

Kl. 1 – wykonaj do 10.05 (w piątek 01 maja jest wolne więc to zadanie przechodzi na kolejny tydzień).

Temat 18. Z ogonkiem czy bez? – zapisujemy trudne litery.

Dzisiaj nauczysz się, jak się pisze na komputerze literki z ogonkami, kropkami i kreseczkami!

1. Otwórz podręcznik na str. 44.
2. Wykonaj na komputerze w programie Word ćw. 1 i 2 z podręcznika.
3. Wykonaj ćwiczenia z książki ze str. 45 – 3 i 4.
4. Wykonaj ćwiczenie nr 6 z książki. (na płytce – nr 18).
5. Wyślij (jak umiesz) zdjęcia ćwiczeń z książki nr 2,3,4 na adres:
zdana-pawliwa@hotmail.com –podpisz od kogo zadanie i z jakiej klasy.

Powodzenia!

Kl. 2 – wykonaj do 03.05

Temat 20. Zgubiony długopis – tworzymy ogłoszenie w edytorze tekstu.

1. Otwórz podręcznik na stronie 48-49. Dzisiaj stworzysz ogłoszenie w Wordzie.
2. Otwórz program z płytki – nr 20. Oglądaj film.
3. Wykonaj polecenia z podręcznik - nr 1 i 2.
4. Otwórz program Word – wykonaj polecenie nr 3. Ogłoszenie nie musi być o długopisie.
5. Zapisz swoją pracę na swoim komputerze.
6. Możesz wystać swoje ogłoszenie na adres: zdana-pawliwa@hotmail.com

Powodzenia!

Kl. 2 – wykonaj do 10.05

Temat 21. W królestwie mrówek.

1. Otwórz podręcznik na stronie 50-51. Dzisiaj popracujesz w podręczniku.
2. Wykonaj polecenia z podręcznik - nr 1 i 2.
3. Możesz wystać zdjęcie na adres: zdana-pawliwa@hotmail.com

Powodzenia!

Informatyka - Kl. 3 – wykonaj do 03.05

Temat 15. W krainie mrówek – rozwiązujemy zadania logiczne.(2)

1. To jest ciąg dalszy poprzedniej lekcji.
2. Otwórz książkę na str. 33. Na tej lekcji zrób ćw.2 i 3 w książce i grę „Królestwo” na płycie.
 - Rozwiąż zadania 2, jaka liczba nie pasuje do pozostałych?
 - Uruchom płytkę – włącz grę „Królestwo” – aby wejść wpisz tę niepasującą liczbę
 - Zagraj w grę – zbierz ziarna i zanieś je mrówce Klementynie. Wpisz liczbę ziaren do książki
 - Wykonaj ciąg dalszy polecenia w książce – przelicz zboże na jagody i mak
 - Teraz zrób podobne zadanie na płycie.
 - Zapisz hasło w książce.
3. To wszystko. Wyślij jak potrafisz zdjęcie strony 33 na adres:
zdana-pawliwa@hotmail.com

Powodzenia!

Informatyka - Kl. 3 – wykonaj do 10.05

Temat 16. Kraina zer i jedynek – poznajemy elementy systemu dwójkowego

1. Otwórz książkę na str. 34-35. Zapoznaj się z treścią str. 34.
2. Uruchom płytkę – włącz nr 16. Oglądaj film „Zera i jedynek”.
3. Teraz zrób ćwiczenie 1 ze str. 35.
4. Zrób ćw. 2. Wpisz cyfry jakie odpowiadają zapisowi komputerowemu (binarnemu) 00101 to będzie 5, bo tyle kropek jest na żarówce pierwszej i trzeciej od lewej strony.
5. Ćwiczenie nr 3 zrobisz na następnej lekcji.
6. To wszystko. Wyślij jak potrafisz zdjęcie uzupełnionej strony 35 na adres:
zdana-pawliwa@hotmail.com

Powodzenia!