UWAGA! Lekcje zadane na czwartek i piątek (9 i 10 kwietnia) należy przełożyć na po świętach (16, 17) ze względu na wiosenną przerwę świąteczną (od 9 do 14 kwietnia).
https://www.gov.pl/web/edukacja/wiosenna-przerwa-swiateczna-2020-r

Kl. 1 – wykonaj do 03.04 – temat na 2 lekcje

Temat 16. Fabryka liter – poznajemy czcionki.

Lekcja 1

1. Popatrz na klawiaturę swojego komputera i znajdź klawisz **Caps Lock** – kiedy go naciśniemy, wszystkie litery w pisanym tekście będą wielkie. Gdy go wciśniesz, na klawiaturze zaświeci się dioda.
2. Otwórz swoją książkę do informatyki na stronie 40. Jest tam pokazany ten klawisz.
3. Wykonaj ćwiczenie 1 ze strony 40.
   - uruchom program Word.
   - wciśnij klawisz Caps Lock i napisz nazwę sklepu, np. SKLEP SPORTOWY TRAMPEK
   - zwiększ czcionkę, czyli rozmiar liter na większy, na szerokość całej kartki. Wcześniej zaznacz cały napis i kliknij na mały trójkącik obok liczby, a następnie wybierz z rozwiniętej listy wielkość liter. Pomoże Ci w tym ilustracja na dole strony 40.
   - zmień czcionkę, czyli wygląd liter oraz kolor napisu (opis na stronie 41)
   - zapisz plik na swoim komputerze.
4. Wykonaj ćw. 2 ze str. 41.

Lekcja 2

1. Wykonaj ćwiczenie 3 ze strony 41. (z płyty CD)
2. Gdy skończysz grę „W sklepie” naklej naklejkę.

Powodzenia!

Gdyby ktoś nie miał płytki to można ją pobrać tutaj - https://1drv.ms/u/s!Am8CklBt72iRgh8c3JGZ6_Dd8W2a?e=62NeZg Poproś kogoś starszego o pomoc w pobraniu i uruchomieniu.

Instrukcja: pobrany program jest skompresowany do archiwum .rar. Po pobraniu trzeba wypakować pliki do folderu (prawy przycisk myszy-wypakuj do inf nowa era kl 1 (w zależności od systemu i programu do archiwizacji może to nieco inaczej wyglądać) (mają być 3 elementy). Po wypakowaniu uruchamiamy program klikając na „Start”. Program nie wymaga instalacji.

Kl. 1 – wykonaj do 10.04

Temat 17. Na łące − kopiujemy i wklejamy. (1)

1. Na tej lekcji nauczysz się kopiować i wklejać w programie Paint.
2. Uruchom ćwiczenie 1 „Idzie wiosna”z programu z płytki – planeta 17. Wysłuchaj polecenia.
3. Otwórz podręcznik na stronie 42. Jest tam dokładna instrukcja, jak poprawnie wykonać to ćwiczenie. Skopiuj i wklej pierwszy kwiatek. Pamiętaj, że jeśli coś się nie uda, to z pomocą przyjdą klawisze **Ctrl+Z**!
   Oprócz skrótu Ctrl+Z istnieją różne skróty pozwalające szybciej wykonać inne czynności w programach. Popatrz na zieloną ramkę na str. 43.
   Skróty te wykonuj lewą ręką - małym palcem i wskazującym (ctrl+c, ctrl+v) oraz małym palcem i serdecznym (ctrl+z, ctrl+s)
   Resztę kwiatków skopiuj za pomocą skrótów **Ctrl+C** oraz **Ctrl+V.**
   Na koniec pokoloruj swoją pracę i zapisz skrótem **Ctrl+S.** Zamknij pracę i całą płytkę.
4. Wykonaj ćwiczenie 2 ze strony 43.
   Wklej odpowiednie naklejki z wyklejanki.

Powodzenia!

Kl. 2 – wykonaj do 29.03

Temat 17. Gramy czy programujemy?

1. Uruchom płytęCD do kl.2. włącz „gry programowanie”.
2. Zagraj w kolejne gry.

Powodzenia!

Gdyby ktoś nie miał płytki to można ją pobrać tutaj - https://1drv.ms/u/s!Am8CklBt72iRgiDNovKjfx3EUXfW?e=PCLl4S Poproś kogoś starszego o pomoc w pobraniu i uruchomieniu.

Instrukcja: pobrany program jest skompresowany do archiwum .rar. Po pobraniu trzeba wypakować pliki do folderu (prawy przycisk myszy-wypakuj do inf nowa era kl 2 (w zależności od systemu i programu do archiwizacji może to nieco inaczej wyglądać) (mają być 3 elementy). Po wypakowaniu uruchamiamy program klikając na „Start”. Program nie wymaga instalacji.

