pojawiają się wielkie litery.

Zasada dotycząca wpisywania wielkich liter jest dosyć prosta, jeśli dzieci opanowały prawidłowe pisanie małych liter. Jeżeli prawą ręką wpisujemy literę (np. *U*), małym palcem lewej ręki przytrzymujemy klawisz [Shift]. Analogicznie – jeżeli literę (np. *A*) wpisujemy lewą ręką, to prawą ręką przytrzymujemy wciśnięty klawisz [Shift] (również małym palcem).

9 Lampka – M T D L

(a) – 17 przykładów, (b) – 5 przykładów, (c) – 4 przykłady

10 Akwarium – K Y . , ?

(a) – 16 przykładów, (b) – 5 przykładów, (c) – 5 przykładów

W tym zadaniu pojawiają się pierwsze znaki specjalne – kropka i przecinek.

Począwszy od tego zadania, dzieci będą w ćwiczeniach typu (c) pisać zdania.

11 Obrazek z muszelką – S J W R !

(a) – 21 przykładów, (b) – 6 przykładów, (c) – 5 przykładów

12 Parasol – P B C G

(a) – 22 przykłady, (b) – 7 przykładów, (c) – 5 przykładów

13 Notatnik na biurku – Z N F H

(a) – 24 przykłady, (b) – 8 przykładów, (c) – 6 przykładów

14 Różowy robak na tablicy (GRA II) – wszystkie małe i wielkie litery bez *q, v, x* i bez polskich znaków

Aby ukończyć grę, należy wpisać 50 liter lub wyrazów. W miarę upływu czasu prędkość robaków nieznacznie rośnie.

15 Ciężarówka – ą ę ż

(a) – 19 przykładów, (b) – 9 przykładów, (c) – 4 przykłady

Jest to pierwsze zadanie, w którym pojawiają się polskie znaki. Wpisuje się je, korzystając z prawego klawisza [Alt] (zawsze wciskanego kciukiem prawej dłoni).

Na komputerach Mac przed wpisywaniem polskich znaków należy przestawić klawisze funkcyjne (zob. *Klawisze modyfikujące dla komputerów Mac* ⇨ XX).

16 Wiewiórka – ó ł

(a) – 20 przykładów, (b) – 8 przykładów, (c) – 5 przykładów

Wpisywanie znaków ó, ł (oraz ñ) wymaga użycia dwóch palców prawej dłoni jednocześnie. Może się to wiązać z pewnymi trudnościami. Jeżeli jednak dzieci nie poradzą sobie z taką kombinacją klawiszy, można zachęcić je do przytrzymywania klawisza [Alt] prawym kciukiem i wciskania litery palcem wskazującym prawej dłoni.

17 Szpulki nici – ń ć

(a) – 19 przykładów, (b) – 10 przykładów, (c) – 5 przykładów

Ćwiczenia typu (b) oraz (c) zawierają wyrazy ze zmiękczeniami *ni* i *ci*

Patrz też: uwagi do zadania 16.

18 Książki – ś ź

(a) – 24 przykłady, (b) – 10 przykładów, (c) – 5 przykładów

Ćwiczenia typu (b) oraz (c) zawierają wyrazy ze zmiękczeniami *si* i *zi*

Warto zwrócić uwagę dzieci na wyjątek, jakim jest konieczność wciśnięcia klawisza *x*, aby wpisać znak *ź*.

19 Świnka-skarbonka – ż ł ć ś ź

(a) – 31 przykładów, (b) – 10 przykładów, (c) – 7 przykładów

Ćwiczenia typu (b) oraz (c) zawierają wyrazy z *dz*, *dzi*, *dź*, *dż*

Wpisanie wielkich polskich liter może okazać się dla uczniów trudne ze względu na konieczność wciśnięcia prawą ręką klawiszy [Alt] i [Shift] jednocześnie (kciukiem i małym palcem). Jeżeli – ze względu na układ klawiatury i wielkość dłoni – zadanie będzie dla dzieci niemożliwe do wykonania, należy je pominąć. W żadnym wypadku nie należy posiłkować się klawiszem [CapsLock]!

20 Kod QR – q v x Q V X

(a) – 48 przykładów, (b) – 11 przykładów

W ćwiczeniu typu (b) przykładami są imiona, nazwy własne i polskie wyrazy obcego pochodzenia, które zawierają litery *q*, *v* i *x*.

21 Żółty robak na tablicy (GRA III) – wszystkie małe i wielkie litery

Aby ukończyć grę, należy wpisać 50 liter lub wyrazów. W miarę upływu czasu prędkość robaków nieznacznie rośnie.

Zabawy matematyczne 351



W tej części programu dzieci ćwiczą i utrwalają umiejętności matematyczne. Doskonają również umiejętność posługiwania się myszą komputerową. We wszystkich zadaniach w tej części programu dane są losowane. Warto więc polecić dzieciom wielokrotne rozwiązanie każdego zadania.

W spisie zadań podano nazwy działów i tematów oraz numery stron z podręczników do matematyki, z którymi powiązane są zadania.

Spis zadań

- 1 **Płetwy nurka** – Liczby wielocyfrowe. Liczby w zakresie 1000 (*Matematyka 3. Część 1, s. 6–7*)



Wskaz szafkę, do której pasuje klucz.

- 2 **Kasztany** – Liczby wielocyfrowe. Oś liczbowa (*Matematyka 3. Część 1, s. 8–11*)



Wykonaj polecenie.

W pierwszych trzech przykładach należy wpisać odpowiednią liczbę w pola pod osią. W trzech ostatnich przykładach trzeba wbić chorągiewki z liczbami w odpowiednie miejsca osi liczbowej.

3 **Palmy** – Liczby wielocyfrowe. Porównywanie liczb (*Matematyka 3. Część 1*, s. 19–21)



🔊 Dopasuj odpowiednie liczby do tej, która znajduje się w środkowym okienku.

4 **Motyl na roślinie** – Liczby wielocyfrowe. Cyfry i liczby (*Matematyka 3. Część 1*, s. 16–18)



🔊 Wskaż w liczbach odpowiednią cyfrę.

5 **Jabłko na parapecie** – Liczby wielocyfrowe. Porównywanie liczb (*Matematyka 3. Część 1*, s. 19–21)



🔊 Porównaj liczby i wskaż odpowiedni znak.

6 **Proszek do prania na regale** – Liczby wielocyfrowe. Liczby parzyste i nieparzyste (*Matematyka 3. Część 1*, s. 22–23)



🔊 Wrzuć do koszyka ubrania, na których znajdują się liczby pasujące do opisu.

- 7 **Pięciolinia z nutami** – Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100. Dodawanie i odejmowanie bez przekraczania progu (*Matematyka 3. Część 1, s. 26–35*)



Wpisz w okienkach wyniki działań.

Liczby można wpisywać również za pomocą klawiatury komputerowej.

- 8 **Puszka z farbą i pędzel** – Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 (*Matematyka 3. Część 1, s. 40–50*)



Pokoloruj rysunek.

- 9 **Apteczka** – Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100. Dodawanie i odejmowanie liczby jednocyfrowej (*Matematyka 3. Część 1, s. 51–53*)



Zestrzel bakterię, na której znajduje się wynik działania.

- 10 **Kije do bilarda** – Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100. Dodawanie liczb dwucyfrowych (*Matematyka 3. Część 2, s. 26–32*)



Dodaj oddzielnie dziesiątki i jedności, wskaż odpowiednie bile, a następnie wpisz wynik działania.

- 11 **Kręgle** – Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100. Odejmowanie liczb dwucyfrowych (*Matematyka 3. Część 2, s. 36–40*)



Wskaż odpowiednią bilę, a następnie wpisz w okienku wynik działania.

- 12 **Zielony owad na tablicy** – Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 (*Matematyka 3. Część 2, s. 45–47*)



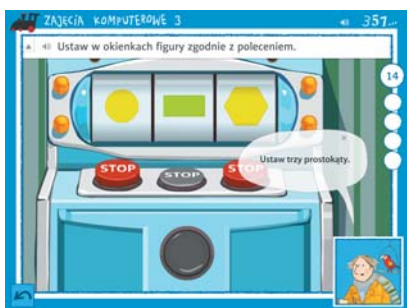
To nietypowe zadanie polega na sterowaniu osą i zestrzeliwaniu żądłem spadających z góry owadów. Za pomocą strzałek lub klawiszy [A] i [D] należy przesunąć osę pod chmurkę, na której wyświetla się działanie. Następnie należy wpisać na klawiaturze wynik i nacisnąć [Spację] lub [Enter]. Jeśli wynik jest niepoprawny, żądło nie trafi w spadającego owada. Pomyłkę można skorygować za pomocą klawisza [Backspace].

Zanim zadanie się rozpocznie, na ekranie wyświetla się instrukcja.

- 13 **Fioletowy owad na tablicy** – Dodawanie i odejmowanie w zakresie 100. Związek dodawania i odejmowania (*Matematyka 3. Część 2, s. 43–44*)

Patrz: uwagi do zadania 12.

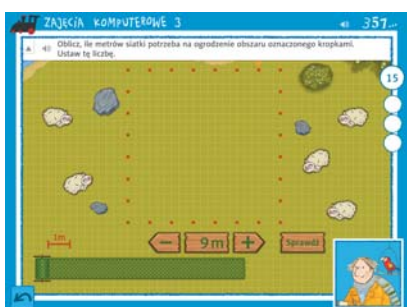
- 14 **Obrazek z kurczaczkiem** – Figury geometryczne. Wielokąty (*Matematyka 3. Część 2, s. 50–53*)



Ustaw w okienkach figury zgodnie z poleceniem.

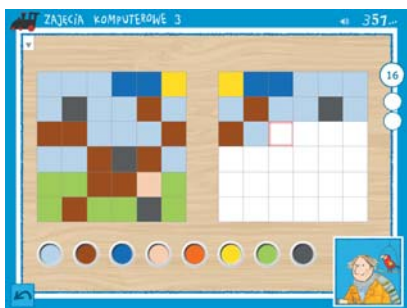
Zadaniem ucznia jest zatrzymywanie maszyny za pomocą przycisku „STOP” w taki sposób, aby wybrane zostały trzy figury tego samego rodzaju. Po wyborze figur, naciskamy przycisk „SPRAWDŹ”. Jeśli którakolwiek z figur jest niepoprawna, trzeba będzie ponownie ustawić tę właściwą. Jeśli zatrzymamy maszynę w niewłaściwym momencie, możemy to skorygować, ponownie klikając przycisk „STOP”.


- 15 **Obrazek z owcą** – Figury geometryczne. Obwody figur (*Matematyka 3. Część 2, s. 58–60*)



Oblicz, ile metrów siatki potrzeba na ogrodzenie obszaru oznaczonego kropkami. Ustaw tę liczbę.

16 Farbki i pędzelek – Figury geometryczne. Symetrie (*Matematyka 3. Część 2, s. 67–69*)




 Pokoloruj mozaikę tak, aby była symetryczna do zamieszczonej obok.

Niektórzy uczniowie mogą rozpocząć uzupełnianie mozaiki w sposób niesymetryczny. Należy dać im szansę, aby samodzielnie domyślili się, jaki jest właściwy sposób rozwiązania tego zadania.

17 Obrazek z kotem – Figury geometryczne. Powiększanie i pomniejszanie figur (*Matematyka 3. Część 2, s. 72–73*)




 Ułóż z patyczków obrazek zgodnie z instrukcją.

18 Czerwony owad na tablicy – Mnożenie i dzielenie. Tabliczka mnożenia (*Matematyka 3. Część 1, s. 73–76*)

Patrz: uwagi do zadania 12.

19 Kalkulator – Mnożenie i dzielenie. Tabliczka mnożenia (*Matematyka 3. Część 1, s. 73–76*)




 Wstaw klocki w odpowiednie miejsca.

Zadanie ma trzy etapy. W pierwszym wstawiamy liczby w puste miejsca. Widzimy przy tym wszystkie pozostałe liczby. W drugim etapie uzupełniamy puste miejsca, ale nie widzimy pozostałych liczb. W trzecim etapie wstawiamy liczby w odpowiednie miejsca, które tym razem nie zostały wskazane.

