

Informatyka

Klasa VIII a/b 26.05.2020

Cel zajęć: *poznanie sposobu wykorzystania poleceń grafiki żółwia w Scratch 2.0 do tworzenia fraktali. Przypomnienie zasad programowania strukturalnego w Scratch (definiowanie własnych bloków).*

Temat: *Fraktale – część 2.*

1. **Na poprzednich zajęciach dowiedziałeś się**, czym są fraktale. Potrafisz tworzyć fraktale w środowisku LOGO, wykorzystując polecenia grafiki żółwia.
2. **Algorytmy rekurencyjne** służące do tworzenia fraktali można realizować również w języku Scratch. Ćwiczenie, jakie wykonasz to właśnie realizacja znanego Ci już fraktalu – drzewa binarnego – w środowisku Scratch 2.0
3. **Uruchom środowisko Scratch 2.0 (możesz użyć wersji on-line <https://scratch.mit.edu>)**
4. **Ułóż kod programu** wg wzoru na stronie poniżej i **uruchom go** – fraktal „drzewo binarne” w Scratch gotowy!

Uwaga: Do zbudowania pierwszej części kodu wybierasz grupę **Moje bloki** -> **Utwórz blok** -> w miejscu „nazwa bloku” wpisujesz „drzewo” a następnie dwa razy klikasz „Dodaj dane wejściowe (nazwa lub tekst)” i w powstałe dwa pola wpisujesz „stopień” i „wielkość”, po czym klikasz OK.

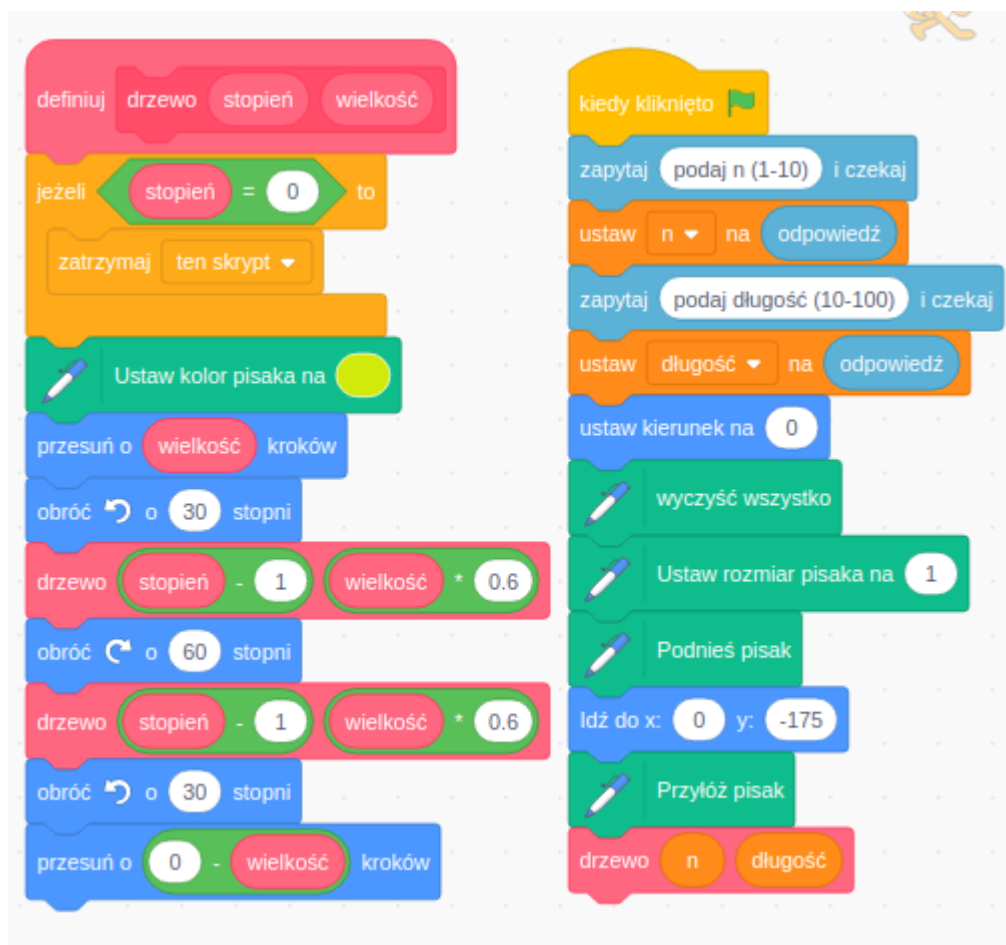
Pamiętaj o dodaniu grupy bloków „pióro”

Zmienne „stopień” i „wielkość” przeciągamy na miejsca w dalszej części kodu przeciągnięciem myszy z bloku „definiuj”.