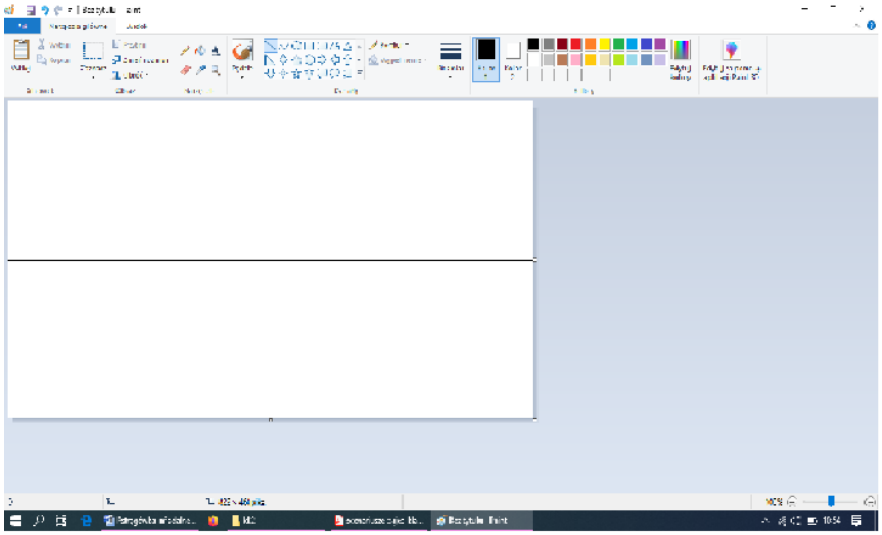
Kółko informatyczne kl 2. – do 10.04

Ćwicz kodowanie na stronie „Godzina kodowania” - https://hourofcode.com/pl/learn

Kl. 2 – wykonaj do 10.04 (temat na 2 lekcje)

Temat 18. Odbicie w jeziorze – pracujemy w Paincie.

1. Otwórz podręcznik na stronie 44. Przez kolejne 2 lekcję wykonasz podobny rysunek. Podziel swoją pracę na kilka etapów, pamiętaj o odpoczynku przy pracy z komputerem! Gdy się pomylisz – pomoże Ci „**Ctrl+Z”.**
2. Włącz program Paint. Podziel ekran równą poziomą linią na 2 części (narzędzie linia i wciśnięty klawisz Shift.



3. W górnej części ekranu narysuj dowolny krajobraz. Używaj poznanych narzędzi (kształty, pędzle, aerograf).
4. Gotowy krajobraz zaznacz, skopiuj i wklej. Wklejony obraz **przerzuć w pionie** – w tym celu skorzystaj z opisu na stronie 45.
5. Widoczną linię zamaluj za pomocą aerografu. Domaluj na dole brzeg jeziora.
6. Zapisz swoją pracę na swoim komputerze.

Powodzenia!

Informatyka - Kl. 3 – wykonaj do 29.03

Temat. Gramy czy programujemy?

1. Uruchom płytę CD do kl.3. włącz „gry programowanie”.
2. Zagraj w kolejne gry.

Powodzenia!

Gdyby ktoś nie miał płytki to można ją pobrać tutaj - https://1drv.ms/u/s!Am8CklBt72iRgh5OlH4-aOw9MvJz?e=WqhZeI Poproś kogoś starszego o pomoc w pobraniu i uruchomieniu.

Instrukcja: pobrany program jest skompresowany do archiwum .rar. Po pobraniu trzeba wypakować pliki do folderu (prawy przycisk myszy-wypakuj do inf nowa era kl 3 (w zależności od systemu i programu do archiwizacji może to nieco inaczej wyglądać) (mają być 3 elementy). Po wypakowaniu uruchamiamy program klikając na „Start”. Program nie wymaga instalacji.

Kółko informatyczne kl 3. – do 10.04

Ćwicz kodowanie na stronie „Godzina kodowania” - https://hourofcode.com/pl/learn

Informatyka - Kl. 3 – wykonaj do 10.04 (zadanie na 2 lekcje)

Temat. Programujemy w programie Scratch.

1. W tym temacie popracujesz z platformą edukacyjną „epodreczniki.pl" oraz z programem Scratch. Jest to praca na 2 lekcje więc podziel ją przynajmniej na 2 części. Pamiętaj, aby **zapisać program po 1 części – patrz ćwiczenie 8**!
2. Wejdź na stronę podaną w linku - https://epodreczniki.pl/a/pierwszy-projekt-w-srodowisku-scratch---uczymy-duszka-chodzic-i-rysowac/D12hMB7rv
3. Przeczytaj początkowy tekst. Wykonaj polecenie 3 – klikaj w górne przyciski.
4. Teraz zastanów się czy chcesz pracować w Scratch'u w Internecie czy na zainstalowanym programie w komputerze.
   - jeśli w Internecie to wejdź na stronę https://scratch.mit.edu/ i kliknij przycisk „Rozpocznij tworzenie" lub „Stwórz".
   - jeśli w komputerze to Scratch`a to możesz pobrać i zainstalować ze strony - https://scratch.mit.edu/download/scratch2#installation
   instalujemy po kolei z 1 i potem z 2 (ostatnie linki z napisem „Windows") . Punkt 3 nie jest konieczny. Poproś dorosłego o pomoc.
5. Gdy otworzysz Scratcha to wróć do lekcji na „epodreczniki" i wykonuj po kolei ćwiczenia – do ćw. 8.
   *Podpowiedź! - Szybkie przełączanie się pomiędzy Scratchem a przeglądarką jest możliwe po naciśnięciu klawisza „**lewy alt"+ „tab**". Szybkie przełączanie się pomiędzy kartami w przeglądarce (np. epodreczniki a Scratchmit.edu) – klawisze „**lewy Ctrl+tab**".*
   Gdy czegoś nie będziesz wiedział – skorzystaj z niebieskich prostokątów „Pokaż wyjaśnienie".
6. Gotowy program zapisz na swoim komputerze.

Powodzenia!