20 Flakoniki na półce – Mnożenie i dzielenie. Ćwiczenia w dzieleniu (*Matematyka 3. Część 1, s. 81–83*)



 Wskaż flakonik z wynikiem dzielenia.

- 21) **Pomarańczowy owad na tablicy** – Mnożenie i dzielenie. Sprawdź, czy umiesz (*Matematyka 3. Część 1, s. 91–93*)

Patrz: uwagi do zadania 12.

- 22) **Babeczka na stole** – Kalendarz i czas. Odczytywanie godzin na zegarach (*Matematyka 3. Część 2, s. 2–7*)



Ustaw odpowiednią godzinę.

W pierwszym przykładzie godzinę odczytujemy na zegarze elektronicznym, a przestawiamy zegar wskazówkowy. W kolejnych dwóch przykładach mamy do czynienia tylko z zegarem elektronicznym, a w dwóch ostatnich – tylko z zegarem wskazówkowym.

- 23) **Samolot na dywanie** – Kalendarz i czas. Upływ czasu (*Matematyka 3. Część 2, s. 10–13*)



Ustaw na wyświetlaczu godziny odlotów.

- 24) **Sowa na gałęzi** – Kalendarz i czas. Jednostki czasu: sekunda, minuta, kwadrans, godzina, doba (*Matematyka 3. Część 2, s. 14–16*)



Ustaw odpowiednią liczbę.

- 25) **Zegar na ścianie** – Kalendarz i czas. Zapisujemy daty (*Matematyka 3. Część 2, s. 2–21*)



Odkryj karty, na których zapisano tę samą datę.

- 26 Kubek z kredkami i nożyczkami – Mierzenie długości. Jednostki długości. Centymetry i milimetry (*Matematyka 3. Część 1, s. 100–103*)



Wykonaj zadanie zgodnie z instrukcją.

- 27 Waga szalkowa – Jednostki masy. Kilogramy, dekagramy, gramy (*Matematyka 3. Część 3, s. 14–16*)



Zważ jajko, a następnie wpisz otrzymany wynik.

Przy okazji tego zadania warto pokazać uczniom pewien wygodny sposób nawigacji. Po ustawieniu wagi w równowadze i kliknięciu *OK* kursor sam ustawi się w pierwszym polu do wpisania. Po wpisaniu liczby kilogramów możemy nacisnąć klawisz [Tab], a kursor sam przeskoczy do okienka dekagramów. Na koniec możemy nacisnąć [Enter], aby zatwierdzić swoją odpowiedź.

Klawisz [Tab] można wykorzystać w podobny sposób również w wielu innych programach.

- 28 Tablica z obrazkiem ślimaka – Jednostki masy. Sprawdź, czy umiesz (*Matematyka 3. Część 3, s. 17–19*)



Wstaw odpowiednią liczbę.

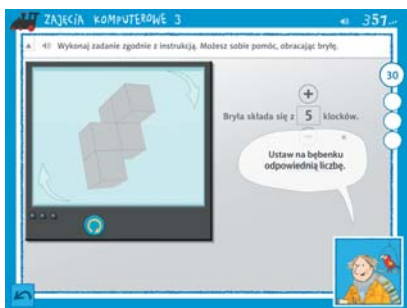
- 29 Beczka z lisem – Jednostki pojemności



Nalej do zbiornika odpowiednią ilość wody.

Ilość płynu w naczyniu można zmienić, klikając w plus/minus. Plus/minus można też kliknąć i przytrzymać, aby przyspieszyć nalewanie/usuwanie płynu.

30 **Bryły** – Zadania do wyboru. Zabawy geometryczne (*Matematyka 3. Część 3*, s. 78–80)



Wykonaj zadanie zgodnie z instrukcją. Możesz sobie pomóc, obracając bryłę.

W pierwszym przykładzie podajemy liczbę klocków, z których składa się bryła. W kolejnych dwóch przykładach kolorujemy bryłę zgodnie ze wzorem. Ułatwieniem dla uczniów może być podpowiedź, aby obracali bryłę tak długo, aż będzie wyglądała tak samo jak na pierwszym z widoków (rzutów) zaprezentowanych po prawej stronie.

Kiedy im się to uda, powinni pomalować odpowiednie elementy i przejść do następnego widoku. Jeżeli się zgubią, mogą skorzystać z opcji resetowania pozycji bryły (przycisk z zawiniętą strzałką).

Aby obracać bryłę, należy ją przeciągać. Chcąc pomalować kostkę, należy najpierw podnieść pędzel i namoczyć go w odpowiedniej farbie. Jeżeli po pomalowaniu będziemy chcieli znów obrócić bryłę, musimy najpierw odłożyć pędzel na miejsce.

31 **Gra OSA** – Doskonalenie rachunków



Pod tym zadaniem kryje się gra matematyczna – *Osa*. Od strony nawigacyjnej gra ta jest identyczna z zadaniami 12, 13, 18, 21 (patrz: uwagi do zadania 12). W grze dostępne są dwa tryby – *trening* i *wyzwanie*.

W trybie *trening* mamy do wyboru 12 poziomów trudności podzielonych między dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie.

W trybie *wyzwanie* gramy na czas. Zadaniem ucznia jest ustrzelenie jak największej liczby owadów w czasie 2 minut. Możemy wybierać spośród trzech poziomów trudności. W każdym z nich ćwiczone jest dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie.

Na koniec gry uczeń może pobrać dyplom ze swoim nazwiskiem, aby utrwalić swój wynik.

Zabawy z tekstem i rysunkiem



Zabawy z tekstem i rysunkiem to nietypowa część programu. Możemy ją podzielić na trzy części:

Zabawy z tekstem od **1** do **18** ⇒ 28–44

Zabawy z programem Paint od **19** do **28** ⇒ 49–53





Prezentacje multimedialne od **29** do **34** ⇒ 55–58

Zabawy z tekstem

Głównym celem pracy z tą częścią *Zajęć komputerowych* jest nauka obsługi programu do edycji tekstu (np. Word lub OpenOffice Writer). Przed rozpoczęciem pracy należy zadbać o to, aby taki program był zainstalowany na każdym komputerze – patrz *Przygotowanie pracowni komputerowej* ⇒ 4.

Po kliknięciu w obiekt lub numer program nie wyświetla zadania. Zamiast tego, w domyślnym programie do edycji tekstu, otwiera się karta pracy (plik w formacie .doc). W kartach pracy znajdują się ćwiczenia oznaczone kolejnymi literami alfabetu, które utrwalają najbardziej przydatne umiejętności pracy z edytorem tekstu. Warto zachęcać uczniów do wykonywania ćwiczeń w sposób opisany w podpowiedziach oznaczonych ikonką. Konieczne może się okazać przeczytanie uczniom treści zadań i podpowiedzi. Dla ułatwienia zostały one zebrane w dalszej części przewodnika.

W kartach pracy trafimy na następujące ikony:

-  – instrukcja, która podpowiada, w jaki sposób wykonać zadanie
-  – wzór
-  – wprowadzanie tekstu za pomocą klawiatury
-  – praca z grafiką

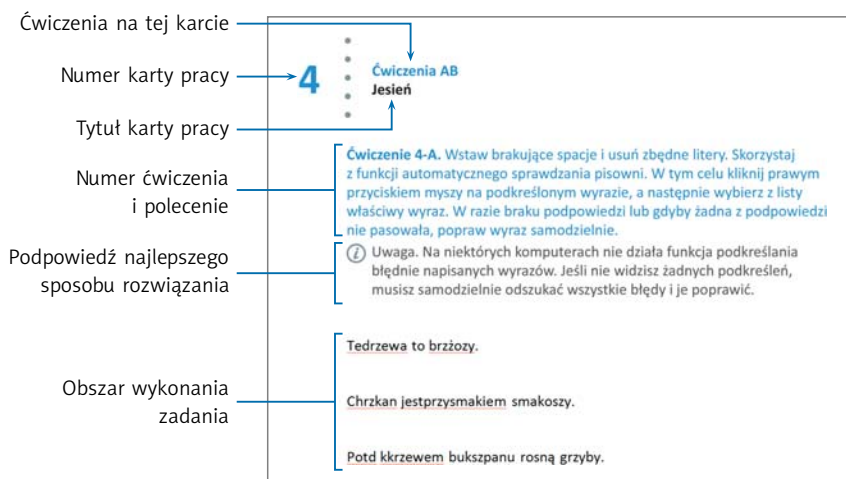
Sposoby opisane w instrukcjach najczęściej opierają się na wykorzystaniu klawiszy i skrótów klawiszowych. Dzięki takiemu podejściu uczniowie mogą opanować pisanie i edycję tekstu bez odrywania rąk od klawiatury, a to jest metoda znacznie szybsza i lepsza niż pisanie na klawiaturze i edytowanie za pomocą myszy.

Aby zwiększyć czytelność klawiszy i skrótów klawiszowych, zostały one wyróżnione w tekście za pomocą pogrubionej czcionki i nawiasów kwadratowych.

Najbardziej przydatnym skrótem klawiszowym, który jest stosowany w niemal każdym programie użytkowym jest [Ctrl+Z]. Powoduje on cofnięcie ostatniej czynności wykonanej w programie. Warto przypominać o tej funkcji przy okazji każdego ćwiczenia – przyda się za każdym razem, kiedy uczeń popełni błąd.

Jeśli w programie Word zostanie wybrana opcja sprawdzania gramatyki (która domyślnie jest **wyłączona**), w dokumencie zostaną podkreślone wyrazy rozpoczynające nowy wiersz małą literą.

Zawartość przykładowej karty pracy



Zapisywanie pracy

Z różnych powodów może się pojawić konieczność zapisania pracy wykonanej przez ucznia. Należy wtedy skorzystać z opcji z menu *Plik/Zapisz jako*. Otworzy się wówczas okno do zapisu pliku. Administrator szkolnej pracowni komputerowej powinien wskazać uczniom miejsce zapisywania plików. Proponujemy trzymać się następujących zasad:

1. Nazwa pliku powinna zawierać imię (lub imię i nazwisko) ucznia. Np. „Ola, Lekcja5”.
2. Nazwa pliku powinna zawierać takie hasła, aby bez jego otwierania było wiadomo, co jest w środku. Ta zasada jest szczególnie istotna wtedy, gdy dzieci tworzą własne dokumenty. Np. „Ola, Wyrazy z ó”.
3. Jeżeli w szkole nie ma dysków sieciowych lub innych rozwiązań umożliwiających zapisanie plików poza pamięcią komputerów, warto zadbać o to, aby uczniowie siedzieli na każdej lekcji przy tych samych komputerach. Każdy uczeń powinien mieć na „swoim” komputerze folder nazwany własnym imieniem i nazwiskiem umieszczony w folderze *Moje dokumenty* – i tam powinien zapisywać wszystkie swoje prace.
4. W żadnym wypadku nie należy zapisywać dokumentów na pulpicie. Po kilku lekcjach spowodowałyby to duży bałagan.
5. Jeżeli już raz skorzysta się z opcji *Zapisz jako*, przy kolejnym zapisywaniu tej samej pracy wystarczy skorzystać tylko z opcji *Zapisz*. Pozwoli to na uniknięcie tworzenia niepotrzebnych kopii tego samego pliku.

1

Ćwiczenia ABCD Alfabet

Ćwiczenie 1-A. Dopisz w każdej linijce brakujące litery alfabetu.
Wykonaj to zadanie bez użycia myszy.

 Wzór: a ą b c ć d e ę f g h i j k l ł m n ń o ó p r s t u w y z ź ż

a ą c ć d e ę f g h i j k l ł m ń o ó r s t u y z ź ż

a b c ć e ę f h i j l ł n ń ó p s t u w y z ź

a ą b c d e ę g h i j k l n ń o ó p r s t u w y z ź ż

Ćwiczenie 1-B. Uzupełnij alfabet literami z ramki.
Wpisz kolejne litery w odpowiednich miejscach.


ą ć ę ń ó ź ż ł

a b c d e f g h i j k l m n o p r s t u w y z ź

Ćwiczenie 1-C. Usuń w alfabecie powtórzone litery.
Użyj klawiszy **[Delete]** lub **[Backspace]**.

A A B C C C D E D E ę F G G H I I J K L Ł M N N ń N O Ó P R S S T U
W Y Z Ż Ż

Ćwiczenie 1-D. Powiększ czcionkę, którą napisany jest alfabet, do wielkości 40 punktów. Kolor liter oznaczających samogłoski zmień na czerwony.

