

Kl. 1 – wykonaj do 26.04

Temat 17. Na łące – kopiujemy i wklejamy. (2)

1. To jest ciąg dalszy ostatniej lekcji.
2. Uruchom ćwiczenie 2 „Warcaby” z programu z płytki – planeta 17. Wysłuchaj polecenia.
3. Wykonaj to ćwiczenie. Przy zaznaczaniu pionków zastosuj „zaznaczenie przezroczyste” – patrz str 37.
Pamiętaj o skrótach **Ctrl+C** oraz **Ctrl+V**.
Na koniec zapisz pracę skrótem **Ctrl+S**. Zrób zdjęcie gotowej pracy. Wyślij (jak umiesz) na adres:
zdana-pawliwa@hotmail.com –podpisz od kogo zadanie i z jakiej klasy.
4. Zagraj w gry 3 i 4 z płytki. W nagrodę otrzymasz następną literkę do wklejenia – wklej ją do książki.

Powodzenia!

Kl. 2 – wykonaj do 26.04

Temat 19. Uciekaj, kotku – tworzymy grę w Scratchu.

1. Otwórz podręcznik na stronie 46-47. Dzisiaj stworzysz grę w Scratchu.
Pracowaliśmy w tym roku szkolnym na tym programie, więc myślę, że nie będzie trudności.
2. 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 (Windows – pobierz) i potem z 2 (Windows – pobierz) .
Punkt 3 nie jest konieczny. Poproś dorosłego o pomoc.
3. Włącz program Scratch. Wykonuj po kolei polecenia od 1 do 4. Pamiętaj, że mysz ma oddzielny skrypt i kot oddzielny. Jeśli nie pamiętasz obsługi programu, to przypomnij sobie to ze strony 16-17.
4. Zapisz swoją pracę na swoim komputerze (plik -> zapisz).

Powodzenia!

Temat 15. W krainie mrówek – rozwiązujemy zadania logiczne.(1)

1. W tym temacie popracujesz z programem z płyty oraz z książką jednocześnie. Wyniki z płyty przepiszesz do książki i odwrotnie.
2. Otwórz książkę na str. 32-33. Na tej lekcji zrób tylko ćw.1 w książce i grę „Szyfr” na płycie.
 - Rozwiąż szyfr z zadania 1. w zeszyte ćwiczeń (s. 32). Na podstawie działań oblicz, jaka liczba kryje się pod każdym obrazkiem.
 - Wykorzystując uzyskane liczby, rozwiąż ćwiczenie 1. na płycie – odczytaj manuskrypt.
 - Na podstawie tekstu z manuskryptu na płycie, na którym są opisane kroki i kierunki, wykonaj drugą część ćwiczenia 1. w zeszyte ćwiczeń. Powinny zostać zaznaczone odpowiednie pola.
 - przejdź do labiryntu na płycie i oznacz przedmioty, które mrówka spotkała w miejscach, gdzie się zatrzymywała. Ważne jest nie tylko właściwe określenie przedmiotów, ale także dobranie kolorów.
3. Po prawidłowym rozwiązaniu ćwiczenia 1. w zeszyte ćwiczeń otwórz kolejne zadanie na płycie – grę typu arkanoid. Podczas gry odsłania się imię, które należy wpisać do zeszytu ćwiczeń na s. 33
4. To wszystko na tą lekcję, resztę zrobimy na następnej lekcji.

Powodzenia!