

Klasa 1 - 2 czerwca 2020r (wtorek)

Witam ponownie

Praca do wykonania do końca tygodnia:

- Na początek proszę o wykonanie ćwiczeń z grupy pomarańczowej „Nauka liter i pisanie na klawiaturze”. W tej części należy dopasować ćwiczenia do możliwości dziecka, najlepiej aby w ciągu jednego tygodnia zaliczali, co najmniej jedno ćwiczenie. Proszę pilnować prawidłowego ułożenia palców. Ćwiczenia z prawidłowego pisania uczniowie powinni wykonywać kilka razy w tygodniu nie dłużej niż 15 minut. Proszę również pamiętać, że dobór ćwiczeń zależy od możliwości i umiejętności dzieci. Najlepiej aby w ciągu tygodnia zaliczali jedno ćwiczenie.
- Następnie ćwiczenia z grupy:
„Programowanie wizualne UFO” – ćwiczenia 18, 19.
„Programowanie wizualne - Pan Ołówek – ćwiczenia 16.
- W programie Paint należy narysować PREZENT– w której uczeń ma narysować to co dostał lub chciałby dostać – poznanymi wcześniej metodami. Pracy nie trzeba przysyłać.

Pozdrawiam i życzę miłej pracy

Renata Szczerbińska

INFORMACJA DLA RODZICA

Dla osób które miały problem z wykonaniem pracy z poprzedniego tygodnia przesyłam przykładowe sposoby rozwiązania i koniecznie proszę je wykonać.

Przykładowe sposoby rozwiązania.

Zad 16 - Ufo

Poziom 16
Ułóż program pozwalający dolecieć do portalu.

Wersja uczniowska - wyświetlanie na tablecie lub za pomocą rzutnika zabronione.



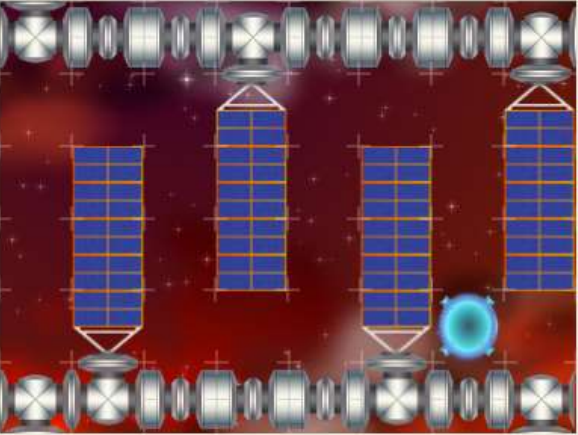
```
moveRight();  
moveDown();  
moveRight();  
moveDown();  
moveRight();  
moveDown();  
moveRight();  
moveDown();  
moveRight();  
ZWYCIĘSTWO
```




Zad 17 - Ufo

Poziom 17
Ułóż program pozwalający zebrać wszystkie baterie i dolecieć do portalu.

Wersja uczniowska - wyświetlanie na tablecie lub za pomocą rzutnika zabronione.



```
moveUp();  
moveUp();  
moveUp();  
moveRight();  
takeBattery();  
moveRight();  
moveDown();  
moveDown();  
moveDown();  
ZWYCIĘSTWO
```



Zad 14 - Pan Ołówek

Poziom 14
Narysuj figurę według wzoru.

Wersja uczniowska - wyświetlanie na tablicy lub za pomocą rzutnika zabronione.

```
moveUp();  
moveUp();  
moveUp();  
moveLeft();  
moveDown();  
ZWYCIĘSTWO
```

START [pencil] [down] [draw] [down] [down] [down] [down] [left] [right] [right] [up] [up] [up] [right] [left] [left] [pencil] [draw]

... c.d. [down] [down] [right] [up] [up] [left] [down]

Zacznij od nowa Wyczyść Pokaż kod

Zad 15 - Pan Ołówek

Poziom 15
Narysuj figurę według wzoru.

Wersja uczniowska - wyświetlanie na tablicy lub za pomocą rzutnika zabronione.

```
startDraw();  
moveUp();  
moveRight();  
moveDown();  
moveLeft();  
ZWYCIĘSTWO
```

START [pencil] [up] [draw] [up] [left] [right] [left] [down] [down] [left] [up] [pencil] [draw] [up] [draw] [up] [right] [down]

... c.d. [left] [right] [pencil] [draw] [up] [right] [down] [left]