 Aby zmienić wielkość czcionki, najpierw zaznacz cały alfabet. Następnie odszukaj w przyborniku (u góry ekranu) okienko z podaną liczbą, która oznacza aktualną wielkość czcionki . Kliknij na tę liczbę, wpisz liczbę 40 i naciśnij **[Enter]**.

a ą b c ć d e ę f g h i j k l ł m n ń o ó p r s t u w y z ź ż

2

Ćwiczenia ABC Moje hobby

 **Ćwiczenie 2-A.** Napisz kilka zdań o sobie. Skorzystaj z podpowiedzi.

Przedstaw się.	Mam na imię...	Ania, Tomek
	Chodzę do...	klasy trzeciej
Napisz, co lubisz robić.	Bardzo lubię...	grać w szachy, gotować, jeździć konno, konstruować pojazdy z klocków lego, czytać książki przyrodnicze, czytać książki detektywistyczne, uprawiać sport, jeździć na łyżwach, malować

 **Ćwiczenie 2-B.** Wstaw obrazy pasujące do twojego tekstu.

 Otwórz przeglądarkę internetową.


Wpisz w pasku adresu: www.google.pl i naciśnij **[Enter]**.

Wpisz w pasku wyszukiwarki Google nazwę czynności, którą lubisz wykonywać. Wciśnij **[Enter]**.

W menu u góry ekranu wybierz „Grafika”, aby obejrzeć obrazy.

Kliknij na zdjęcie, które chcesz umieścić w swoim dokumencie. Aby je skopiować, kliknij na nim prawym przyciskiem myszy i wybierz „kopiuj obrazek”.

Zminimalizuj przeglądarkę (kliknij myszką na znaku *minus* w prawym górnym rogu ekranu) i wstaw skopiowany obrazek do swojego dokumentu. Dopasuj jego rozmiar.

 **Ćwiczenie 2-C.** Przygotuj plakat o swoich zainteresowaniach, wykorzystując napisany wcześniej tekst i zgromadzone zdjęcia. W tekście powiększ czcionkę, zmień jej kolor na wybrany przez siebie oraz dopasuj rozmiar zdjęć.

2-B. Polecenie „Kopiuj obrazek” może różnić się między przeglądarkami. Możemy napotkać polecenia: „Kopiuj obraz”, „Kopiuj grafikę” czy „Kopiuj”.

3

-
-
- **Ćwiczenia AB**
- **Wyrazy z ó**
-

Ćwiczenie 3-A. Dopisz wyrazy uzasadniające pisownię **ó**. Zmień kolor litery **ó** oraz tych liter, na które **ó** się wymienia, na czerwony.

 Wzór: W**ó**z bo w**o**zy

rów bo

nóżka bo

kółko bo

skrót bo

niósł bo

pióro bo

główka bo

powrót bo

gwóźdź bo

Ćwiczenie 3-B. Napisz wyrazy z każdej grupy w kolejności alfabetycznej. Dowolnie zmień kolor czcionki i jej rozmiar.

nóżka główka kółko gwóźdź


rów skrót pióro wózek

mówić krówka wóz stół

4

-
-
- **Ćwiczenia AB**
- **Jesień**
-

Ćwiczenie 4-A. Wstaw brakujące spacje i usuń zbędne litery. Skorzystaj z funkcji automatycznego sprawdzania pisowni. W tym celu kliknij prawym przyciskiem myszy na podkreślonym wyrazie, a następnie wybierz z listy właściwy wyraz. W razie braku podpowiedzi lub gdyby żadna z podpowiedzi nie pasowała, popraw wyraz samodzielnie.


 Uwaga. Na niektórych komputerach nie działa funkcja podkreślania błędnie napisanych wyrazów. Jeśli nie widzisz żadnych podkreśleń, musisz samodzielnie odszukać wszystkie błędy i je poprawić.

Tedrzewa to brzżoży.

Chrzkan jest przysmakiem smakoszy.

Potd kkrzewem bukszpanu rosną grzyby.

Z pszenicy wyrabia się chhleb.

 **Ćwiczenie 4-B.** Napisz zdania z podanymi wyrazami. Jeśli któryś z napisanych przez siebie wyrazów zostanie podkreślony na czerwono, popraw jego pisownię, korzystając z funkcji automatycznego sprawdzania pisowni.

jarzębina


zwierzęta

jeleń

4. Czasami dla podkreślonego, błędnego wyrazu nie będzie dostępna żadna poprawna propozycja. W takim przypadku zaleca się, aby uczeń samodzielnie poprawił błąd.


5

Ćwiczenia AB Na polu

 **Ćwiczenie 5-A.** Pod tytułem „Uprawa zbóż. Żniwa” wstaw z internetu kilka obrazków związanych z tą tematyką. Wpisz w pasku wyszukiwarki internetowej hasła: *zboże, żniwa, chleb*. Dowolnie zmień wielkość i kolor czcionki tytułu. Możesz też wstawić obiekt WordArt.

Uprawa zbóż. Żniwa

Ćwiczenie 5-B. Uzupełnij tabelę podanymi wyrazami. Kolory ułatwią ci pracę.

 Aby przenieść wyraz do tabeli, dwukrotnie na niego kliknij lewym klawiszem myszy. Następnie kliknij na niego ponownie i – przytrzymując lewy klawisz myszy – przenieś wyraz do odpowiedniej rubryki.

len pszenica rzepak marchew słońceznik ziemniaki jęczmień pietruszka
żyto buraki rzepa kukurydza owies

Rośliny okopowe	Rośliny oleiste	Rośliny zbożowe

5-A. Instrukcja wyszukiwania obrazków w internecie znajduje się w zadaniu 2-B. W pakiecie Open Office funkcjonuje nazwa „FontArt” zamiast „WordArt”.

6

-
-
- **Ćwiczenia AB**
- **Wyrazy z rz**
-

Ćwiczenie 6-A. Zmień kolor dwuznaków **rz** na niebieski.


burza, jarzębina, kalendarz, kołnierz, korytarz, korzyść,
kurz, marzenie, narzekanie, narzędzie, nietoperz, orzech,
porządek, porzeczką, powierzchnia, rzadki, rząd,
rzeczywiście, zakurzony

 **Ćwiczenie 6-B.** Ułóż i napisz 3 zdania z wybranymi wyrazami z ćwiczenia A.

 Wzór: W zakur**z**onym korytar**z**u mieszkają nietoper**z**e.

7

Ćwiczenie A Opis muchomora

 **Ćwiczenie 7-A.** Uzupełnij opis muchomora podanymi wyrazami. Pamiętaj, aby w zdaniach usunąć wielokropki.

szerszy wysoki białym
okrągły dorodnego węższy
białych trujący
pomarańczowoczerwonym



Na wycieczce w lesie zrobiliśmy kilka zdjęć. Najładniejsze z nich przedstawia ... muchomora

Ma on ... trzon w ... kolorze i ... kapelusz. Trzon jest ... na dole, a ... na górze. Blisko kapelusza, na trzonie widać jakby falbankę lub kołnierzyk. Kapelusz jest w pięknym ... kolorze. Na kapeluszu jest bardzo dużo lekko wypukłych ... plamek.

Pamiętamy, że ten grzyb, choć bardzo nam się podoba, jest ... i nie wolno go dotykać.

7. Zaleca się, aby uczniowie przepisywali wyrazy, a nie kopiowali je i wklejali.

8

-
- **Ćwiczenia AB**
- **Rodzaje zdań i znaki interpunkcyjne**
-

Ćwiczenie 8-A. Na końcu każdego zdania postaw właściwy znak interpunkcyjny: . ! lub ?

Król Karol kupił królowej Karolinie korale koloru koralowego

Co kupił król królowej Karolinie

Jaki kolor miały korale

Cóż to były za korale

Królowa nosi korale od króla Karola

Gdzie można kupić takie piękne korale

Królowa podziękowała królowi za wspaniały prezent

 **Ćwiczenie 8-B.** Napisz po jednym dowolnym zdaniu każdego typu:

- pytające

- rozkazujące

- oznajmujące

9

-
- **Ćwiczenia AB**
- **Wyrazy z ż**
-
-

Ćwiczenie 9-A. W internecie znajdź obrazki do podanych wyrazów. Zaznacz litery **ż** na zielono, a dwuznak **rz** – na niebiesko.



Wzór: je**ż** 

inżynier

jeżyna

plaża

leżak

żeglarz

Ćwiczenie 9-B. Dopisz kilka innych wyrazów z **ż** i poszukaj do nich obrazków w internecie.

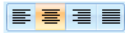
9. Instrukcja wyszukiwania obrazków w internecie znajduje się w zadaniu 2-B.

10

-
- **Ćwiczenia AB**
- **Portret**
-
-



Ćwiczenie 10-A. Znajdź w internecie portret znanej osoby, np. Mikołaja Kopernika


Ćwiczenie 10-B. Pod portretem napisz imię i nazwisko tej osoby. Wyśrodkuj podpis. Aby to zrobić, najpierw zaznacz go, a następnie odszukaj w przyborniku ikonkę ilustrującą wyśrodkowany tekst:  i kliknij na nią myszką.

10-A. Instrukcja wyszukiwania obrazków w internecie znajduje się w zadaniu 2-B.

11

Ćwiczenia AB Wyrazy z *h* i *ch*

Ćwiczenie 11-A. Do każdego wyrazu dopisz kolejny z tej samej rodziny wyrazów.

 Wzór: hamulec hamować

historia

honor

herbata

harcerz

bohater

huk

Podhale

druh

Ćwiczenie 11-B. Do każdego wyrazu dopisz kolejny z tej samej rodziny wyrazów – taki, w którym *ch* wymienia się na *sz*.

 Wzór: strach bo straszyć

brzuch

poducha

ruch

puch

piechotę

suchy

zuch

dach

12

Ćwiczenia AB Rozsypanki wyrazowe

Ćwiczenie 12-A. Ułóż i napisz zdania z podanych wyrazów. Zastosuj w odpowiednich miejscach wielkie litery i wstaw znaki interpunkcyjne. Zaznacz litery **ó** na czerwono, **ź** – na zielono, a dwuznaki **rz** – na niebiesko.



Wzór: wyruszył dorożką król w podróż
Król wyruszył w podróż dorożką.

na leżą talerzu porzeczeki żółtym
kalendarz Józek jaki kupił

Ćwiczenie 12-B. Uporządkuj wyrazy w zdaniach. Zastosuj w odpowiednich miejscach wielkie litery i wstaw kropki.




Aby przenieść wyraz, dwukrotnie na niego kliknij lewym klawiszem myszy. Następnie kliknij na niego ponownie i – przytrzymując lewy klawisz myszy – przenieś wyraz w odpowiednie miejsce.

i dziewczynki w bawią berka się chłopcy
czyta historyczną mama książkę Beaty
o samolotach brat kolegą z rozmawia mój
je sałatkę smaczną Basia jarzynową mała

13

Ćwiczenie A Prezenty

 **Ćwiczenie 13-A.** Ułóż tekst „Gwiazdkowe prezenty”, kończąc rozpoczęte zdania. Użyj wyrazów z tabeli, przenosząc je za pomocą funkcji *kopiuuj i wklej*.

sami	kupimy	etui na okulary
własnoręcznie	zrobimy	breloczki do kluczy
starannie	wykonamy	gwiazdkowe prezenty
chętnie	podarujemy	ciekawe krzyżówki
pięknie	przygotujemy	zimowy pejzaż
	narysujemy	kolorowy portret
	sprawimy	przyjemność
	ucieszymy	radość
		niespodzianka

Gwiazdkowe prezenty

W tym roku...

Dla babci...

Dziadkowi...

Dla rodziców...

Ciekawe...

14



Opis bałwanka



Wstaw obrazek bałwanka z internetu i napisz o nim kilka zdań. Skorzystaj z pytań i wybranych wyrazów pomocniczych.

Pytania pomocnicze:

- Co to jest?
- Z czego jest wykonany?
- Z jakich części się składa?
- Jak jest ozdobiony?
- Co o nim myślisz?
- Jakie wywołuje wrażenia?