Blok „**drzewo**” znajdziesz w grupie „**Moje bloki**”

Pamiętaj, że musisz **utworzyć** zmienne „**n**” (ilość „gałęzi” drzewa) i „**długość**” (początkowa długość gałęzi).

Jeżeli utworzysz drzewo binarne według tego programu, możesz je zaprezentować – zrób zrzut ekranu, zaloguj się na zajęcia on-line i umieść swój fraktal w zakładce „Pliki”



Klasa VII 28.05.2020

Temat: *Jak to się pisze?*

Ćwiczenie z edytora tekstu przeznaczone do wykonania na bieżących ćwiczeniach nie wymaga żadnych nowych umiejętności. W klasie VII potrafimy wpisywać i formatować tekst, nadawać mu atrybuty (*pochylenie, kolor, pogrubienie*) wstawiać grafikę i tabele.

1. W materiałach dodatkowych dla Twojej klasy znajdziesz spakowany plik zawierający wszystkie niezbędne grafiki oraz **dokument wzorcowy** (wzorzec jest plikiem – obrazkiem, nie da się skopiować tekstu ...)
2. **Przygotuj dokument edytora tekstu** dokładnie według przedstawionego wzorca.
3. Ćwiczenie można wykonać w dwóch wersjach – tylko pierwsza strona dokumentu lub cały dokument (obie strony). Do wykonania dokumentu potrzebujemy Writer'a, WORD'a lub edytora online (Dokumenty Google).
4. Gotowy dokument zapisz na dysku Google lub lokalnie w komputerze, nazwij go **Polska – notatka encyklopedyczna**.

Klasa VI 29.05.2020

Temat: Scratch – sprawdź, czy umiesz mnożyć.

Cel zajęć: *Przypominamy pojęcie zmiennej. Wprowadzamy powtórzenia do programu w Scratch!*

Scratch to nie tylko program do tworzenia animacji czy tzw. grafiki żółwia - w środowisku Scratch możemy wykonywać np. operacje arytmetyczne (różnego rodzaju działania na liczbach).

W naszym dzisiejszym programie będziemy liczyć jeden „słupkę” tabliczki mnożenia dla dowolnie wybranej liczby (od 1 do 9).

Ponieważ nasz słupkę tabliczki mnożenia ma 10 wyników obliczeń, wprowadzamy do naszego programu **powtórzenia** – stąd bloczek „powtórz 10”

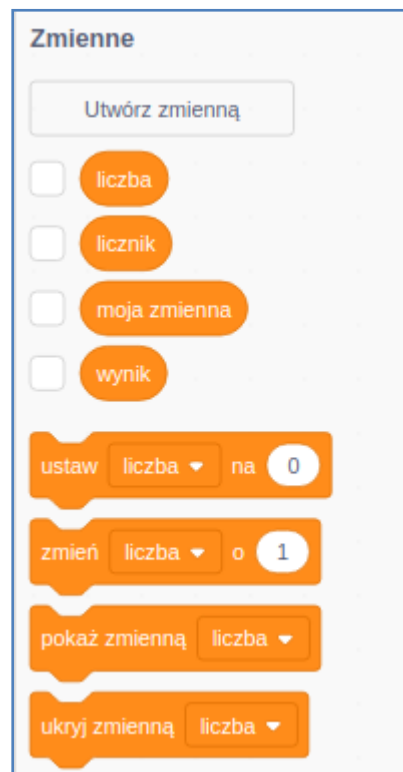
Program, który dzisiaj zrealizujesz, będziesz tworzyć korzystając ze środowiska Scratch online (<https://scratch.mit.edu>)

Kod (układ bloczków) programu **znajdziecie na kolejnej stronie**. Utwórzcie zmienne (jak w przykładzie) ułóżcie kod programu i przekonajcie się, co wyświetli się na ekranie.

A to ćwiczenie do zrealizowania:



Do tego ćwiczenia niezbędne będą trzy zmienne:



Klasa V 29.05.2020

Temat: Posłuchaj i powiedz mi..

