



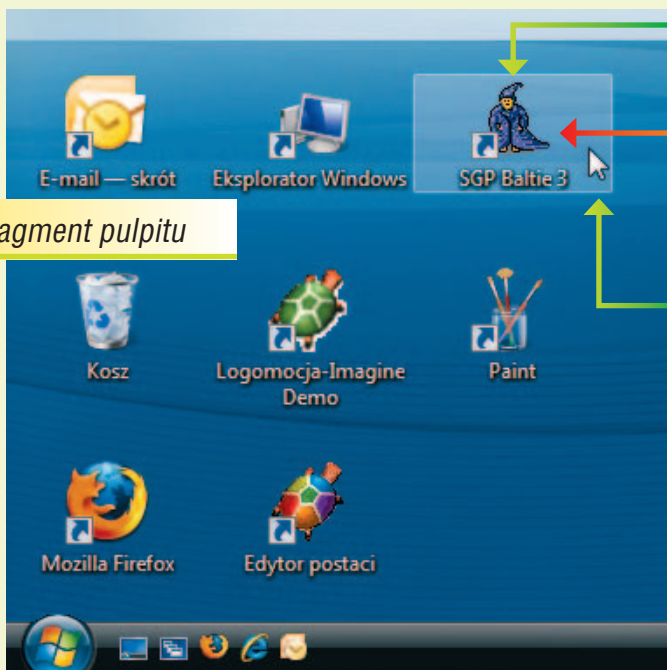
1. Uruchamiamy program komputerowy

Praca z komputerem to praca z **programami komputerowymi**. Każdy program trzeba **uruchomić**.



Przykład 1

Aby uruchomić **program komputerowy**, klikamy dwukrotnie odpowiednią **ikonę** umieszczoną na **pulpicie**.