Wyrazy pomocnicze:

- głowa, oczy, brzuch, kule, nos, marchewka, czapka, pompon, miotła
- śniegowe, wysoki, gruby, śnieżny, niski, kulisty, zadarty, długa, śmieszna, czarne, w paski, pomarańczowa
- jest, ma, stoi, podnosi, zadziera, składa się, zrobiony jest

Bałwanek

Obrazek przedstawia...

14. Instrukcja wyszukiwania obrazków w internecie znajduje się w zadaniu 2-B.

15

-
-
- **Ćwiczenia AB**
- **Hodowla rzeżuchy**
-

Ćwiczenie 15-A. Przeczytaj tekst i popraw błędy.

Już wiosna. Czas założyć hodowlę rzeżuchy.

Mateus kupił nasionai paczkę waty.

Kawałek woty dokładnie zwilżyła i rozłożył na talerzu.

Potem rozsypał równomiernie nasionkama całej powierzchni watę.

talerz o rzeżuchą postawił naparapecie.

Codzień będzie skrapiał nasionka wodai obserwował kiedy wykiełkują.

zielona rzeżucha będzie dodatkiem dowiosennych kanapek.

Ćwiczenie 15-B. Używając funkcji **[Ctrl+B]** (pogrubienie), zaznacz w tekście, co jest potrzebne do założenia hodowli rzeżuchy.

16



Zaproszenie



Przeczytaj wzór i napisz własne zaproszenie na klasową uroczystość.
Każdą informację pisz w nowej linii, odpowiadając na kolejne pytania.
Na koniec – zmień kolor czcionki i usuń pytania.

Zespół teatralny Maska
zaprasza
wszystkich uczniów klas pierwszych
na przedstawienie pt. „Niezwykłe przygody Julka i Julki”.
Występ odbędzie się 21 maja o godz. 12.00
w szkolnej auli.

Kto?

zaprasza

Kogo?

Na co?

Kiedy?

Gdzie?

17



Życzenia



Napisz życzenia dla bliskiej ci osoby. Skorzystaj z pytań pomocniczych.
Wzoruj się na liście Beatki.

Kochana Mamusiu!

Z okazji Twoich imienin
życzę Ci radości, powodzenia w pracy,
samyh słonecznych dni oraz pociechy ze mnie i Oskara.
Niech spełniają się Twoje marzenia!

Beatka

Dla kogo?


Z jakiej okazji?

Czego życzę?

Kto składa życzenia?

18

List

 Przeczytaj list Bartka i napisz własny do kolegi, który zachorował lub wyjechał. Zastąp czerwone wyrazy właściwą treścią.

Bochnia, 12 czerwca 2014 r.

Drogi Maćku!

Piszę do Ciebie, bo już nie mogę się doczekać, kiedy wrócisz do szkoły. Szkoda, że **musiałeś wyjechać!**

U nas jak zwykle jest wesoło. **Zośka wciąż opowiada nam o swoim nowym piesku. Dostała go tydzień temu. Pokazywała zdjęcia. To jamnik. Nazwała go Bigos. Ma taki sam kolor jak ta potrawa. Też chciałbym takiego psa, ale ja nazwałbym go Biskopt, bo lubię biskopty.**

Ciekawe, jak Ci się podoba w Warszawie... **Widziałeś już Pałac Kultury i Nauki? Byłeś w Centrum Nauki Kopernik? A może widziałeś kogoś ważnego? Może prezydenta?**

Cała klasa pozdrawia Ciebie i **Twojego dziadka.**
Wracaj do nas, czekamy na Ciebie.

Twój kolega Bartek

Praca z edytorem tekstu poza kartami pracy

Warto pamiętać, że karty pracy zawierają modelowe ćwiczenia, które pozwalają jedynie zapoznać się z wybranymi funkcjami programu. Aby prawidłowo utrwaląc umiejętności w zakresie obsługi edytora tekstu, pracę z gotowymi kartami pracy należy przeplatać wykonywaniem zadań, w ramach których dzieci tworzą własne dokumenty (korzystając z dotychczas poznanych funkcji). Poniżej przedstawiamy kilka propozycji takich zadań.

Uwaga. W celu uproszczenia przekazu wszystkie instrukcje zostały sporządzone dla edytora Word 2007. Jednak ćwiczenia te można wykonać również w innych edytorach tekstu.

Mój plan zajęć

Przed przystąpieniem do tego zadania dzieci powinny wykonać ćwiczenia z kart pracy nr 1–2.


Godzina	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek
8.00	e.w.	e.w.	e.w.	e.w.	e.w.
8.55	zajęcia komputerowe	e.w.	e.w.	e.w.	e.w.
9.45	język angielski	e.w.	e.w.	język angielski	e.w.
10.40	e.w.	e.w.	e.w.	e.w.	basen
11.30	rytmika	basen	język angielski	e.w.	gimnastyka korekcyjna
12.25	religia	basen		religia	

1. Otwórz program Word.
2. Kliknij w miejscu, w którym chcesz wstawić tabelę.
3. Z górnego menu wybierz *Wstawianie*.
4. Kliknij przycisk *Tabela*, następnie w obszarze *Wstawianie tabeli* przeciągnij wskaźnik myszy, aby zaznaczyć odpowiednią liczbę wierszy i kolumn.
(Tę samą czynność można wykonać, korzystając z funkcji *Wstaw tabelę...* – dostępnej po kliknięciu przycisku *Tabela*).
5. W pierwszym wierszu wpisz słowo „Godzina” oraz kolejno nazwy dni tygodnia, a w pierwszej kolumnie podaj godziny zajęć.
6. W pozostałych komórkach tabeli wpisz nazwy zajęć lekcyjnych.
7. Jeśli się okaże, że w tabeli jest za mało wierszy, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy którąś z komórek w ostatnim wierszu, a następnie wybrać opcję *Wstaw* → *Wstaw wiersze poniżej*. Jeśli wierszy jest za dużo, kliknij prawym przyciskiem myszy komórkę w nadmiarowym wierszu i wybierz polecenie *Usuń komórki* → *Usuń całą wiersz*.
8. Aby wyśrodkować dane w pierwszym wierszu, zaznacz je kursorem, kliknij prawy przycisk myszy i wybierz polecenie *Wyrównanie komórek* → *Wyrównaj do środka w poziomie*. Wykonaj tę samą czynność, aby wyrównać dane w pierwszej kolumnie.
9. Zaznacz dane w pierwszym wierszu i powiększ czcionkę do wartości „14”. Wykonaj tę samą czynność w stosunku do danych w pierwszej kolumnie.
10. Aby wyróżnić wiersze lub kolumny kolorem, zaznacz je, a następnie kliknij na nie prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Właściwości tabeli* → *Obramowanie i cieniowanie* → *Cieniowanie*, a następnie wybierz odpowiedni kolor w polu *Wypełnienie*.
11. Zapisz dokument pod nazwą „Mój plan zajęć”.

Trudne wyrazy do zapamiętania

Przed przystąpieniem do tego zadania dzieci powinny wykonać ćwiczenia z kart pracy nr 1–2.

Wykonaj listę wyrazów, które przydadzą się podczas najbliższego dyktanda.

1. Otwórz program Word.
2. Powiększ czcionkę do rozmiaru 36. Napisz tytuł „Wyrazy z ó niewymiennym” i wyśrodkuj, korzystając z kombinacji [Ctrl+E] lub wybierając ikonę  z górnego paska *Narzędzi głównych*.
3. Przejdź do wiersza niżej i zmniejsz czcionkę do rozmiaru 28. Wyrównaj tekst do lewej.
4. Wpisz literę, na którą będą się rozpoczynać wyrazy w tej linijce. Naciśnij klawisz [Tab], aby zrobić odstęp.
5. Przepisz wyrazy z tablicy/z książki. **Mogą to być wyrazy, które dzieci wypisały w swoich słownikach ortograficznych.**
6. Jeśli wyraz znajdzie się w nowej linijce, ustaw kursor na początku tej linijki i naciśnij klawisz [Tab].
7. Zapisz swój dokument, nadając mu nazwę „Wyrazy z ó niewymiennym”.

Wyrazy z ó niewymiennym

c chór córka czótno
d dopóki dopóty
g góra
j jaskółka Józef
k kłótnia król królowa królik który
m mózg
o ogólnie ogórek oprócz
p płótno półka późny próba przepiórka
r równy różga róża różdźka różowy
s skóra spróchniały sójka szczególnie
t tchórz
ó ósemka ów ówdzie
w wiewiórka wióry włóczka włócznia
włóczyć się włókno wójt wróbel
wróżka
ź źródło
ż żółty zółtw

Po wydrukowaniu listy wyrazów dzieci mogą zaznaczyć w nich trudności ortograficzne i rysować obrazki do tych wyrazów.

Lista przeczytanych książek

Przed przystąpieniem do tego zadania dzieci powinny wykonać ćwiczenia z kart pracy nr 1–2.

Data rozpoczęcia	Data zakończenia	Autor	Tytuł

1. Powtórz kroki 1–4 z ćwiczenia „Mój plan zajęć”.
2. W pierwszym wierszu nadaj kolumnom tytuły widoczne na obrazku powyżej.
3. Uzupełnij pozostałe komórki tabeli odpowiednimi danymi.
4. Jeśli okaże się, że w tabeli jest za mało wierszy, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy którąś z komórek w ostatnim wierszu, a następnie wybrać opcję *Wstaw* → *Wstaw wiersze poniżej*.
Jeśli wierszy jest zbyt wiele, kliknij prawym przyciskiem myszy komórkę w nadmiarowym wierszu i wybierz polecenie *Usuń komórki* → *Usuń cały wiersz*.
5. Aby wyśrodkować dane w pierwszym wierszu, zaznacz go kursorem, kliknij prawy przycisk myszy i wybierz polecenie *Wyrównanie komórek* → *Wyrównaj do środka w poziomie*.
6. Zaznacz dane w pierwszym wierszu i powiększ czcionkę do wartości „14”.
7. Aby wyróżnić pierwszy wiersz kolorem, zaznacz go, a następnie kliknij na niego prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Właściwości tabeli* → *Obramowanie i cieniowanie* → *Cieniowanie*, a następnie wybierz odpowiedni kolor w polu *Wypełnienie*.
8. Zapisz dokument pod nazwą „Lista przeczytanych książek”.

Tabliczka mnożenia

Przed przystąpieniem do tego zadania dzieci powinny wykonać ćwiczenia z kart pracy nr 1–2.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1. Powtórz kroki 1–3 z ćwiczenia „Mój plan zajęć”.
2. Kliknij przycisk *Tabela*, następnie wybierz polecenie *Wstaw tabelę...*
3. Podaj liczbę kolumn – 11, oraz wierszy – 11.
4. Zaznacz kursorem całą tabelę i ustaw czcionkę do rozmiaru 14.
5. Kiedy tabela jest zaznaczona, kliknij na dowolną komórkę prawym klawiszem i wybierz polecenie *Wyrównanie komórek* → *Wyrównaj do środka w poziomie*.
6. W lewej górnej komórce wpisz literę „x”, a pierwszy wiersz i pierwszą kolumnę wypełnij liczbami od 1 do 10.
7. Zaznacz wartości podane w pierwszym wierszu i pierwszej kolumnie i pogrub je, korzystając z kombinacji klawiszy [Ctrl+B].
8. Aby wyróżnić wiersze lub kolumny kolorem, zaznacz je, a następnie kliknij na nie prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie *Właściwości tabeli* → *Obramowanie i cieniowanie* → *Cieniowanie*, a następnie wybierz odpowiedni kolor w polu *Wypełnienie*.
9. Zapisz dokument pod nazwą „Tabliczka mnożenia”.

Tabliczkę mnożenia można uzupełnić w edytorze tekstu lub wydrukować i uzupełnić ręcznie.

Zaproszenie na przedstawienie

Klasa III c serdecznie zaprasza drogie rodziców i dziadków na przedstawienie pt. „Kopciuszek” Występ odbędzie się 26 maja o godzinie 17:00 w auli szkolnej.

Przed przystąpieniem do tego zadania dzieci powinny wykonać ćwiczenia z kart pracy nr 1–2, 23.

1. Otwórz program Word.
2. Najpierw wyśrodkuj kursor, korzystając z kombinacji klawiszy [Ctrl + E] lub wybierając ikonę ☰ z górnego paska *Narzędzi głównych*.

