Komputer i bezpieczna praca – utrwalenie

karta 3/6

Zadania o wyższym poziomie trudności

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: przeczytaj całe polecenie. W zadaniach 3 i 4 odpowiadaj pełnymi zdaniami.

1 **Zaproponuj układ folderów do przechowywania prac szkolnych z trzech przedmiotów. Zapisz nazwy folderów i przykładowych plików.** ___ / 3 pkt

2 **Plik zdjecie_liscia.png leży w folderze Przyroda. Folder Przyroda jest w folderze Szkoła, a folder Szkoła jest na dysku D: w tym komputerze. Zapisz te cztery elementy (Przyroda, dysk D:, zdjecie_liscia.png, Szkoła) w kolejności od dysku do pliku.** ___ / 2 pkt

3 **Wyjaśnij różnicę między pamięcią RAM a dyskiem.** ___ / 2 pkt

4 **Podaj dwa sposoby oszczędzania energii w pracowni komputerowej.** ___ / 2 pkt

5 **Ola skopiowała zdanie z jednego dokumentu. Którego skrótu użyje, aby wstawić je w drugim dokumencie?** ___ / 1 pkt

A. Ctrl + Z **B.** Ctrl + S **C.** Ctrl + P **D.** Ctrl + V

PIERWSZA ŁAWKA

Grafika komputerowa – w praktyce

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Pamiętaj: w odpowiedzi podawaj numer kroku z instrukcji.

1 **Przeczytaj instrukcję i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Bałwan w edytorze grafiki – instrukcja

1. Narysuj trzy koła jedno nad drugim (od największego na dole do najmniejszego na górze).
2. Wypełnij koła kolorem białym, a tło – jasnoniebieskim.
3. Dorysuj czarne oczy i guziki.
4. Narysuj pomarańczowy nos-marchewkę.
5. Dodaj napis „Zima!”.
6. Zapisz obraz jako balwan.png w folderze Grafika, a kopię wyślij na dysk w chmurze.

Instrukcja przygotowana do zadania

1.1 **Jak narysujesz idealne koła w kroku 1?** ___ / 1 pkt

1.2 **Jakich narzędzi użyjesz w krokach 2, 3 i 5?** ___ / 3 pkt

1.3 **Gdzie zapiszesz obraz w kroku 6? Po co kopia w chmurze?** ___ / 1 pkt

2 **Chcesz dodać do kartki z bałwanem zdjęcie choinki znalezione w internecie. Co musisz sprawdzić i co napiszesz pod zdjęciem?** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Edytor tekstu – w praktyce

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: przeczytaj notatkę dwa razy – najpierw w całości, potem zdanie po zdaniu.

1 **Przeczytaj notatkę Kuby i wykonaj zadania.** ___ / 7 pkt

Notatka Kuby (przed poprawkami)

moje zwierze. mam psa ktory nazywa sie reksio .reksio lubi biegac po parku i aportowac patyki.najbardziej lubi kielbase

Notatka przygotowana do zadania (z błędami)

1.1 **Wypisz trzy rodzaje błędów w zapisie.** ___ / 3 pkt

1.2 **Zapisz notatkę poprawnie.** ___ / 3 pkt

1.3 **Jakimi klawiszami Kuba napisze litery „ę” i „ł”?** ___ / 1 pkt

2 **Zaproponuj formatowanie tytułu notatki Kuby.** ___ / 1 pkt

3 **Kuba chce dopisać trzy ulubione zabawy Reksia jedną pod drugą. Jaką listę wybierze i jak ją wstawi?** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Programowanie w Scratchu – w praktyce

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 6 pkt

Pamiętaj: liczbę kroków policz jednym działaniem, a nie po jednym kroku.

1 **Przeanalizuj program i wykonaj zadania.** ___ / 4 pkt

Program do sprawdzenia

kiedy kliknięto zieloną flagę; idź do x: -150 y: -100; ustaw kierunek na 90 (w prawo); przyłóż pisak; powtórz 4 razy [obróć w lewo o 90 stopni; przesuń o 40 kroków; obróć w prawo o 90 stopni; przesuń o 40 kroków]; podnieś pisak

1.1 **Opisz, co narysuje duszek.** ___ / 2 pkt

1.2 **Ile kroków łącznie przejdzie duszek z przyłożonym pisakiem?** ___ / 1 pkt

1.3 **Co zmienić w programie, aby duszek narysował 6 takich samych części zamiast 4?** ___ / 1 pkt

2 **Wymyśl własny rysunek. Zapisz program z pętlą, który go narysuje, i napisz jednym zdaniem, co powstanie.** ___ / 2 pkt

Internet i bezpieczeństwo w sieci – w praktyce

karta 4/6

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: obcy w grze może udawać kogoś innego – nie wiesz, kim naprawdę jest.

1 **Przeczytaj rozmowę i wykonaj zadania.** ___ / 6 pkt

Czat w grze

Nieznajomy: Hej! Jesteś super graczem! Ile masz lat? W której szkole się uczysz?
Tomek: Mam 10 lat.
Nieznajomy: Dam ci 1000 diamentów w grze. Podaj tylko login i hasło. I nie mów rodzicom, to nasza tajemnica!

