

# Co mi dają aplikacje?

## WIEDZA W PIGUŁCE

Ostatnio grałem z kolegą na komputerze. W pewnym momencie zacząłem się zastanawiać: właściwie dlaczego gra działa? Jak to jest, że na komputerze można robić tyle różnych rzeczy? Zapytałem o to kolegę.

— Gra to chyba program komputerowy — odpowiedział.

— A w jaki sposób działają programy?

— Nie wiem, zapytajmy o to twojego brata!

Świetny pomysł, uznałem. Mój brat Bartek chodzi już do gimnazjum. Dobrze zna się na komputerach. Zawołaliśmy go więc i poprosiliśmy o wyjaśnienie.

— Widzicie, chłopaki. Na pewno jak byliście mali, wiele razy bawiliście się w piaskownicy.

— Tak! — potwierdziliśmy chórem.

— Pamiętacie pewnie, że mieliście dużo narzędzi do zabawy: wiaderka, łopatki, grabki i różne foremki. Każde z nich służyło do czego innego. Wszystko to trzymaliście w jednej dużej skrzynce.

— Ale jaki to ma związek? — zapytaliśmy.

— Już wyjaśniam! Ten komputer to właśnie taka skrzynka. Znajduje się w nim dużo programów, które służą do różnych rzeczy. Tak jak narzędzia do zabawy w piaskownicy. Takie programy, dzięki którym można coś zrobić na komputerze, nazywamy **APLIKACJAMI**.

— A do czego mogą służyć **APLIKACJE**? Czy ta gra to też **APLIKACJA**?

— Tak, ale **APLIKACJE** to nie tylko gry. Na komputerze można robić wiele różnych rzeczy. Są na przykład programy do pisania tekstów albo rysowania obrazków.

— O! Ja znam takie! Notatnik! Paint!

— Tak, to właśnie **APLIKACJE**. Jeszcze inne służą do poprawiania zdjęć, żeby były ładniejsze. Są też takie, które pozwalają nam oglądać strony w internecie. Do każdego z tych zadań są inne programy.

Bartek wyjaśnił nam też, że czasem jedną rzecz można zrobić w różnych programach. Na przykład są różne programy do rysowania. Kiedy bawimy się w piaskownicy, też często mamy kilka wiader. Niewiele się od siebie różnią, ale czasem któreś jest większe. Albo wygodniejsze. Tak samo z programami: jeden spośród wielu może być naszym ulubionym.

Mój brat pokazał nam, że każdy z programów ma swój własny folder na komputerze. Ja też mam swój folder, gdzie zapisuję moje rysunki. Foldery aplikacji są trochę inne. Znajdują się w nich różne pliki, których nie można tak po prostu otworzyć. Są tam informacje, które rozumie tylko komputer. Program potrzebuje tych plików, aby mógł dobrze działać. Na przykład dzięki nim wie, jak aplikacja ma wyglądać na ekranie komputera. Albo z jakich funkcji można w niej skorzystać.

Taki folder dla każdej aplikacji trzeba założyć. Tak wgrywa się nowe programy, a ten proces nazywa się **INSTALACJĄ**.

Gdy się dowiedziałem o tym wszystkim, zafascynowałem się komputerami. Dają tyle możliwości! Za każdym razem, kiedy otwieram komputer, myślę sobie, że jest dużo lepszy niż skrzynka z foremkami. Można robić na nim o wiele więcej rzeczy, niż tylko bawić się w piaskownicy!

## SŁOWNICZEK

- **aplikacja**: program komputerowy, dzięki któremu możemy wykonać jakieś konkretne zadanie. Przykładami aplikacji są np. programy do rysowania, do pisania, do prze-

glądania stron internetowych itp.

- **instalacja:** wgrywanie nowego programu do twojego komputera, tak aby mógł zacząć działać.
- **internet:** sieć połączeń między komputerami, która pozwala na przesyłanie pomiędzy nimi różnych informacji.

---

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Anna Walczak, konsultacja merytoryczna: Wojciech Budzisz. Materiał pochodzi z serwisu [edukacjamedialna.edu.pl](http://edukacjamedialna.edu.pl) prowadzonego przez [Fundację Nowoczesna Polska](#).

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](#).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/co-mi-daja-aplikacje/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cybernauci – kompleksowy projekt kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci, finansowanego ze środków Ministra Edukacji Narodowej.

Podstawa programowa:

Zajęcia komputerowe, I poziom edukacyjny

Treści nauczania

przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np.stronę swojej szkoły)

ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu

Podstawa programowa 2017:

Edukacja polonistyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie.

Uczeń wykonuje zadanie według usłyszanego instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Edukacja informatyczna, I-III klasa

Osiągnięcia

Uczeń tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

Uczeń tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów.