

## **Drodzy Rodzice!**

**Proszę o informację, jeżeli państwo macie problem z komputerem (brak programu itp.), a dziecko nie ma możliwości wykonywania pracy na komputerze.**

# **Klasa I**

## **Temat lekcji: EDYTOR TEKSTU. DELETE, BACKSPACE**

- Strona w zeszytce ćw. 34-35.
- Numer ćwiczeń na płycie CD - zestaw 16

**Cele lekcji:** Poznajemy edytor tekstu: klawisze **Delete** i **Backspace**.

### **Uczeń:**

- wie, do czego służą klawisze Delete i Backspace,
- wskazuje na klawiaturze klawisze Delete i Backspace,
- wie, co zrobić, kiedy odstęp między literami jest za duży,
- usuwa elementy tekstowe,
- doskonali technikę liczenia i czytania,

### **1. Wprowadzenie do zajęć (propozycja).**

#### **• Odpowiedz na pytanie?**

– *Co robimy, kiedy popełnimy błąd podczas pisania?* (wymazujemy go gumką, zamalowujemy go korektorem).

### **2. Praca z zeszytem ćwiczeń.**

- Informuję, że w edytorze tekstu można również usuwać znaki, litery, liczby, aby poprawiać błędy. Służą do tego klawisze **Delete** i **Backspace**.
- Klawisz **Backspace** usuwa znaki stojące po lewej stronie kursora tekstowego, a klawisz **Delete** – znaki stojące po prawej stronie kursora tekstowego.

#### **Z. s. 34**

- Na ilustracji klawiatury uczniowie wskazują klawisze **Delete**, **Backspace**.
- Klawisze **Delete** i **Backspace** służą również do zmniejszania za dużych odstępów, jakie powstają po kilkakrotnym naciśnięciu klawisza **Spacja**.
- Informuję, że klawisze strzałek służą do poruszania się po tekście.

#### **Z. s. 35, ćw. 1**

- Uczniowie otaczają pętlą klawisze, które należy nacisnąć, aby usunąć błędne liczby.
- Uwaga!** na pionową kreskę znajdującą się między liczbami na ilustracji – jest to kursor tekstowy. (należy otoczyć pętlą: przy niebieskich bombkach – klawisz **Delete**, przy żółtych bombkach – klawisz **Delete**, przy czerwonych bombkach – klawisz **Backspace**).

### **3. Praca z komputerem (z pomocą rodzica).**

- Uczniowie wskazują na klawiaturze komputera klawisze **Delete** i **Backspace**.
- Uczniowie uruchamiają edytor tekstu.

#### **Z. s. 35, ćw. 2**

- Uczniowie przepisują szlaczek złożony z liter i cyfr, usuwają cyfry. Nauczyciel przypomina o korzystaniu z klawiszy strzałek podczas przemieszczania się po tekście. Uczniowie odczytują powstałe wyrazy. (domek, kotek, mama, lala)
- Nauczyciel wyjaśnia, że jeśli w edytorze tekstu pojawi się podkreślenie tekstu (czerwona falista linia), to wskazuje ono, że w tekście jest błąd. Należy wówczas usunąć błędne litery i wstawić poprawne, aby wężyk zniknął.

#### **Z. s. 35, ćw. 3**

- Uczniowie piszą słowa: kot, bomba, ul, mapa. Następnie usuwają wszystkie samogłoski. Nazywają litery, które pozostały. (k, t, b, m, b, l, m, p – spółgłoski)

#### 4. Praca z płytą – zestaw 16.

#### 5. Podsumowanie zajęć.

- Odpowiedz na pytania:

- Jak nazywają się klawisze, którymi usuwamy znaki, litery, liczby? (**Backspace, Delete**)
- Co się stanie, kiedy kilka razy naciśniemy klawisz **Spacja**? (powstanie za duży odstęp)
- Jak zmniejszyć za duże odstępy między wyrazami? (za pomocą klawisza **Backspace** lub **Delete**)

### ZADANIE NA OCENĘ 😊

- W edytorze tekstu napisz wyrazy: zmrok, blok, kran, osad, klasa, kok. W Tych wyrazach **usuń** litery, tak aby powstały nowe wyrazy (mrok lub rok, lok, kra, osa lub sad, las).
- Zapisz następne wyrazy: kok, las, tam, sok, las. W każdym wyrazie należy **zmienić** jedną literę, tak aby powstały nowe wyrazy: (rok, pas, mam, bok, lis).

**Proszę rodzica o zrobienie zdjęcia pracy dziecka i wysłanie na e-mail:**

**[aga\\_informatyka@vp.pl](mailto:aga_informatyka@vp.pl) lub, sms 696110394.**

Dziękuję za uwagę i współpracę 😊

**Agnieszka Włodarczyk**

# Klasa III a, III b

## Temat lekcji. PRACA W DWÓCH PROGRAMACH

- Strona w zeszyście ćw. 40-41
- Numer ćwiczeń na płycie CD - zestaw 19

**Cele lekcji:** Pracujemy w dwóch programach.

### Uczeń:

- korzysta z przycisków: **Minimalizuj** i **Maksymalizuj**,
- korzysta z paska zadań,
- pracuje w dwóch programach,
- kopiuje obraz i przenosi go do pliku tekstowego,

## 1. Wprowadzenie do zajęć

- Informuję, że w dolnej części ekranu znajduje się przycisk **Start** i pasek zadań z widocznymi ikonami programów, z którymi pracujemy.