3. W pierwszej linii należy napisać, kto zaprasza, np. *Klasa III c*.
4. W nowej linii napisz: *serdecznie zaprasza drogich rodziców i dziadków*.
5. W kolejnej linii napisz, na co zapraszasz: *na przedstawienie pt. „Kopciuszek”*.
6. Poniżej rozpocznij nowe zdanie: *Występ odbędzie się ... o godzinie ... w auli szkolnej*.
7. Zapisz dokument pod nazwą „Zaproszenie na przedstawienie”.
8. Po wydrukowaniu tekstu można go wyciąć i wkleić do ozdobnych kart wykonanych podczas zajęć plastycznych.

Inne propozycje prac:

- Życzenia dla bliskich osób – do wklejenia do laurki robionej ręcznie.
- Układanie zdań z podanymi wyrazami.
- List do św. Mikołaja.
- Lista życzeń lub marzeń, np. z okazji Dnia Dziecka.
- Wąż wyrazowy – pisanie wyrazów na daną literę.

Zabawy z programem Paint

Paint to aplikacja firmy Microsoft, która jest domyślnie zainstalowana na komputerze wraz z systemem Windows. Program jest bardzo prosty w obsłudze, a jednocześnie zapewnia dzieciom dużo radości.

Podczas pracy z programem Paint nie należy zbyt szczegółowo omawiać z uczniami poszczególnych narzędzi tego programu. Bardziej korzystną metodą będzie zdanie się na naturalną intuicję dzieci.

Podobnie jak w wypadku innych zadań, rolą nauczyciela jest wyznaczenie zadania, a rolą dzieci – możliwie samodzielne odnalezienie sposobu jego rozwiązania.

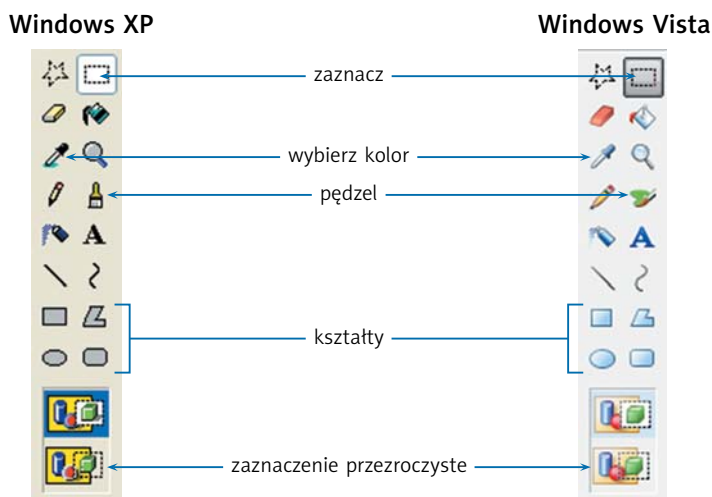
Jeśli Paint nie znajduje się na liście domyślnych programów, należy najpierw zapisać plik na komputerze, a następnie uruchomić program Paint i wybrać polecenie *Otwórz*, które znajduje się w menu w lewym górnym rogu programu. Następnie należy wyszukać plik na komputerze.

Uczniowie korzystający z komputerów Macintosh również mogą uczestniczyć w zajęciach graficznych. Należy wówczas na każdym z komputerów zainstalować program do obróbki grafiki.

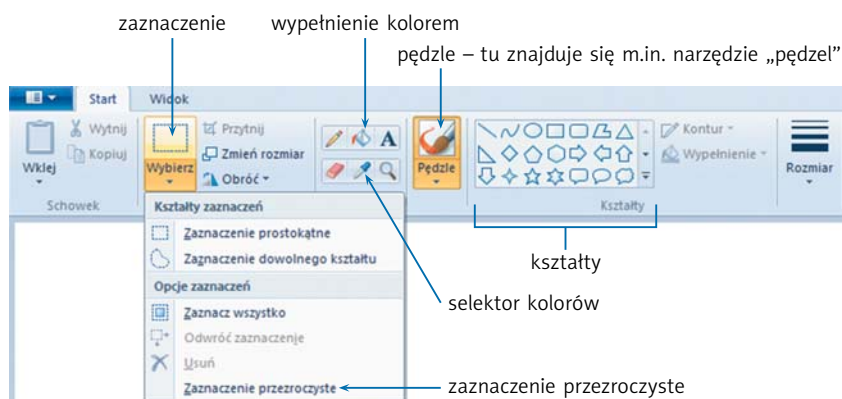
Narzędzia w programie Paint

Pracując z programem Paint, należy mieć na uwadze, że nazwy, wygląd oraz rozmieszczenie poszczególnych narzędzi różnią się między systemami Windows. W poniższej instrukcji znajdują się informacje, gdzie szukać najbardziej potrzebnych narzędzi w różnych wersjach systemu Windows.

Dla uproszczenia przekazu w dalszej części przewodnika będą używane nazwy i ikony z systemu Windows 7.



Windows 7 i Windows 8



Zapisywanie pracy

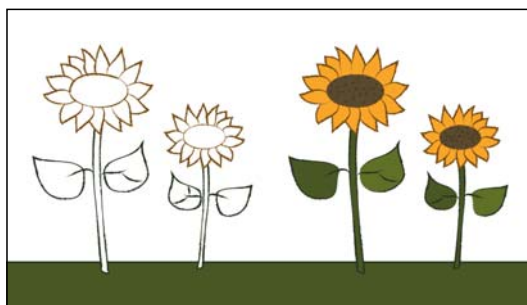
Z różnych powodów może się pojawić konieczność zapisania pracy wykonanej przez ucznia. Należy wtedy skorzystać z opcji z menu *Plik/Zapisz jako*. Otworzy się wówczas okno do zapisu pliku. Administrator szkolnej pracowni komputerowej powinien wskazać uczniom miejsce do zapisywania plików. Proponujemy trzymać się następujących zasad:

1. Nazwa pliku powinna zawierać imię (lub imię i nazwisko) ucznia. Np. „Ola, Lekcja5”.
2. Nazwa pliku powinna zawierać takie hasła, aby bez otwierania wiadomo było, co jest w środku. Ta zasada dotyczy szczególnie sytuacji, kiedy dzieci tworzą własne dokumenty. Np. „Portret Kopernika”.
3. Jeżeli w szkole nie ma dysków sieciowych lub innych rozwiązań umożliwiających zapisanie plików poza pamięcią komputerów, warto zadbać o to, aby uczniowie siedzieli na każdej lekcji przy tych samych komputerach. Każdy uczeń powinien mieć na swoim komputerze folder nazwany swoim imieniem i nazwiskiem umieszczony w folderze *Moje dokumenty* – i tam powinien zapisywać wszystkie swoje prace.
4. W żadnym wypadku nie należy zapisywać dokumentów na pulpicie. Po kilku lekcjach spowodowałoby to duży bałagan.
5. Jeżeli już raz skorzysta się z opcji *Zapisz jako*, przy kolejnym zapisywaniu tej samej pracy wystarczy skorzystać tylko z opcji *Zapisz*. Pozwoli to na uniknięcie tworzenia niepotrzebnych kopii tego samego pliku.

Spis kart pracy

19 Słoneczniki

🔊 Pokoloruj słoneczniki podobnie, jak jest we wzorze. Pamiętaj o dorysowaniu ziarenek.



Wybieramy kolor słonecznika z palety albo korzystamy z narzędzia *Selektor kolorów* 🎨. Wybieramy narzędzie *Wypełnij kolorem* 🖌️ i kolorujemy słoneczniki. Następnie wybieramy kolor ziarenek i dorysowujemy je narzędziem *Pędzel* 🖌️.

20 Pawie oczko w kolorach tęczy

Utwórz pawie oczko z gotowych owali i pokoloruj je według wzoru.



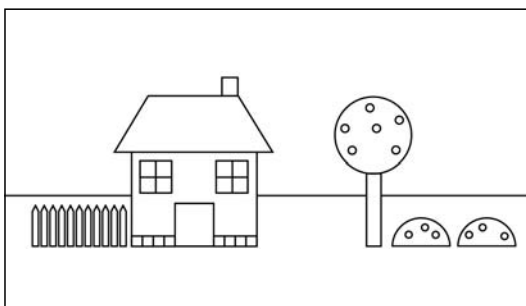
Wybieramy narzędzie *Zaznaczenie przezroczyste*, które jest dostępne po kliknięciu na ikonę *Wybierz*. Następnie za pomocą narzędzia *Zaznaczanie* zaznaczamy jeden z owali. Wycinamy zaznaczony owal, używając kombinacji klawiszy [Ctrl+X] i wklejamy go, naciskając [Ctrl+V]. Teraz można przesunąć wklejony owal na właściwe miejsce.

Po przeniesieniu wszystkich owali możemy je pokolorować. Wybieramy narzędzie *Selektor kolorów*, a następnie korzystamy z narzędzia *Wypełnij kolorem*.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby najpierw pokolorować owale, a następnie utworzyć z nich pawie oczko.

21 Domek z figur

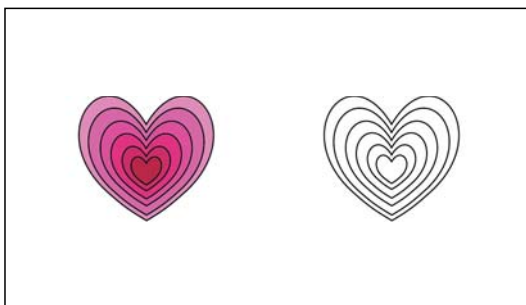
Pokoloruj obrazek. Dorysuj dowolne elementy.



Z palety wybieramy odpowiednie kolory, a następnie kolorujemy obrazek za pomocą narzędzia *Wypełnij kolorem*. Dodatkowe elementy można dorysować za pomocą narzędzia *Pędzel* lub narzędzia *Kształty*, a później je pokolorować.

22 Serce

Pokoloruj serce podobnie, jak jest we wzorze.







Pobieramy kolor ze wzoru po lewej stronie za pomocą narzędzia *Selektor kolorów*. Następnie kolorujemy serce po prawej, korzystając z funkcji *Wypełnij kolorem*.

23 Las

🔊 Utwórz choinkę i grzybka z gotowych elementów. Pokoloruj je.



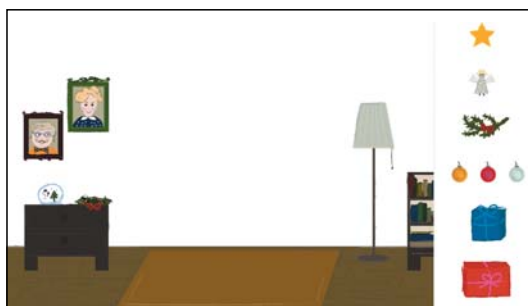
Wybieramy narzędzie *Zaznaczenie przezroczyste*, które jest dostępne po kliknięciu na ikonę . Następnie za pomocą narzędzia *Zaznaczenie*  zaznaczamy jeden z elementów. Wycinamy zaznaczony element, używając kombinacji [Ctrl+X] i wklejamy go, naciskając [Ctrl+V]. Teraz można przesunąć wklejony element na właściwe miejsce.



Po przeniesieniu wszystkich elementów możemy je pokolorować. Wybieramy narzędzie *Selektor kolorów* , a następnie korzystamy z narzędzia *Wypełnij kolorem* .



Nic nie stoi na przeszkodzie, aby najpierw pokolorować elementy, a następnie utworzyć z nich choinkę i grzybka.

24 Choinka

🔊 Narysuj choinkę, a następnie umieść na niej przygotowane ozdoby (gwiazdę, aniołka, gałązkę i bombki), a pod nią – prezenty.



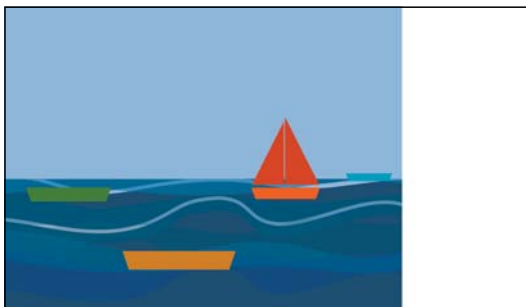
Choinkę można narysować za pomocą narzędzia *Kształty* i pokolorować ją narzędziem *Wypełnij kolorem* . Można również narysować i pokolorować choinkę narzędziem *Pędzel* .