Cele zajęć: *poznanie możliwości komputera w zakresie rozpoznawania mowy.*

1. Zapoznaj się z materiałem poniżej. Zapisz do zeszytu **zielony** tekst.

Wpisywanie tekstu do komputera to zajęcie, za którym większość z nas nie przepada. Często jednak potrzebujemy wpisać tekst do komputera i wtedy czeka nas kilka, kilkanaście albo nawet więcej minut pracowitego stukania w klawisze.

Współczesne komputery potrafią obecnie zamieniać mowę na tekst. Inaczej mówiąc, możemy dyktować – a nie wpisywać – tekst. Do niedawna poprawne rozpoznawanie tekstu dotyczyło w zasadzie tylko języka angielskiego, obecnie poprawne rozpoznawanie tekstu jest możliwe także w języku polskim.

Zamiana tekstu na mowę służy zwykle do:

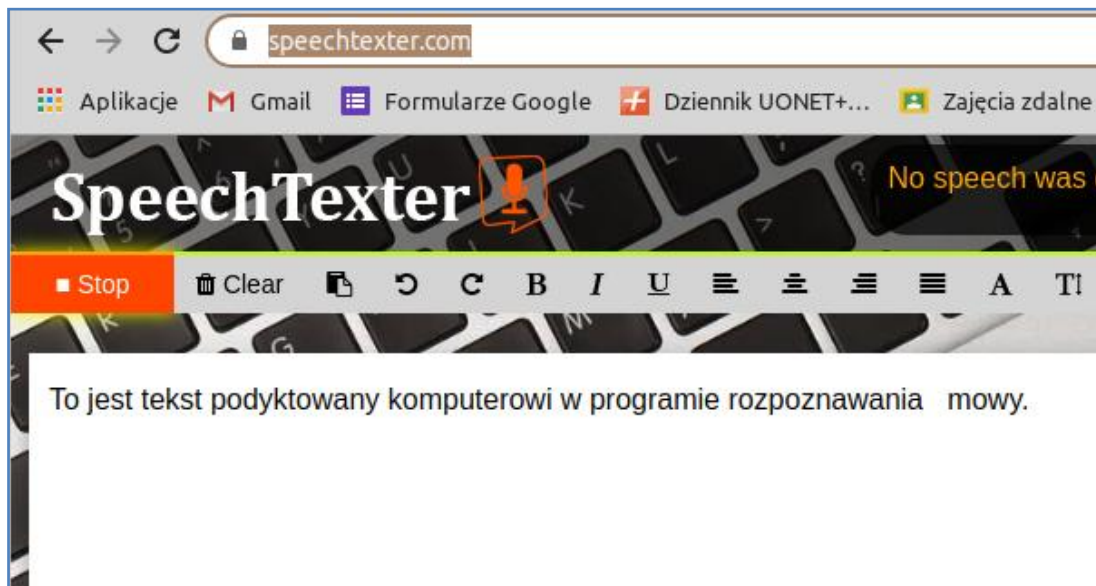
- Wydawania komputerowi poleceń (włącz ..., powiększ ..., zminimalizuj ..., otwórz ..., zapisz ..., itp.)
- Dyktowania tekstu w edytorze tekstu.

Funkcja rozpoznawania tekstu wbudowana jest w system operacyjny Windows 10 (możemy zarówno wydawać komputerowi polecenia, jak i dyktować tekst)

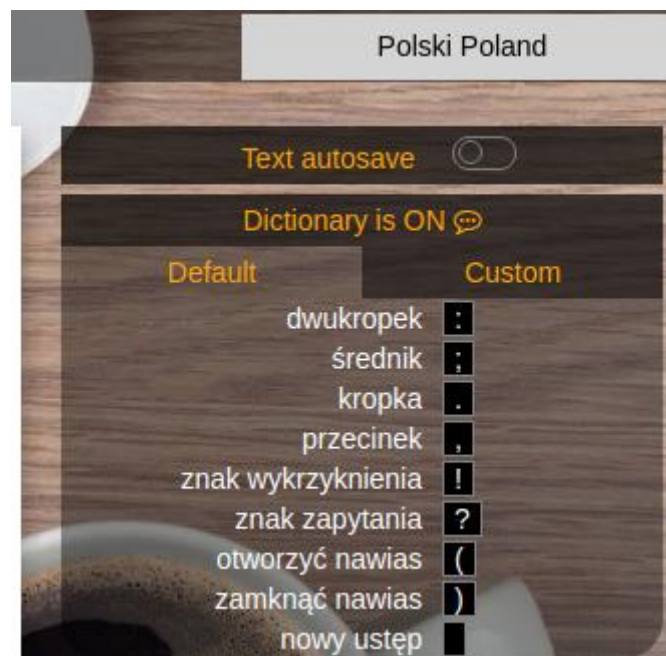
Rozpoznawać mowę potrafi również Twój smartfon z Androidem – na pewno używałeś(aś) funkcji głosowego wyszukiwania.

