

## Klasa 1 - 9 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 20, 21, 22, 23.  
„Programowanie wizualne - Pan Ołówek – ćwiczenia 17.

**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 18 – Ufo

**Poziom 18**

Ułóż program pozwalający zebrać wszystkie baterie i dolecieć do portalu.

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



```
moveLeft();
takeBattery();
moveLeft();
takeBattery();
moveLeft();
takeBattery();
moveLeft();
takeBattery();
moveLeft();
takeBattery();
moveLeft();
ZWYCIĘSTWO
```



START 5



#### Zad 19 - Ufo

**Poziom 19**

Ułóż program pozwalający zebrać wszystkie baterie i dolecieć do portalu.

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



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



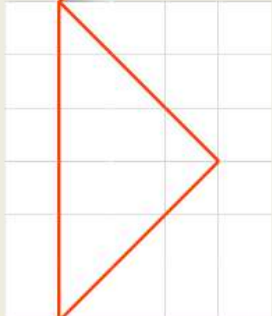
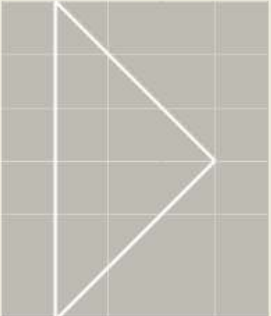
START 4 3 4 2




## Zad 16 - Pan Ołówek

**Poziom 16**  
Narysuj figurę według wzoru.

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



```
moveRightUp();  
moveRightUp();  
moveLeftUp();  
moveLeftUp();  
moveLeftUp();  
ZWYCIĘSTWO
```



START