ikona programu Baltie

kliknij 2 razy

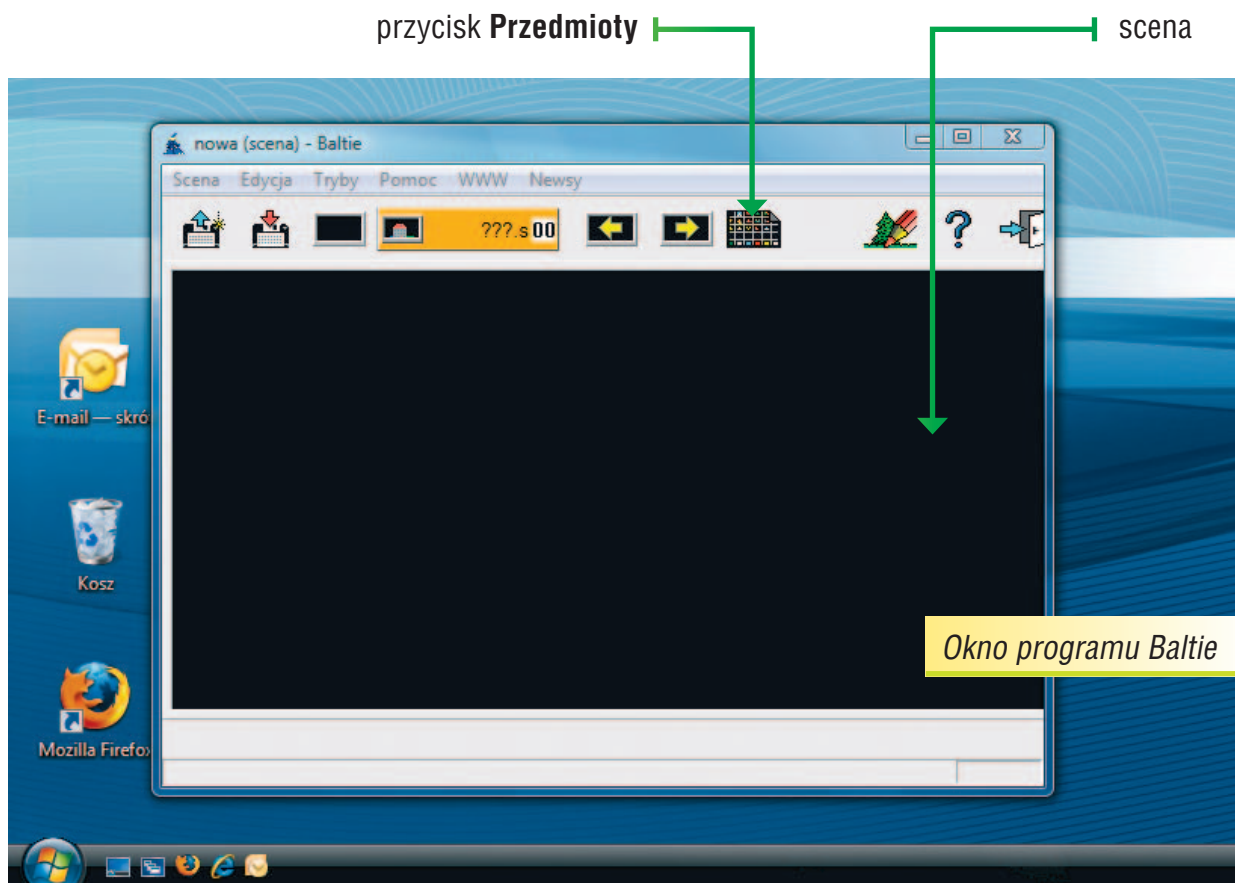
kursor myszy



Ikona to obrazek, który może oznaczać program.

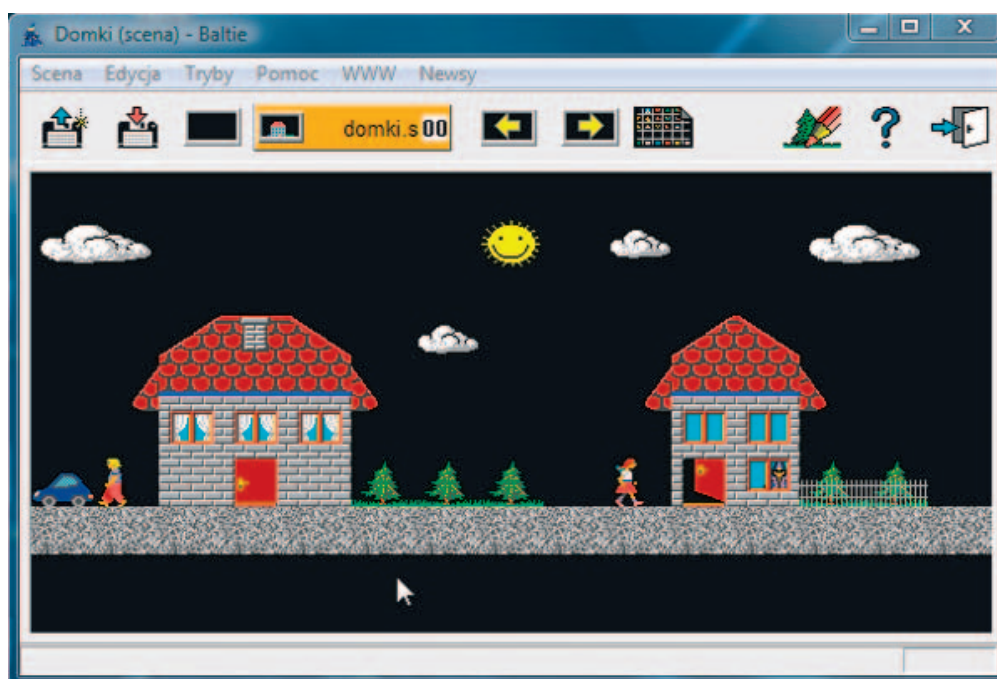
Program komputerowy uruchamia się w **oknie**.





Ćwiczenie 1

Scena pokazana na rysunku została zbudowana w programie Baltie.



Opowiedz, co widzisz na tej scenie.

