

Spis treści

Wstęp	4
I. Co w blaszanej skrzynce piszczy	6
1.1. Uważaj! Komputer czasem gryzie!	8
1.2. Co do komputera wpływa, a co z niego wypływa	12
1.3. Moc pod maską*	18
II. Czy komputer ma duszę?	24
2.1. System operacyjny – pierwsze kroki	26
2.2. System operacyjny – jak się w to gra?	32
2.3. Porządek w wirtualnym świecie	38
III. Sztuka grafiki	46
3.1. Pędzlem czy myszką?	48
3.2. Logo szkoły	58
3.3. Szkolna pracownia fotograficzna	62
IV. Biurowi pomocnicy	72
4.1. Komputerowe pisanie	74
4.2. Gdy edytor tekstu udaje program graficzny	80
4.3. Ogłoszenie o szkolnej dyskotecie	88
4.4. Klub dociekliwych informatyków	96
V. Multimedialne zamieszanie	100
5.1. Zaprezentujmy się	102
5.2. Na tropach ciekawego materiału	106
5.3. Slajd za slajdem	112
5.4. Ruchome obrazki	118
VI. Złapani w sieć	126
6.1. Jeden komputer to za mało*	128
6.2. Tajemnice szkolnej pracowni*	134
6.3. Internet – sieć jak ocean	138
6.4. Czego szukasz? Co chcesz wiedzieć?	144
6.5. Poczta z małpą	152
6.6. Transport e-mailem	162
6.7. Bądź ostrożny w sieci!	166
6.8. Czas na grę!	170
VII. W obliczaniu liczb na mnie	176
7.1. Cyfrowe liczydło	178
7.2. Na wycieczkę z arkuszem kalkulacyjnym	186
VIII. Zaklinacze komputerów*	194
8.1. Powiedz mi, co mam zrobić	196
8.2. Program z klocków	200
8.3. Program z pętelką	212
Kable	226
- audio	226
- wideo	226
- audio-wideo	227
- do transmisji danych	227
Wybór programów do zadań	228