Aby umieścić na choince ozdoby wybieramy narzędzie *Zaznaczenie przezroczyste*, które jest dostępne po kliknięciu na ikonę . Następnie za pomocą narzędzia *Zaznaczenie*  zaznaczamy wybraną ozdobę. Potem ją kopiujemy, używając kombinacji klawiszy [Ctrl+C] i wklejamy, naciskając [Ctrl+V]. Teraz można przesunąć wklejony element na właściwe miejsce.



Kombinację [Ctrl+V] można naciskać wielokrotnie, aby w ten sposób zawiesić na choince np. kilka takich samych bombek.


25 Żaglówki

- Na białym tle narysuj kolorowe żagle. Następnie przenieś żagle nad widoczne na obrazku kadłuby.



Żagle najlepiej narysować za pomocą kształtu „trójkąt prostokątny” . W Windows XP i Vista kształt trójkąta można narysować za pomocą narzędzia *Wielokąt*  (aby uzyskać proste linie, przytrzymujemy klawisz [Shift]). Należy przypominać uczniom, żeby rysowali żagle na białym tle po prawej stronie. W przeciwnym razie, późniejsze kopiowanie kształtów będzie utrudnione.

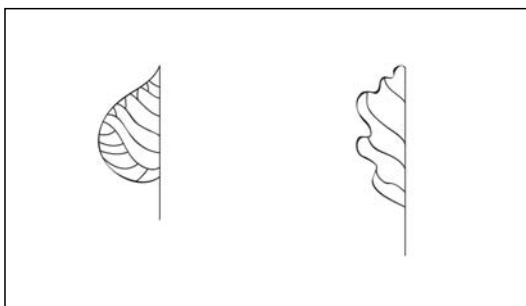
Aby umieścić żagle na kadłubach łodzi, wybieramy narzędzie *Zaznaczenie przezroczyste*, które jest dostępne po kliknięciu na ikonę . Następnie, używając narzędzia *Zaznaczanie* , zaznaczamy żagiel. Wycinamy zaznaczony żagiel za pomocą kombinacji [Ctrl+X] i wklejamy go, naciskając [Ctrl+V]. Teraz można przesunąć żagiel we właściwe miejsce.





Następnie kolorujemy żagle narzędziem *Wypełnij kolorem* .

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby najpierw pokolorować żagle, a następnie przenieść je nad kadłuby.

26 Liście

- Utwórz całe liście i pokoloruj je.

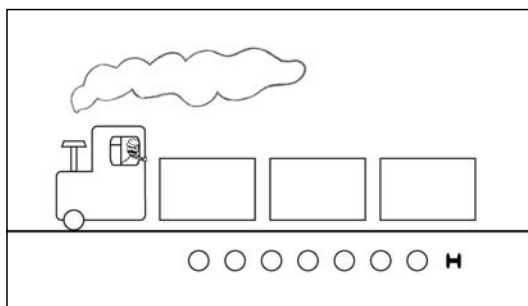




Aby utworzyć drugą połówkę każdego liścia, wybieramy narzędzie *Zaznaczenie przezroczyste*, które jest dostępne po kliknięciu na ikonę . Następnie za pomocą narzędzia *Zaznaczanie*  zaznaczamy wybraną połówkę liścia. Potem ją kopiujemy za pomocą kombinacji [Ctrl+C] i wklejamy, naciskając [Ctrl+V]. Klikamy ikonę  *Obróć* i z listy wybieramy opcję *Przerzuć w poziomie* . Teraz można przesunąć połówkę liścia w taki sposób, aby powstał cały liść.


Następnie kolorujemy liście narzędziem *Wypełnij kolorem* .


27 Pociąg

🔊 Dokończ rysowanie pociągu. Wykorzystaj gotowe elementy lub narysuj własne.



Aby przenieść gotowe elementy pociągu, wybieramy narzędzie *Zaznaczenie przezroczyste*, które jest dostępne po kliknięciu na ikonę . Następnie za pomocą narzędzia *Zaznaczenie*  zaznaczamy wybrany element. Potem go wycinamy za pomocą kombinacji [Ctrl+X] i wklejamy, naciskając [Ctrl+V]. Teraz można przesunąć element we właściwe miejsce.

Następnie kolorujemy pociąg narzędziem *Wypełnij kolorem* .



Dodatkowe elementy można dorysować za pomocą kształtów lub narzędzia *Pędzel* .

Laurki

Do dyspozycji jest sześć laurków. Cztery z nich są przygotowane na specjalne okazje: Dzień Matki, Dzień Ojca, Dzień Babci i Dzień Dziadka. Warto pracować z laurkami w takim okresie, aby dzieci mogły obdarować nimi swoich najbliższych. Dwie pozostałe laurki mogą być wykonane w dowolnym czasie i zaadresowane do dowolnej osoby.

Jak pracować z laurkami?

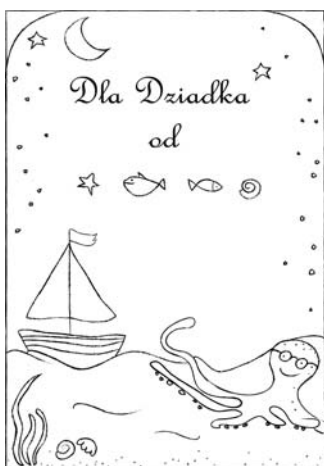
Praca z laurkami polega na kolorowaniu gotowego wzoru, dorysowywaniu własnych elementów i korzystaniu z przygotowanych wcześniej elementów.

Gotowe elementy, czyli serca, gwiazdki, serca, kwiatki itp., można powielać. Aby to zrobić, wybieramy narzędzie *Zaznaczenie przezroczyste*, które jest dostępne po kliknięciu na ikonę . Następnie za pomocą narzędzia *Zaznaczenie*  zaznaczamy wybrany element. Potem go kopiujemy za pomocą kombinacji [Ctrl+C] i wklejamy, naciskając [Ctrl+V]. Teraz można przesunąć element we właściwe miejsce.

Aby pokolorować elementy, należy wykorzystać narzędzie *Wypełnij kolorem* .

Spis laurków



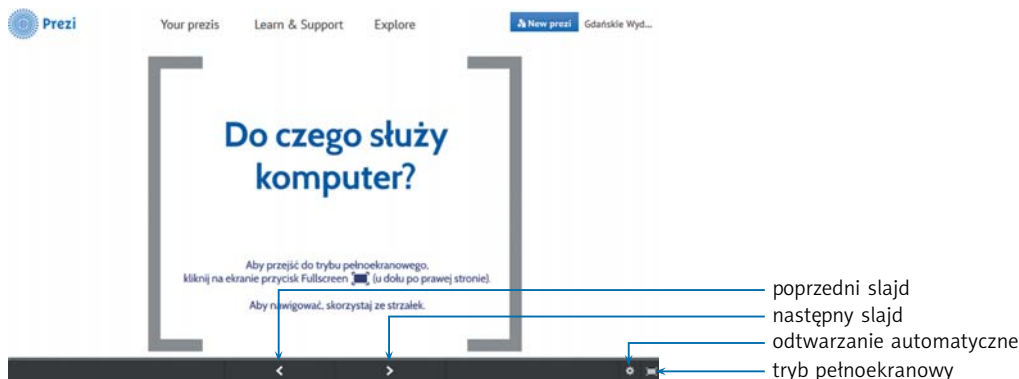


Prezentacje multimedialne

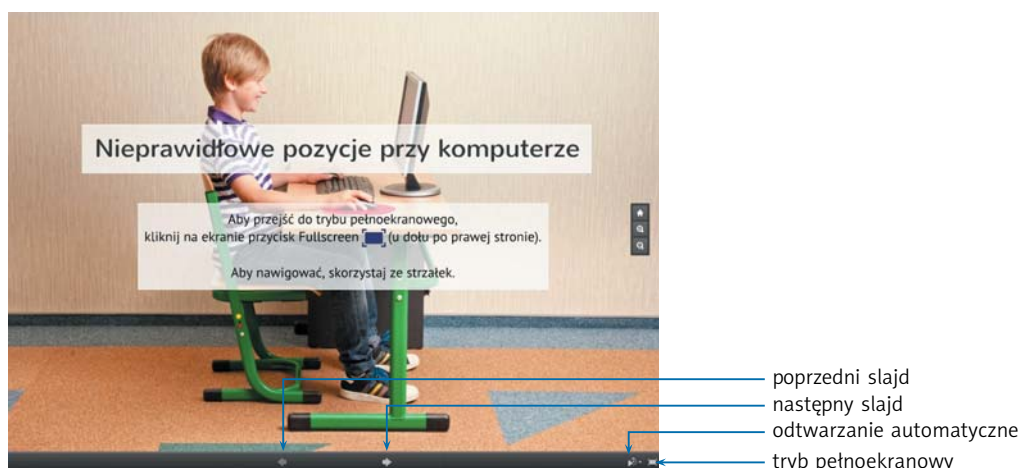
W kąciaku „Zabawy z tekstem i rysunkiem” jest dostępnych sześć prezentacji multimedialnych o zróżnicowanej tematyce. Dostępne są trzy prezentacje w Power Point oraz trzy na platformie Prezi.

Prezentacje Prezi

Prezi to platforma internetowa służąca do tworzenia i przeglądania efektownych prezentacji multimedialnych. Należy mieć na uwadze, że prezentacje tego typu mogą otwierać się nieco dłużej – od kilku do kilkunastu sekund. Jeśli uczeń korzysta z programu *Zajęcia komputerowe* w wersji on-line, prezentacje otworzą się w przeglądarce internetowej.



Jeśli uczeń korzysta z *Zajęć komputerowych* w wersji na CD-ROM, należy skorzystać z pliku *Prezi.exe*, który będzie widoczny po wybraniu prezentacji.



29 Do czego służy komputer?

W tej prezentacji pokazano różne sposoby wykorzystania komputera w życiu codziennym.

30 Nieprawidłowe pozycje przy komputerze

Prezentacja pokazuje najczęściej spotykane nieprawidłowe pozycje przed komputerem. Zaprezentowana jest również właściwa pozycja.

31 Różne komputery i ich części

Tutaj zaprezentowano najczęściej spotykane elementy komputera oraz różne typy komputerów, z którymi uczeń spotyka się na co dzień. Wymieniono też niektóre stare rodzaje komputerów.

Prezentacje Power Point

Prezentacje wymagają, aby na komputerze zainstalowany był program *Microsoft PowerPoint* lub darmowy program *PowerPoint Viewer*.

Bezpłatną przeglądarkę prezentacji *PowerPoint Viewer* można pobrać pod adresem www.microsoft.com/pl-pl/download/details.aspx?id=6

32 Co to właściwie jest internet?

Większość uczniów z pewnością już wcześniej zetknęła się lub przynajmniej słyszała o internecie. Warto jednak usystematyzować i nieco rozszerzyć wiedzę na ten temat.

Polecamy również, aby uzgodnić wspólnie z dzieckiem zasady *Umowy komputerowej*. Propozycję takiej umowy można znaleźć na końcu przewodnika ➔ 64.