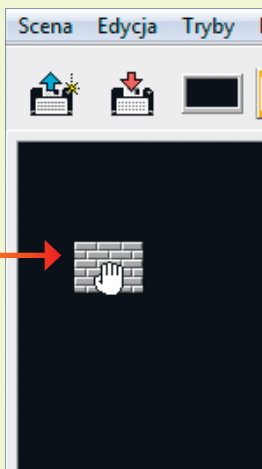
4. Przenosimy przedmiot w inne miejsce sceny



Przykład 4

1

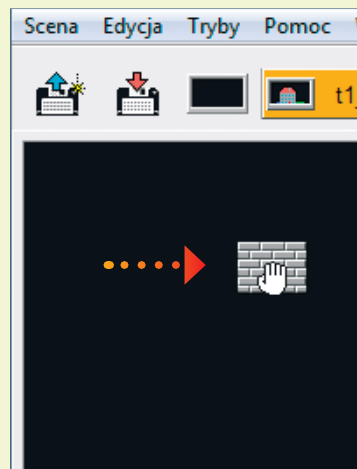
kliknij



2

przesuń przedmiot

kliknij



Ćwiczenie 5

1. Odpowiedz:
Co widzisz na scenie?
Po której stronie sceny stoi dziewczynka?
Po której stronie sceny świeci słońce?
2. Zbuduj taką samą scenę.