Rozmowa wymyślona na potrzeby zadania

1.1 **Wskaż trzy sygnały ostrzegawcze w rozmowie.** ___ / 3 pkt

1.2 **Co powinien zrobić Tomek?** ___ / 2 pkt

1.3 **Jaką informację o sobie Tomek już zdradził? Czy było to bezpieczne?** ___ / 1 pkt

2 **Regulamin gry, w którą gra Tomek, mówi, że konto mogą założyć osoby od 13 lat. Tomek ma 10 lat i założył konto, podając fałszywy wiek. Wyjaśnij, dlaczego to błąd.** ___ / 2 pkt

3 **Podaj dwa ustawienia w grze lub aplikacji, które chronią prywatność dziecka.** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 4

Dział 1. Komputer i bezpieczna praca

Zestaw komputerowy, urządzenia wejścia i wyjścia, pliki i foldery, zapis lokalny i w chmurze, zdrowa i bezpieczna praca, oszczędzanie energii. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Komputer i bezpieczna praca – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 11 pkt
2	**Komputer i bezpieczna praca – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 14 pkt
3	**Komputer i bezpieczna praca – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	5 zad. 10 pkt
4	**Komputer i bezpieczna praca – w praktyce** Historyjka, tekst lub sytuacja z życia	2 zad. 9 pkt
5	**Sprawdzian: Komputer i bezpieczna praca – grupa A** 30 minut · 17 pkt	7 zad. 17 pkt
6	**Sprawdzian: Komputer i bezpieczna praca – grupa B** 30 minut · 17 pkt	7 zad. 17 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w historyjce, tekście lub sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 4 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 4

Dział 2. Grafika komputerowa



Edytor grafiki (np. Paint), narzędzia rysowania, kształty i kolory, zaznaczanie i kopiowanie, łączenie elementów w kompozycję, napis na obrazie, zapisywanie, podawanie źródła. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.

Karta	Temat	Zadania
1	**Grafika komputerowa – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 7 pkt
2	**Grafika komputerowa – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 12 pkt
3	**Grafika komputerowa – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 8 pkt
4	**Grafika komputerowa – w praktyce** Historyjka, tekst lub sytuacja z życia	2 zad. 7 pkt
5	**Sprawdzian: Grafika komputerowa – grupa A** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt
6	**Sprawdzian: Grafika komputerowa – grupa B** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w historyjce, tekście lub sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 4 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 4

Dział 3. Edytor tekstu

Pisanie i poprawianie tekstu, polskie znaki, wielkie litery, formatowanie, wyrównanie, wyliczenia, tabele, wstawianie obrazu, kartki i ogłoszenia, wspólna praca w dokumencie w chmurze. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Edytor tekstu – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 7 pkt
2	**Edytor tekstu – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 10 pkt
3	**Edytor tekstu – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 8 pkt
4	**Edytor tekstu – w praktyce** Historyjka, tekst lub sytuacja z życia	3 zad. 10 pkt
5	**Sprawdzian: Edytor tekstu – grupa A** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt
6	**Sprawdzian: Edytor tekstu – grupa B** 30 minut · 16 pkt	7 zad. 16 pkt

Jak korzystać z zestawu

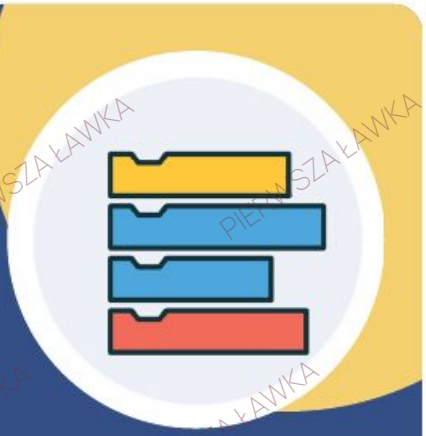
- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w historyjce, tekście lub sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 4 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 4

Dział 4. Programowanie w Scratchu

Scena i duszki, sekwencja poleceń, zdarzenia, ruch i obroty, pętle, warunek „jeżeli … to”, rysowanie pisakiem, animacje, planowanie drogi duszka, testowanie i poprawianie programu, porządkowanie obiektów. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Programowanie w Scratchu – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 7 pkt
2	**Programowanie w Scratchu – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 14 pkt
3	**Programowanie w Scratchu – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	6 zad. 11 pkt
4	**Programowanie w Scratchu – w praktyce** Historyjka, tekst lub sytuacja z życia	2 zad. 6 pkt
5	**Sprawdzian: Programowanie w Scratchu – grupa A** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt
6	**Sprawdzian: Programowanie w Scratchu – grupa B** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w historyjce, tekście lub sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 4 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 4

Dział 5. Internet i bezpieczeństwo w sieci

Sieć komputerowa i internet, przeglądarka i wyszukiwarka, podejrzane wiadomości, hasła i ustawienia prywatności, netykieta i regulaminy, cyberprzemoc i pomoc, prawa autorskie i licencje na programy. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 7 pkt
2	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 10 pkt
3	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	5 zad. 12 pkt
4	**Internet i bezpieczeństwo w sieci – w praktyce** Historyjka, tekst lub sytuacja z życia	3 zad. 10 pkt
5	**Sprawdzian: Internet i bezpieczeństwo w sieci – grupa A** 30 minut · 17 pkt	7 zad. 17 pkt
6	**Sprawdzian: Internet i bezpieczeństwo w sieci – grupa B** 30 minut · 17 pkt	7 zad. 17 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w historyjce, tekście lub sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 4 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Informatyka, klasa 4 – pakiet 5 zestawów (30 kart pracy)

Podgląd pokazał 10 z 51 stron. Pełna wersja: 51 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Komputer i bezpieczna praca – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Edytor tekstu – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Internet i bezpieczeństwo w sieci – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Grafika komputerowa – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Programowanie w Scratchu – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/informatyka-klasa-4-pakiet-zestawow-kart-pracy