Treść prezentacji	Opcjonalny komentarz nauczyciela
Internet to sieć łącząca komputery na całym świecie. Pomiędzy komputerami, które są podłączone do sieci można przesyłać informacje w błyskawicznym tempie.	Projekt globalnej sieci komputerów powstał w roku 1960. Dziesięć lat później w uczelniach USA zainstalowano prototyp dzisiejszego internetu. Badania prowadzono głównie na potrzeby wojska. W latach 90. XX wieku powstała pierwsza strona internetowa i przeglądarka WWW.
Nasze domowe komputery, telefony, tablety łączą się z dużymi komputerami, które nazywają się serwerami. Serwery grupuje się czasem w tzw. farmy. Te farmy zużywają tyle prądu co małe miasto.	Komputery mogą być różnego kształtu i wielkości. Jedne mają klawiaturę, inne nie. Zależy to od tego do czego są przeznaczone. Najmniejsze komputery, z którymi spotykacie się na co dzień, mieszczą się w telefonie komórkowym. Każdy komputer wyposażony w kartę sieciową może łączyć się z Internetem.
W sieci są miliony informacji. Gromadzi się je na stronach internetowych.	W internecie można znaleźć informacje zarówno prawdziwe i wartościowe jak i takie, które są niesprawdzone lub nieprawdziwe. Informacji jest tak dużo, że przez całe życie nie zdążylibyśmy się z nimi zapoznać. Może je wprowadzić do sieci każdy użytkownik Internetu. Zanim nauczysz się samodzielnie odróżniać strony godne zaufania, korzystaj z pomocy dorosłych. Sprawdzaj i porównuj wiadomości z Internetu z innymi źródłami, na przykład książkowymi.
Do przeglądania stron internetowych służą następujące przeglądarki: Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, Internet Explorer, Safari. Adres strony internetowej wpisujemy w pasku adresu, np. www.zajeciakomputerowe.gwo.pl	Przeglądarka to program komputerowy do pobierania i wyświetlania stron internetowych. Każda strona internetowa ma swój adres (np. „ www.zajeciakomputerowe.gwo.pl ”).

	<p>W adresie nie używamy polskich znaków, spacji ani wykrzykników.</p> <p>Część adresów ma na początku litery www (skrót od World Wide Web – ogólnosiwiatowa sieć komputerowa).</p> <p>Po literach www następuje nazwa strony czyli domena (np. „zajeciakomputerowe”) oraz ewentualnie subdomena (np. „gwo”).</p> <p>Na końcu adresu znajduje się skrót (np. „pl”) oznaczający kraj pochodzenia strony (litery pl oznaczają Polskę, fr – Francję, uk – Wielką Brytanię, us – Stany Zjednoczone, de – Niemcy itd.) lub posiadacza strony (np. com – strona należąca do spółki lub innej firmy, org – strona należąca do organizacji, gov – strona rządowa).</p>
<p>Jeśli nie znamy adresu strony internetowej możemy skorzystać z wyszukiwarki, np. Google albo Bing.</p>	<p>Wyszukiwarka to program w postaci strony internetowej, który pomaga użytkownikom Internetu przeszukiwać zasoby sieci. Wystarczy wpisać słowo kluczowe, np. tygrys albo papużki nierozłączki.</p>
<p>W polu tekstowym wpisujemy to, czego szukamy.</p> <p>Naciskamy przycisk <i>Szukaj</i>, by rozpocząć wyszukiwanie.</p> <p>W wyszukiwarce można znaleźć nie tylko teksty, ale też zdjęcia i filmy.</p> <p>Aby przejść do jednej z wyszukanych stron, trzeba kliknąć jej tytuł.</p>	<p>Po wpisaniu słowa lub wyrażenia na temat którego szukamy informacji i po naciśnięciu przycisku <i>Szukaj</i> na ekranie pojawia się lista stron związanych z tym czego szukamy. Należy uważnie przejrzeć listę i wybrać to, co może nas najbardziej interesować.</p>
<p>Uwaga! Korzystaj tylko z bezpiecznych stron. Jeśli coś budzi twoje wątpliwości, powiedz o tym dorosłym.</p>	<p>Podczas przeglądania stron korzystamy z przycisków <i>Przejdź do poprzedniej strony</i> (choć to samo możemy zrobić, naciskając klawisz <i>Backspace</i>) i <i>Przejdź do następnej strony</i> (do tego można użyć klawiszy [<i>Shift+Backspace</i>]). Przyciski te są zazwyczaj oznaczone strzałkami.</p> <p>Warto też nauczyć się otwierania strony w nowej karcie. Wystarczy kliknąć na adresie strony lub odnośniku prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknąć <i>Otwórz odnośnik w nowej karcie</i>.</p> <p>Nowe okno można otworzyć za pomocą klawiszy [<i>Ctrl+N</i>], zaś nową kartę – [<i>Ctrl+T</i>].</p>

Adresy polecanych stron:

- www.youtube.com/watch?v=0jFOYO1iOe0
Film ze strony Sieciaki wprowadzający w temat internetu.
- www.youtube.com/watch?v=Bi-YEV4jewg
Kreskówka o tym, jak działa wyszukiwarka.
- www.tvp.pl/dla-dzieci/dlaczego-po-co-jak
Filmy edukacyjne przygotowane przez animatorów z Centrum Nauki Kopernik o ciekawych zjawiskach, zwierzętach, roślinach, wynalazkach.
- mlodyobywatel.senat.gov.pl
Strona Sejmu i Senatu Rzeczypospolitej Polskiej przygotowana specjalnie dla dzieci.
Podstawowe informacje o funkcjonowaniu państwa, ciekawostki i quizy oraz zdjęcia z budynku sejmu i senatu.

- www.miedzykulturowa.org.pl/cms/afryka-dla-najmlodszych-iii.html
Strona Fundacji Edukacji Międzykulturowej
Materiały dla nauczycieli ułatwiające uczenie o kulturach świata i polskiej kulturze tradycyjnej, galeria fotografii i prezentacje z różnych zakątków świata, kolorowanki, krzyżówki i gry dla dzieci.
- tajemniczakuchnia.pl
Zabawne historyjki na różne tematy, nie tylko kulinarne (np. kaligrafia, Rzym, sól, grzyby, jajka, energia, ryby, pszczoły).
- www.wiking.edu.pl
Ta strona przeznaczona jest dla starszych uczniów, ale trzecioklasiści również mogą znaleźć tam coś dla siebie. Mogą na przykład skorzystać z atlasu geograficznego. Za pomocą specjalnej wyszukiwarki można tam odnaleźć każde państwo na mapie świata, zobaczyć jego położenie, poznać kraje sąsiadujące, stolicę, duże miasta, flagę itd.
- www.muzeum.czartoryskich.pl/edutool/pl
Bardzo ciekawa gra edukacyjna dla dzieci w wieku od 6 do 11 lat. Uczestnicy gry podróżują po Europie śladami Izabeli Czartoryskiej, odwiedzając wybrane miasta europejskie, odkrywając ukryte w nich dzieła sztuki i pamiątki historyczne, które następnie przekazują Izabeli Czartoryskiej tworzącej właśnie swoją kolekcję w Puławach.
- wychowaniekomunikacyjne.org
Ważne informacje i bardzo dobre filmy o bezpiecznej drodze do szkoły, o tym dlaczego należy nosić kask podczas jazdy na rowerze, historia roweru i jego budowa, a także testy online na kartę rowerową.

33 Poczta elektroniczna

W tej prezentacji uczeń jest prowadzony przez proces zakładania nowego konta e-mail. Omówiono elementy przykładowego interfejsu poczty elektronicznej. W prezentacji jest również mowa o bezpieczeństwie i zasadach kultury obowiązujących podczas korzystania z poczty elektronicznej i internetu.

Jeśli zdecydujemy się założyć konta pocztowe naszym uczniom należy wcześniej omówić tę sprawę z rodzicami i uzyskać ich zgodę ➔ XX.

Nawet jeżeli nie planujemy zakładania kont, dzieci mogą obejrzeć prezentację na temat poczty elektronicznej. Dowiedzą się, czym jest e-mail i poznają sposób założenia skrzynki pocztowej.

Ze względu na to, że autorzy *Zajęć komputerowych* nie chcą sugerować używania konkretnego serwisu pocztowego, wystrój graficzny oraz adres poczty zostały wymyślone na potrzeby tej prezentacji i w rzeczywistości nie istnieją. Adres *example.com* jest używany na całym świecie właśnie po to, aby nie odnosić się do konkretnych serwisów internetowych.

Z bezpłatnego konta pocztowego dzieci mogą korzystać na przykład pod adresem poczta.onet.pl/universytetdzieci.html.

34 Jak korzystać z komputera

Prezentacja przedstawia mądre i bezpieczne korzystanie z komputera. Uczeń dowiaduje się również, jak uzyskać pomoc dla młodych internautów.

Treść prezentacji	Opcjonalny komentarz nauczyciela
Jeśli chcesz włączyć komputer, zapytaj o pozwolenie swojego opiekuna.	Zawsze należy sprawdzić która jest godzina i ustalić kiedy wyłączymy komputer. W dotrzymaniu umowy może nam pomóc ustawiony minutnik lub budzik.
Czas, który spędzasz przed komputerem jest ograniczony. Pamiętaj, że dzieci nie powinny spędzać więcej niż 1 godzinę dziennie przed ekranem, i to komputera i telewizora łącznie.	Zbyt długi czas spędzany przy komputerze, a także niewłaściwa pozycja podczas pracy mogą powodować niepokój i nerwowość, bóle głowy, zmęczenie, osłabienie, problemy z koncentracją, zmęczenie wzroku, bóle mięśni i stawów, sztywność nadgarstków oraz inne dolegliwości.

	Badania dowodzą, że dzieci które za długo oglądają telewizję mają mniejszą wyobraźnię, gorsze wyniki w nauce i ubogie słownictwo. Siedzący tryb życia prowadzi też do otyłości i mniejszej sprawności ruchowej.
Im dłużej siedzisz przed komputerem, tym mniej masz czasu na inne zajęcia.	Komputer daje nam wiele możliwości, nigdy się przy nim nie nudzimy, zawsze możemy znaleźć coś, co jeszcze warto zrobić. Dlatego, by nie stracić kontroli, musimy być ostrożni. Powinniśmy sobie wyznaczyć granice. Czas przy komputerze bardzo szybko mija, a przecież każdy z nas oprócz pracy czy zabawy przy komputerze ma swoje obowiązki i inne zajęcia. Jeśli nie będziemy rozmawiać i bawić się z koleżankami, kolegami czy rodzeństwem, możemy stracić z nimi kontakt i nie mieć wspólnych tematów.
Jeśli korzystasz z internetu, takie dane jak: imię i nazwisko, adres, numer telefonu, szkoła do której chodzisz podawaj tylko za zgodą rodziców. Nie ufaj osobom poznanym w sieci.	Aby zobrazować dzieciom ten problem, warto pokazać im film <i>Tajemniczy przyjaciel</i> i <i>Papla</i> (adresy do obu filmów znajdują się pod tabelką).
Zdarza się, że nieuczciwi ludzie wykorzystują tę informację w celach przestępczych. O niebezpieczeństwach w internecie możesz dowiedzieć się na stronie www.sieciaki.pl .	Osoby o nieuczciwych zamiarach w różny sposób namawiają nas do zachowania tajemnicy, przestrzegają, by nie mówić nic rodzicom czy nauczycielom.
Jeśli coś cię zaniepokoi lub przestraszy powiedz o tym swoim opiekunom. Młodzi internauci mogą także uzyskać pomoc pod bezpłatnym numerem: 800 100 100 helpline.org.pl	
Pisząc wiadomości wysyłane elektronicznie, nie używaj samych wielkich liter. Jest to traktowane jako krzyk.	Pisanie samymi wielkimi literami jest traktowane przez innych użytkowników internetu jako niegrzeczne.
Do wyrażenia emocji można używać emotikonów: :-) :) zadowolenie, uśmiech, :-D :D szczęście, śmiech, ;-) ;) puszczenie oka, :-(:(smutek, przygnębienie, :-O :O zdziwienie, strach, zaskoczenie, :-* :* całus Pamiętaj jednak, by ich nie nadużywać.	Emotikon (ang. <i>emoticon</i>), buźka – złożony ze znaków tekstowych symbol nastroju, używany przez użytkowników Internetu. Takie znaki mogą być dodatkiem, krótkim komentarzem, ale nie główną treścią naszej wiadomości
Nie roszylaj „łańcuszków”. Są to wiadomości, w których ktoś prosi cię o przesłanie ich dalej.	Rosyłanie takich wiadomości powoduje zaśmieszenie skrzynki pocztowej. Bardzo często spotykamy się też z e-mailami z prośbą o pomoc np. dla chorego dziecka. Wiadomości te są najczęściej oszustwem i próbą wyłudzenia danych. Absolutnie nie powinniśmy im ulegać, chociaż często wyglądają bardzo wiarygodnie.
Komputer to świetne narzędzie do nauki i zabawy. Mądrze wykorzystuj jego możliwości!	