Ćwiczenie 6

1. Czym różni się scena na rysunku od sceny z ćwiczenia 5?
2. Zmień tak samo swoją scenę.

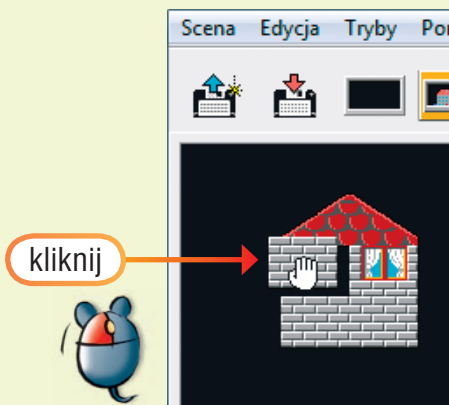


5. Usuwamy przedmioty ze sceny



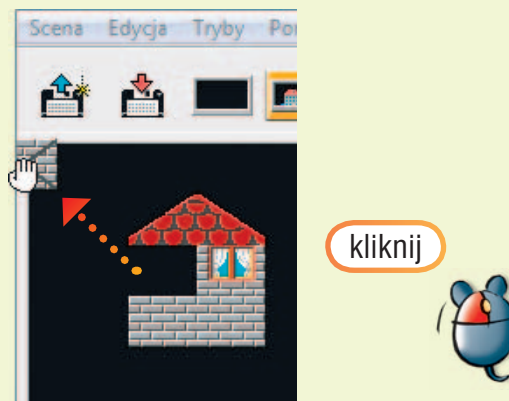
Przykład 5

1



2

przesuń przedmiot
poza obszar sceny



Ćwiczenie 7

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Zbuduj taką samą scenę.



Ćwiczenie 8

1. Odpowiedz:

Ile jest pojazdów na scenie w ćwiczeniu 7?

Jakie mają kolory?

Który pojazd nie pasuje do pozostałych? Dlaczego?

Który w kolejności jest pojazd niepasujący do pozostałych?

2. Usuń niepasujący pojazd ze sceny.

3. Usuń dwie chmurki znajdujące się z lewej strony słońca.



Zadanie 5

Zbuduj na scenie swoją szkołę. Posadź obok szkoły tyle kwiatów, ile masz lat.



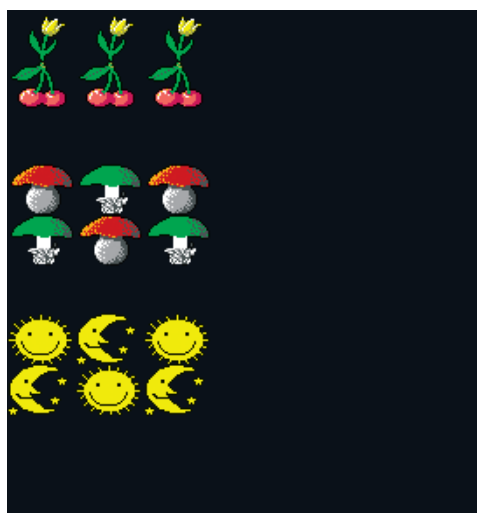
Zadanie 6

Zbuduj mur o wysokości 6 przedmiotów i o długości 8 przedmiotów, według wzoru.



Zadanie 7

Zbuduj szlaczki według wzoru, tak aby każdy szlaczek składał się z 10 przedmiotów.

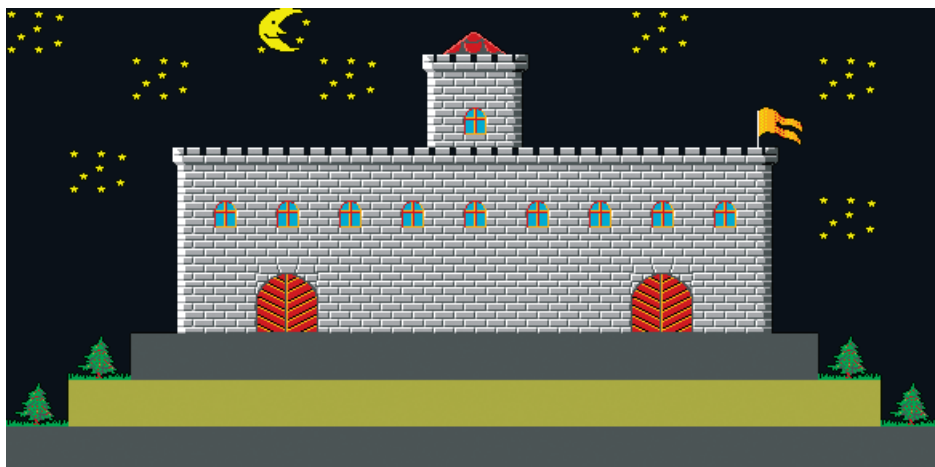


Zadanie 8

Zbuduj 3 szlaczki według własnego pomysłu.