2. Czas na ćwiczenie – **jeżeli chcesz**, możesz w komputerze **z przeglądarką Chrome** wypróbować funkcję dyktowania tekstu komputerowi. **W tym celu:**
 - a. W przeglądarce **Chrome** w wierszu „adres” wpisz <https://www.speechtexter.com/>
 - b. Otworzy się działająca w Chrome aplikacja do rozpoznawania mowy i zamiany na tekst.

c. Okno aplikacji w części rozpoznającej mowę wygląda tak:



d. Pamiętaj o ustawieniu języka polskiego ...



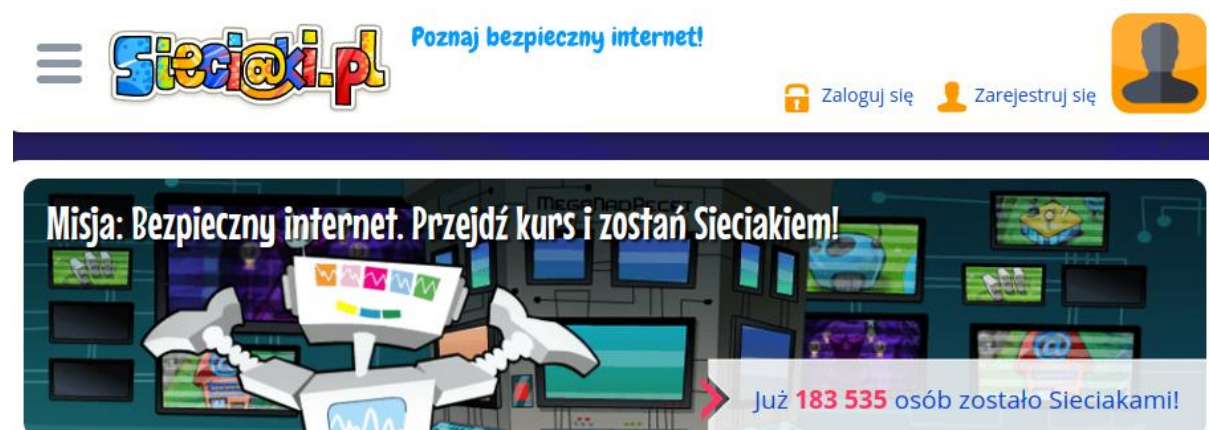
- e. Przekonaj się, że komputer potrafi poprawnie i sprawnie rozpoznawać mowę i zamieniać ją na tekst.

Klasa IV **29.05.2020**

Temat: Bezpiecznie w sieci.

Bieżące zajęcia przeprowadzimy korzystając z witryny internetowej **sieciaki.pl**. Na tej stronie znajduje się wiele materiałów dotyczących bezpieczeństwa w Internecie – szczególnie tych najmłodszych użytkowników Sieci.

Po wpisaniu w wierszu adres naszej przeglądarki adresu **sieciaki.pl** znajdziemy się na stronie internetowej. **Będąc na stronie sieciaki.pl:**



1. Przypomnimy sobie **zasady bezpiecznego korzystania z Internetu** – klikniemy na ...



a następnie **na ...**



2. Kiedy już przeczytamy zasady bezpieczeństwa, klikniemy strzałkę „wstecz” w naszej przeglądarce i **wyberzemy ...**



Znajdziemy tutaj **opis typowych zagrożeń** związanych z korzystaniem z sieci Internet. Zapoznajmy się z nimi.

3. **Na zakończenie naszej wizyty na stronie sieciaki.pl** możemy spędzić kilka minut grając w grę zręcznościową „Laboratorium wirusów”. Znajdziemy ją na stronie głównej:

