

Informatyka

Klasa VI 19.06.2020

Temat: *Astronomia z komputerem.*

Jeżeli interesujesz się astronomią lub astronautyką, czytasz i oglądasz materiały dotyczące podboju Kosmosu przez Człowieka - koniecznie musisz odwiedzić witryny internetowe, do których linki znajdziesz w tym tekście:

1. **Urania** – polski serwis internetowy dla miłośników astronomii i astronautyki:

<https://www.uraniamuseum.pl/>

2. **Strona Amerykańskiej Agencji Kosmicznej (NASA)** – ogromny zbiór zdjęć, tekstów i filmów dotyczących astronautyki, astronomii i podboju Kosmosu:

<https://www.nasa.gov/>

Klasa V 19.06.2020

Temat: *W świecie kodowania – część 2.*

1. Na poprzednich zajęciach, korzystając z umiejętności zdobytych w trakcie Godziny Kodowania, bawiąc się, tworzyliście programy komputerowe.
2. Spróbujemy wykonać w podobny sposób dwa nieco trudniejsze ćwiczenia, które również uczą nas zasad budowania programu komputerowego.

3. Wypróbujcie poniższe zbiory ćwiczeń:

Uwaga: filmy z komentarzami do ćwiczeń są tylko w języku angielskim – możesz je zamknąć, przechodząc od razu do ćwiczenia.

Ćwiczenie 1 – kodujemy czynności do wykonania (pomagamy pszczołom)

<https://studio.code.org/s/course1/stage/7/puzzle/1>

Ćwiczenie 2 – zostań komputerowym grafikiem (kodujemy rysunki)

<https://studio.code.org/s/course1/stage/8/puzzle/1>

Klasa IV 19.06.2020

Temat: *W świecie kodowania – część 2.*

4. Na poprzednich zajęciach, korzystając z umiejętności zdobytych w trakcie Godziny Kodowania, bawiąc się, tworzyliście programy komputerowe.
5. Spróbujemy wykonać w podobny sposób dwa nieco trudniejsze ćwiczenia, które również uczą nas zasad budowania programu komputerowego.
6. Jeśli chcesz, zaproś do zabawy Rodzica lub starsze rodzeństwo. Wypróbujcie poniższe zbiory ćwiczeń:

Uwaga: filmy z komentarzami do ćwiczeń są tylko w języku angielskim – możesz je zamknąć, przechodząc od razu do ćwiczenia.

Ćwiczenie 1 – kodujemy czynności do wykonania (pomagamy pszczołom)

<https://studio.code.org/s/course1/stage/7/puzzle/1>

Ćwiczenie 2 – zostań komputerowym grafikiem (kodujemy rysunki)

<https://studio.code.org/s/course1/stage/8/puzzle/1>