Zadanie 9



1. Uzupełnij:

Zamek ma okien. 


Zamek ma drzwi. 

Obok zamku rosną drzewa. 

2. Zbuduj podobny zamek, który będzie miał:


o 3 okna  **mniej,**

o 1 drzwi  **więcej.**

Obok zamku mają rosnąć o 2 drzewa  **mniej.**

3. Uzupełnij:

Mój zamek ma okien. 

Mój zamek ma drzwi. 

Obok mojego zamku rosną drzewa. 



Zadanie 10

Zbuduj zamek według własnego pomysłu.



Zadanie 9

1. Opowiedz, co widzisz na scenie.



2. Uzupełnij:

Na łące rośnie:

czerwonych kwiatków,



niebieskich kwiatków,



żółtych kwiatków.



Po prawej stronie domu leci ptaków.



Po lewej stronie domu lecą ptaki.



3. Zbuduj podobną scenę.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach 0, 1, 2 i 3.

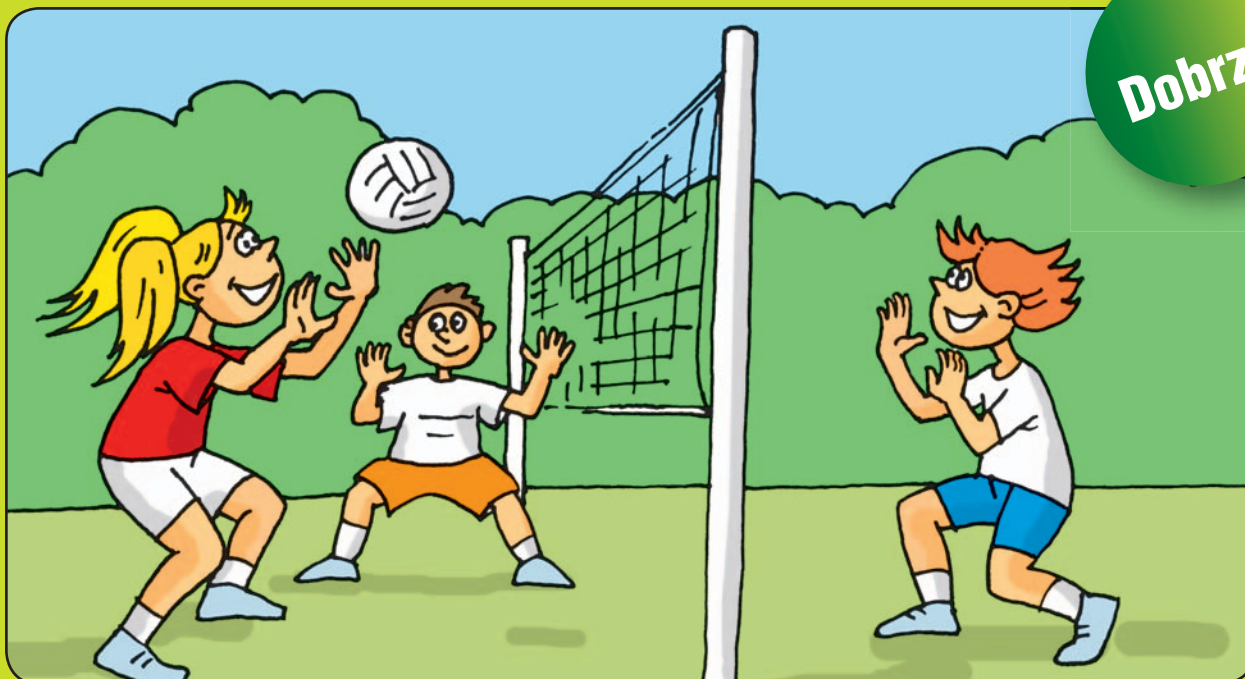


Zadanie 10

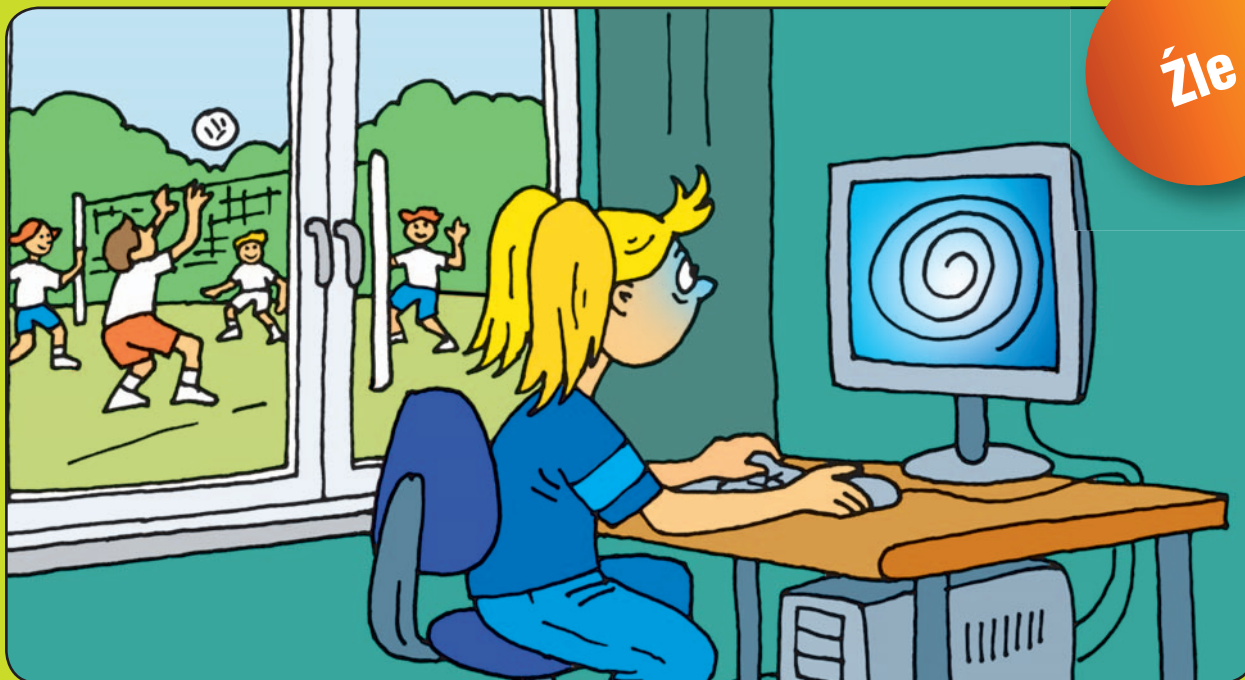
1. Otwórz plik *łąka.s00*.
2. Czerwone kwiatki przesadź do górnego lewego rogu łąki.
3. Niebieskie kwiatki przesadź do górnego prawego rogu łąki.
4. Żółte kwiatki przesadź do dolnego lewego rogu łąki.
5. W pustych miejscach posadź trawę.

Wskazówka: Trawę  znajdziesz w banku 1.

Zasady korzystania z komputera



Dobrze



Źle

Opowiedz, co widzisz na rysunkach.
Odpowiedz na pytania:

***Ile czasu dziennie spędzasz przy komputerze?
Dlaczego ważne jest spędzanie czasu również
na świeżym powietrzu?***

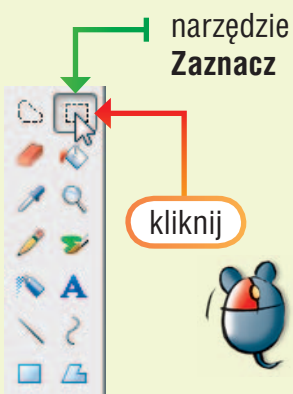


1. Zaznaczamy i usuwamy fragment rysunku



Przykład 1

1



2

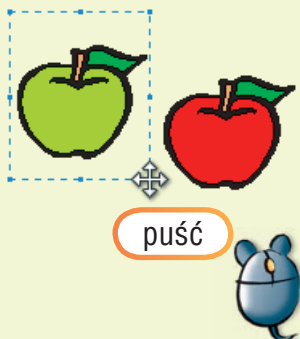
przenieś kursor na obszar do rysowania



3



4



5



6

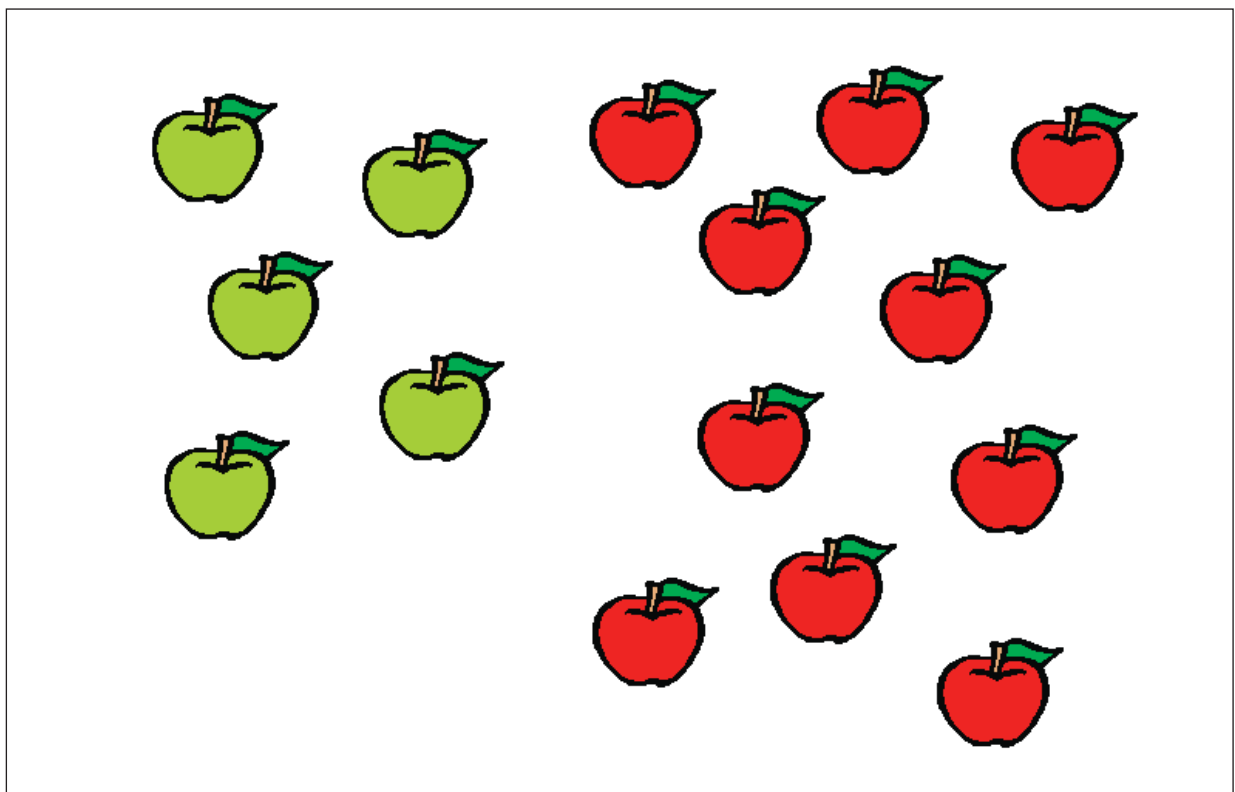




Ćwiczenie 1

1. Otocz pętlą koloru czerwonego czerwone jabłka, a pętlą koloru zielonego zielone jabłka.
2. Uzupełnij: Jest czerwonych jabłek.
Jest zielonych jabłek.
3. Wpisz: *więcej* lub *mniej*.

Czerwonych jabłek jest niż zielonych.



Ćwiczenie 2

1. Otwórz plik *jabłka.bmp*.
2. Zaznacz i usuń z rysunku tyle czerwonych jabłek, aby zostało ich tyle samo co zielonych.
3. Ile czerwonych jabłek należało usunąć?