Adresy polecanych stron:

- www.sieciaki.pl
Serwis internetowy dla dzieci poświęcony edukacji w zakresie bezpieczeństwa w internecie.
- www.youtube.com/watch?v=IWHkC09L-U8
Film *Tajemniczy przyjaciel* – o niebezpieczeństwach związanych z nawiązywaniem znajomości w sieci.
- www.youtube.com/watch?v=e4WTiDx5mlA
Film *Papla* – o niebezpieczeństwach związanych z umieszczaniem w internecie swoich danych i fotografii.



PLANY ZAJĘĆ

Każde zajęcia warto zacząć i zakończyć krótką gimnastyką lub zajęciami ruchowymi. Gimnastykę przed ćwiczeniami w pisaniu na klawiaturze i po takich ćwiczeniach warto poszerzyć o ćwiczenia na rozruszanie palców dłoni.

1 Do czego służą nam komputery? Korzyści i zagrożenia. Nieprawidłowe pozycje przy komputerze.



Ⓟ 8.1, 8.3 c, 8.5 a, b, c


- Przygotowanie propozycji regulaminu komputerowego obowiązującego w domu i szkole.
- Przypomnienie zasad obowiązujących w szkolnej pracowni. Zajęcie prawidłowej pozycji i uruchomienie komputera.

Zabawy z tekstem i rysunkiem , 

2 Ćwiczenia językowe. Komputery dawniej i dziś.

Ⓟ 8.1 8.3 c

Zabawy słowami i literami , 


Zabawy z tekstem i rysunkiem 

3 Pisanie na klawiaturze Matematyka – liczby wielocyfrowe, óś liczbowa. Paint – wypełnianie kolorem.

Ⓟ 8.1, 8. 2, 8.4 b

Klawiatura i literki , , , 

Zabawy matematyczne , , 

Zabawy z tekstem i rysunkiem 

4 Pisanie na klawiaturze. Matematyka – porównywanie liczb, liczby parzyste i nieparzyste. Edytor tekstu – alfabet, zmiana wielkości czcionki.

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a

Klawiatura i literki , , , 

Zabawy matematyczne , , 


Zabawy z tekstem i rysunkiem 

- Tworzenie alfabetycznej listy (np. nazwisk koleżanek i kolegów) w edytorze tekstu.

5 Pisanie na klawiaturze. Co to jest internet? Korzystanie z przeglądarki.

Ⓟ 8.3 a, 8.3b, 8.3c, 8.5a


Klawiatura i literki , , 



Zabawy z tekstem i rysunkiem 

- Nauka korzystania z przeglądarki

6 Wyrazy z ó wymiennym, ówka i u. Matematyka – dodawanie i odejmowanie. Bezpieczeństwo w sieci – zasady korzystania z internetu. Edytor tekstu – sprawdzanie pisowni.

Ⓟ 8.3 a, 8.3b, 8.3c, 8.5 b, 8.5 c

Zabawy słowami i literami 

Zabawy z tekstem i rysunkiem , 

- 7** ■ **Pisanie na klawiaturze – powtórka. Edytor tekstu – plakat „Moje hobby”, wyszukiwanie grafiki w internecie. Korzystanie z przeglądarki i wyszukiwarki internetowej. Kopiowanie i wklejanie zdjęć.**

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.3a, b, 8.4a b

Klawiatura i literki ⑦

Zabawy matematyczne ⑦, ⑧, ⑨

Zabawy z tekstem i rysunkiem ②

- 8** ■ **Wyrazy z ó wymiennym, ówka i u – powtórka. Pisanie na klawiaturze. Wyrazy z u/ó niewymiennym. Edytor tekstu – zmiana koloru czcionki, ustawianie wyrazów w kolejności alfabetycznej.**

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, 5.a

Zabawy słowami i literami ⑤, ⑦

Klawiatura i literki ⑧, ⑨

Zabawy z tekstem i rysunkiem ③

- 9** ■ **Wyrazy z ź/rz wymiennym. Matematyka – tabliczka mnożenia. Czym jest poczta elektroniczna, zakładanie skrzynki pocztowej.**

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.3a, 8.3b, 8.3c, 8.5a, 8.5b, 8.5c

Zabawy słowami i literami ⑥

Zabawy matematyczne ⑱, ⑲

Zabawy z tekstem i rysunkiem ③③

- 10** ■ **Wyrazy z ź/rz wymiennym – powtórka. Wyrazy z ź/rz niewymiennym. Pisanie na klawiaturze. Paint – selektor kolorów.**

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a

Zabawy słowami i literami ⑥, ⑩

Klawiatura i literki ⑧, ⑨, ⑩

Zabawy z tekstem i rysunkiem ②②

- 11** ■ **Czytanie ze zrozumieniem. Wielkie i małe litery. Matematyka – dzielenie. Paint – selektor kolorów.**

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a

Zabawy słowami i literami ③, ④

Zabawy matematyczne ⑳, ㉑

Zabawy z tekstem i rysunkiem ⑱

- 12** ■ **Pisanie na klawiaturze. Edytor tekstu – wyszukiwanie grafiki w internecie, obiekty WordArt, przenoszenie tekstu do tabeli. Paint – tworzenie laurki.**

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.3a, b, 8.4a, b, 8.5.a, b, c

Klawiatura i literki ⑩, ⑪

Zabawy z tekstem i rysunkiem ⑤, ⑲

- 13** ■ **Ćwiczenia językowe, wyrazy u/ó, ź/rz – powtórka. Matematyka – jednostki długości. Edytor tekstu – zmiana koloru czcionki, pisanie zdań.**

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a

Zabawy słowami i literami ①, ⑫

Zabawy matematyczne ㉒

Zabawy z tekstem i rysunkiem ⑥

- 14** ■ **Czytanie ze zrozumieniem – powtórka. Pisanie na klawiaturze.**
■ **Matematyka – zegar. Edytor tekstu – wyszukiwanie grafiki w internecie.**
■ Zabawy słowami i literami (3) (P 8.1, 8.2, 8.3a, b, 8.4a, 8.5.a)
Klawiatura i literki (11), (12), (13)
Zabawy matematyczne (22)
Zabawy z tekstem i rysunkiem (9)
- 15** ■ **Wyrazy z h/ch. Matematyka – upływ czasu.**
■ **Edytor tekstu – uzupełnianie tekstu.**
■ Zabawy słowami i literami (8) (P 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a)
Zabawy matematyczne (23), (24), (25)
Zabawy z tekstem i rysunkiem (7)
- 16** ■ **Pisanie na klawiaturze. Edytor tekstu – znaki interpunkcyjne, zdania**
■ **oznajmujące, pytające i rozkazujące. Paint – rysowanie za pomocą kształtów.**
■ Klawiatura i literki (12), (13), (14) (P 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a)
Zabawy z tekstem i rysunkiem (8), (25)
- 17** ■ **Wyrazy z h/ch – powtórka. Matematyka – dodawanie i odejmowanie liczb**
■ **dwucyfrowych. Paint – tworzenie portretu, wyszukiwanie obrazu w internecie.**
■ Zabawy słowami i literami (8), (13) (P 8.1, 8.2, 8.3a, b, 8.4a, b, 8.5.a, c)
Zabawy matematyczne (10), (11), (12), (13)
Zabawy z tekstem i rysunkiem (10)
- 18** ■ **Wyrazy z ó/u, rz/ż, ch/h – powtórka. Pisanie na klawiaturze – powtórka.**
■ **Edytor tekstu – wymiana ch na sz.**
■ Zabawy słowami i literami (15) (P 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a)
Klawiatura i literki (14)
Zabawy z tekstem i rysunkiem (11)
- 19** ■ **Ćwiczenia językowe – powtórka. Pisanie na klawiaturze.**
■ **Edytor tekstu – przenoszenie wyrazów.**
■ Zabawy słowami i literami (2), (4) (P 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a)
Klawiatura i literki (15), (16)
Zabawy z tekstem i rysunkiem (12)
- 20** ■ **Wyrazy z sz/rz po spółgłoskach. Wyrazy z ą/on, ą/om, ę/en, ę/em.**
■ **Matematyka – figury geometryczne.**
■ **Edytor tekstu – poprawianie błędów, pogrubianie.**
■ Zabawy słowami i literami (9), (11) (P 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a)
Zabawy matematyczne (14), (15), (16), (17)
Zabawy z tekstem i rysunkiem (15)

- 21** ■ **Pisanie na klawiaturze. Paint – zaznaczenie przezroczyste.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a
Klawiatura i literki 15, 16, 17
Zabawy z tekstem i rysunkiem 23
- 22** ■ **Wyrazy z ą/on, ą/om, ę/en, ę/em – powtórka. Wyrazy z ć/ci, ń/ni, ś/si, ź/zi, dź/dzi. Matematyka – mnożenie i dzielenie. Paint – zaznaczenie przezroczyste – selektor kolorów.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a
Zabawy słowami i literami 11, 14
Zabawy matematyczne 18, 19, 20, 21
Zabawy z tekstem i rysunkiem 20
- 23** ■ **Pisanie na klawiaturze. Edytor tekstu – pisanie zaproszenia.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a
Klawiatura i literki 17, 18
Zabawy z tekstem i rysunkiem 16
- 24** ■ **Wyrazy z sz/rz po spółgłoskach – powtórka. Wyrazy z ć/ci, ń/ni, ś/si, ź/zi, dź/dzi – powtórka. Matematyka – jednostki masy. Paint – przerzucanie obrazu.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a
Zabawy słowami i literami 9, 14
Zabawy matematyczne 27, 28
Zabawy z tekstem i rysunkiem 26
- 25** ■ **Pisanie na klawiaturze. Edytor tekstu – pisanie życzeń.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a
Klawiatura i literki 18, 19
Zabawy z tekstem i rysunkiem 17
- 26** ■ **Ćwiczenia językowe – powtórka. Wyrazy z ó/u, rz/ż, ch/h – powtórka.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a
Zabawy słowami i literami 2, 3, 12, 15
- 27** ■ **Pisanie na klawiaturze Edytor tekstu – pisanie listu.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a
Klawiatura i literki 19, 20
Zabawy z tekstem i rysunkiem 18
- 28** ■ **Ortografia – powtórka. Matematyka – jednostki pojemności, geometria przestrzenna. Paint – dokańczanie rysunku.** Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a
Zabawy słowami i literami 16
Zabawy matematyczne 29, 30
Zabawy z tekstem i rysunkiem 27

29 ■ **Pisanie na klawiaturze – powtórka.**
■ **Matematyka – gra Osa, powtórzenie wiadomości.**

Klawiatura i literki 14, 20, 21
Zabawy matematyczne 31

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, 8.5.a

30 ■ **Ortografia – powtórka. Pisanie na klawiaturze – powtórka.**
■ **Paint – laurka.**

Zabawy słowami i literami 16
Klawiatura i literki 21
Zabawy z tekstem i rysunkiem 28

Ⓟ 8.1, 8.2, 8.4a, b, 8.5.a

Umowa komputerowa

1. Będę korzystać z komputera tylko za zgodą rodziców lub nauczyciela.
2. Spędzę przy komputerze nie dłużej niż 1 godzinę dziennie pod warunkiem, że nie będę zaniedbywać innych swoich zajęć (pomoc rodzicom, odrabianie lekcji, zabawy z rówieśnikami).
3. Będę zachowywać prawidłową postawę podczas pracy przy komputerze i robić przerwy na ćwiczenia gimnastyczne.
4. Będę korzystać z internetu tylko w obecności dorosłych.
5. W kontaktach z innymi w internecie będę postugiwać się *nickiem* (czyt. nikiem), czyli pseudonimem. Będę pamiętać, że podawanie danych osobowych i umieszczanie zdjęć może być niebezpieczne.
6. Korzystając z internetu, będę przestrzegać zasad kultury wobec innych użytkowników sieci.
7. Jeśli coś mnie zaniepokoi, powiem o tym swoim rodzicom lub nauczycielowi.
8. Niniejszą Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, z których jeden otrzymuje uczeń, a drugi – rodzic.

Podpis dziecka

Podpis rodzica

Zgoda na założenie konta poczty elektronicznej

Wyrażam zgodę, by moje dziecko _____

korzystało podczas szkolnych zajęć komputerowych z poczty elektronicznej.

Zgadzam się na założenie konta e-mail na serwerze _____

Oświadczam, że zapoznałam/zapoznałem się z regulaminem tej poczty.

Podpis rodzica/opiekuna