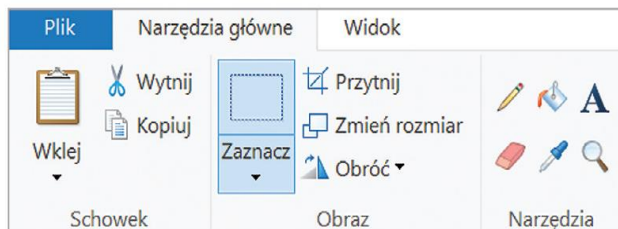
## 2. Praca z zeszytem ćwiczeń.

- Informuję, że rysunki wykonane w edytorze grafiki można przenosić do dokumentu edytora tekstu.
- Etapy przenoszenia rysunku do edytora tekstu.
  - Najpierw uruchamiamy edytor tekstu.
  - Wpisujemy tekst do dokumentu.
  - Zapisujemy dokument, np. pod nazwą **Foka**.
  - Minimalizujemy okno programu.
  - Potem uruchamiamy edytor grafiki.
  - Wykonujemy rysunek.
  - Klikamy kartę **Narzędzia główne**.
  - W grupie **Obraz** klikamy **Zaznacz**, a następnie, np. **Zaznaczenie prostokątne**.
  - Kursorem obwodzimy rysunek.
  - Wybieramy polecenie **Kopiuj**.
  - Minimalizujemy okno programu.
  - Na pasku zadań klikamy nazwę dokumentu tekstowego **Foka**.
  - W dokumencie tekstowym ustawiamy kursor w miejscu, w którym chcemy wstawić obrazek.
  - Wybieramy polecenie **Wklej**.
  - Zapisujemy zmiany w dokumencie.
  - Zamykamy okno edytora tekstu i edytora grafiki.

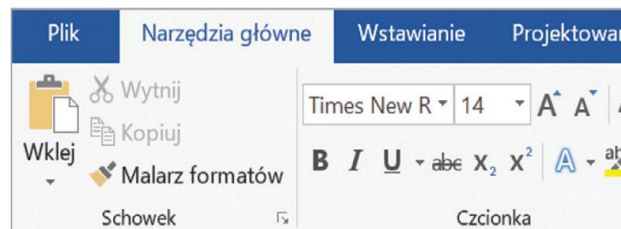
Z. s. 41, ćw. 1

- Uczniowie zapisują nazwy programów, z których pochodzą fragmenty okien.

Tak może wyglądać poprawnie wykonana praca.



To jest edytor grafiki.



To jest edytor tekstu.

## 3. Praca z komputerem.

- Uruchamiamy edytor tekstu i edytor grafiki. Minimalizujemy programy. Wskazujemy pasek zadań oraz znajdujące się na nim ikony programów.
- W edytorze tekstu zapisuje dowolny tekst, minimalizujemy okno programu, w edytorze grafiki wykonujemy pracę pasującą do tekstu, zaznaczamy ją i przenosi do edytora tekstu. Zwróć uwagę na ikony znajdujące się na pasku zadań.

- Uruchom edytor tekstu. Zapisz zdanie: **Mieszkam w wieżowcu**. Minimalizuj okno programu.
- Uruchom edytor grafiki. Rysują wieżowiec.
- Skopiuj obraz i przenieś go do dokumentu tekstowego. Wstaw obraz pod zapisanym zdaniem.
- Uruchom edytor tekstu i przepisz tekst. W miejsca kropek wpisz odpowiednie wyrazy (wytrzymałe, wodzie, pokarm, pływają, fruwać). Gotowy tekst zapisz pod nazwą **Pingwin** i minimalizuj okno dokumentu. **Z. s. 41, ćw. 2**

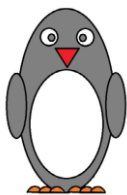
Pingwiny to ptaki, które nie potrafią ..... . W ..... spędzają większość życia i tam zdobywają ..... . Świetnie ..... . Są bardzo zwinne, szybkie i .....

Pod tekstem wklejają obrazek. Zapisują zmiany w pracy

- Uczniowie w edytorze grafiki rysują pingwina. Następnie kopiują go i przenoszą do dokumentu tekstowego. **Z. s. 41, ćw. 3**

Tak może wyglądać poprawnie wykonana praca.

Pingwiny to ptaki, które nie potrafią ..... . W ..... spędzają większość życia i tam zdobywają ..... . Świetnie ..... . Są bardzo zwinne, szybkie i .....



#### 4. Praca z płytą – zestaw 19.

### ZADANIE NA OCENĘ 😊

- Uczniowie rysują w edytorze tekstu trzy dowolne owoce. Przenoszą je do dokumentu tekstowego i podpisują.

**Proszę rodzica o zrobienie zdjęcia pracy dziecka i wysłanie na e-mail:**  
[aga\\_informatyka@vp.pl](mailto:aga_informatyka@vp.pl) lub, sms 696110394

Dziękuję za uwagę i współpracę 😊  
**Agnieszka Włodarczyk**