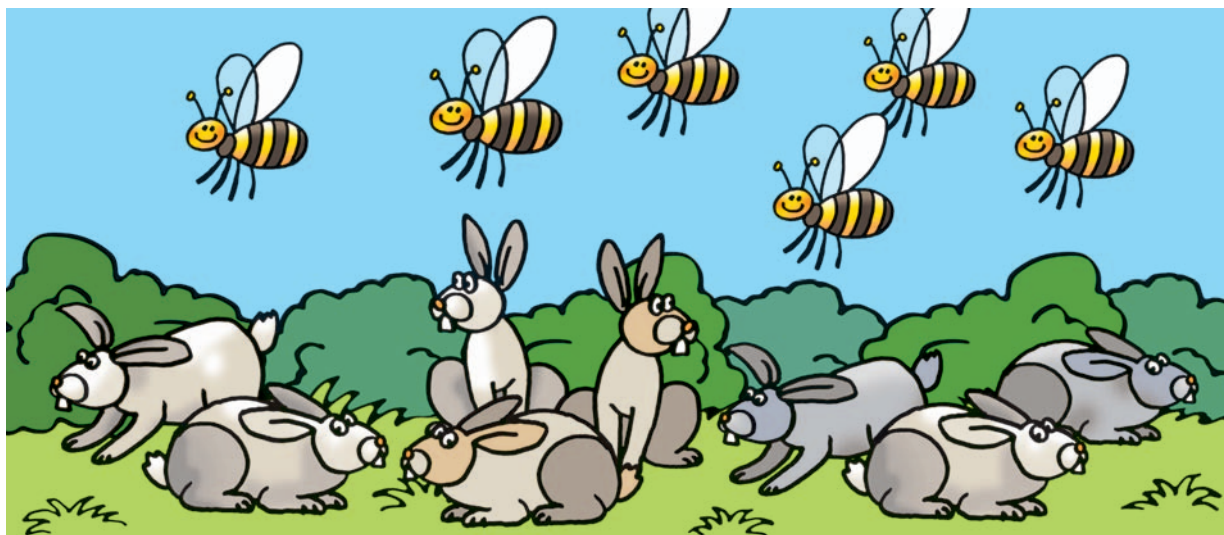
Zapisz działanie: - =

3. Porównujemy



Ćwiczenie 12

1. Opowiedz, co widzisz na rysunku.



2. Uzupełnij: Nad łąką lata pszczołek.

Na łące jest króliczków.

3. Narysuj strzałkę, wskazującą poprawną odpowiedź:



więcej jest



4. Ile króliczków musi uciec, aby zostało ich tyle samo, co pszczołek?

Zapisz działanie: - =



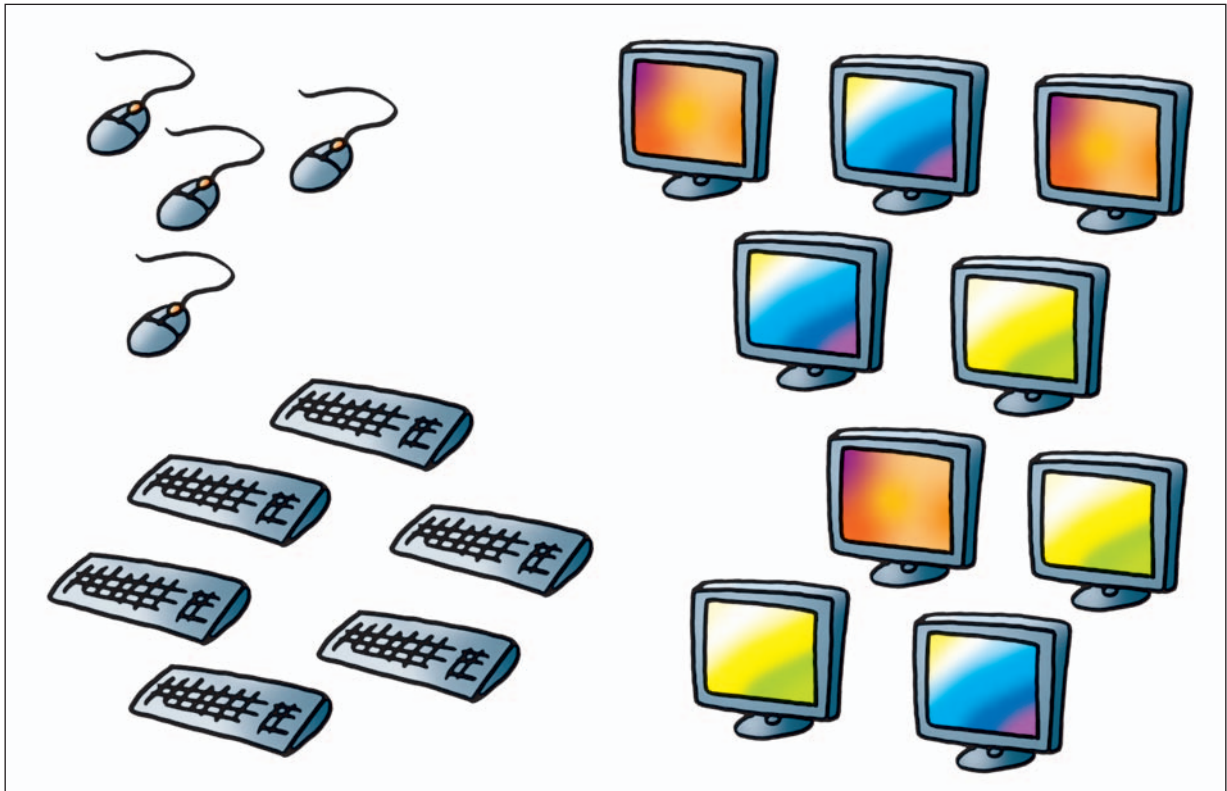
Ćwiczenie 13

1. Otwórz plik *łąka.bmp*.
2. W lewym górnym rogu rysunku wpisz liczbę pszczołek.
3. W prawym dolnym rogu rysunku wpisz liczbę króliczków.
4. Pokoloruj rysunek.



Ćwiczenie 14

1. Jakie elementy komputera widzisz na rysunku?
2. Otocz pętlą zbiory jednakowych elementów.
3. Wpisz wewnątrz każdej pętli liczbę elementów zbioru.



4. Narysuj strzałkę wskazującą poprawną odpowiedź:

najwięcej jest

najmniej jest



Ćwiczenie 15

1. Otwórz plik *elementy.bmp*.
2. Dorysuj tyle myszy, aby było ich tyle samo co klawiatur.
3. Usuń tyle monitorów, aby zostało ich tyle samo co klawiatur.
4. Otocz pętlą poszczególne zbiory elementów.
5. Umieść wewnątrz każdej pętli odpowiednie podpisy: *monitory*, *myszy*, *klawiatury*.



Zadanie 5

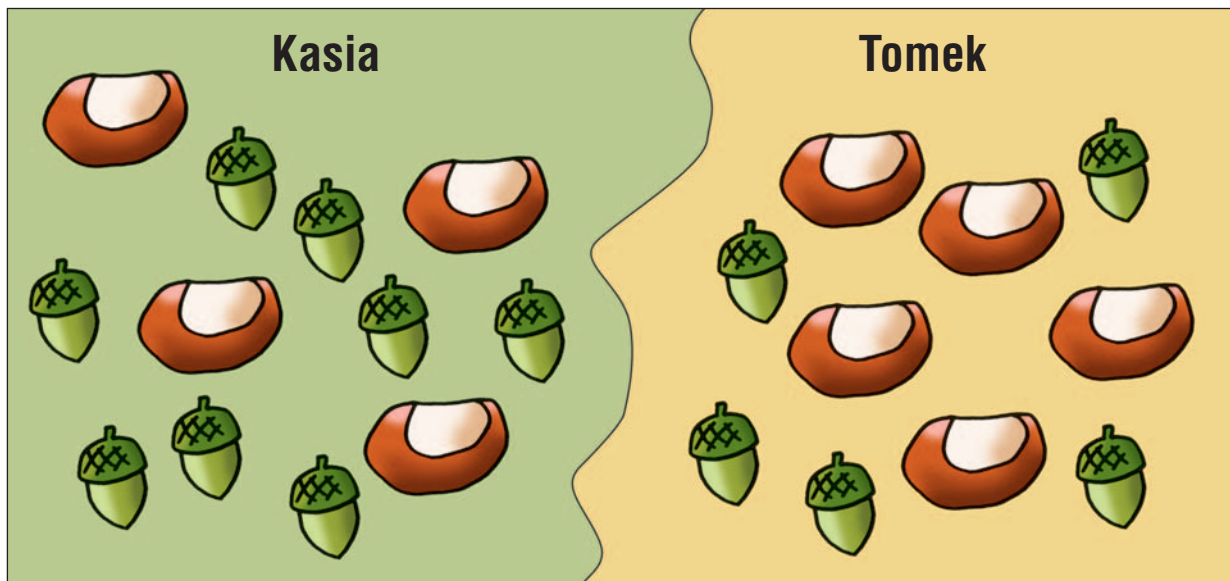
Uzupełnij:

W zbiorze Kasi są kasztany.

W zbiorze Kasi jest żołądzi.

W zbiorze Tomka jest kasztanów.

W zbiorze Tomka jest żołądzi.



Zadanie 6

- Otwórz plik *zbiory.bmp*.
- Wpisz imiona dzieci, jak na rysunku z zadania 5.
- Popraw rysunek, aby pasował do treści zadania:
Na wycieczce Kasia zebrała 2 kasztany i 5 żołądzi.
Tomek zebrał 4 kasztany i 3 żołądzie.
- Zapisz działania:
 Kasia zebrała razem: + =
 Tomek zebrał razem: + =
- Działania zapisz również w dolnej części rysunku – odpowiednio w części Kasi i Tomka.
- Pokoloruj tło rysunku.



Zadanie 7

1. Ile jest jabłek w koszyku?
2. Pokoloruj na szaro pola, w których wyniki działań są mniejsze niż liczba jabłek w koszyku.
3. Pokoloruj na żółto pola, w których wyniki działań są większe niż liczba jabłek w koszyku.
4. Pola, w których wyniki działań są równe liczbie jabłek w koszyku, połącz z koszykiem linią koloru brązowego.

8-2 5-1 9-7

3+5 10-3

10-4 4+2

6+2 9-3

8-5 4+1

5+4 10-8 2+3



Zadanie 8

1. Otwórz plik *koszyk.bmp*.
2. Wykonaj polecenia z zadania 7.