

Informatyka

27.03.2020

Klasa V

Temat: Gwiazdy i gwiazdki - powtórzenia w Scratch.

(zannotuj temat w zeszycie)

Nasz cel to nauczyć się poprawnego wykorzystywania powtórzeń w programowaniu wizualnym.

Zannotuj w zeszycie:

Powtórzenia - polecenia które umożliwiają wielokrotne wykonanie fragmentu (jednej lub kilku instrukcji) naszego programu. W Scratch'u może to być bloczek **powtarzaj** lub bloczek **zawsze**.

Zadania do wykonania:

1. **Obejrzyj film** przygotowany przez nauczyciela, pokazujący jak w środowisku Scratch wykorzystujemy powtórzenia. **Wykonaj polecenia** podane przez nauczyciela w filmie.
2. **Ułóż w Scratch program**, który rozmieści na ekranie trzy gwiazdki o długościach ramion 30, 50 i 70. gwiazdki rozmieść w różnych częściach ekranu. Samodzielnie zaplanuj ilość ramion każdej z gwiazdek. Zapisz ćwiczenie, plik prześlesz nauczycielowi za pośrednictwem systemu **classroom**.

Film znajdziesz w materiałach dodatkowych - nazywa się "**Informatyka V - Scratch, cz. 1**"

Klasa VI

Temat: Kto, kiedy, gdzie? Sortujemy dane.

(zannotuj temat w zeszycie)

Nasz cel to przypomnieć sobie umiejętność porządkowania informacji w arkuszu kalkulacyjnym.

Zannotuj w zeszycie:

Arkusz kalkulacyjny (a dokładniej: program obsługi arkusza kalkulacyjnego) taki jak **Excel** lub **Calc** pozwala sortować (porządkować, układać) informacje w postaci liczb lub tekstów w dowolny sposób.

Zadania do wykonania:

1. **Obejrzyj film** przygotowany przez nauczyciela, pokazujący jak w arkuszu **Excel** wprowadzamy i sortujemy dane. **Wykonaj polecenia** podane przez nauczyciela w filmie. **UWAGA:** w filmie podczas przykładowego sortowania pojawia się błąd w nazwie sposobu sortowania ... Spróbuj zauważyć, gdzie został popełniony :)
2. **Przygotuj i posortuj** w arkuszu kalkulacyjnym dowolny zbiór informacji na wybrany przez Ciebie temat.

Film znajdziesz w materiałach dodatkowych - nazywa się "**Informatyka VI - sortowanie, cz. 1**"

Klasa IV

Temat: Scratch – co to jest?

(zannotuj temat w zeszycie)

Nasz cel to dowiedzieć się, dlaczego uczymy się pisać programy komputerowe, kim jest programista i jak wygląda program, za pomocą którego możemy własne programy komputerowe układać z kolorowych bloczków.

Zannotuj w zeszycie:

Program komputerowy to zbiór poleceń które przekazujemy komputerowi do wykonania. Działający komputer **zawsze** wykonuje jakiś program (lub jednocześnie kilka programów).

1. **Obejrzyj film** przygotowany przez nauczyciela, pokazujący w jaki sposób możemy układać własne programy komputerowe. **Wykonaj polecenia** podane przez nauczyciela w filmie.
2. Zastanów się, z jakich programów komputerowych korzystasz najczęściej? jak nazywają się te programy? Do czego służą?

Film znajdziesz w materiałach dodatkowych - nazywa się **"Informatyka IV - podstawy Scratch'a"**

Informatyka

3.04.2020

Klasa IV

Temat: Korzystamy z edytora tekstu w przeglądarce internetowej.

(zannotuj temat w zeszycie)

Nasz cel to nauczyć się tworzenia prostych dokumentów tekstowych wykorzystując edytor tekstu działający w oknie przeglądarki.

Obejrzyj wideoprzewodnik "**Edytor tekstu w przeglądarce internetowej**". Film znajdziesz w dziale "**Materiały dodatkowe**".

Zaloguj się do swojego konta poczty elektronicznej Gmail i używając aplikacji "Dokumenty" przygotuj dokument tekstowy zawierający tekst:

Program komputerowy którego używamy do wpisywania tekstu to edytor tekstu. Bardzo popularnym edytorem tekstu jest WORD, ale często również używamy edytora Writer.

Programy do pisania pozwalają nie tylko wpisywać tekst, ale także nadawać mu określony wygląd - nazywamy to formatowaniem. Formatowanie tekstu to możliwość ustawiania wielkości czcionki, dodawania czcionce pogrubienia czy pochyleń (kursywy), wyrównania napisanego tekstu do marginesów lub na środek, czy używania kolorów. Najpopularniejsze edytory tekstu to WORD (program firmy Microsoft) i Writer (znasz go ze szkolnej pracowni).

Gotowy dokument pobierz do swojego komputera. Na Dysku Google zmień mu nazwę na "Teksty on-line".

Klasa V

Temat: Korzystamy z edytora tekstu w przeglądarce internetowej i przesyłamy dokumenty.

(zannotuj temat w zeszycie)

Nasz cel to nauczyć się tworzenia prostych dokumentów tekstowych wykorzystując edytor tekstu działający w oknie przeglądarki oraz przesyłania ich w systemie Classroom.

Obejrzyj wideoprzewodnik "**Edytor tekstu w przeglądarce internetowej**" oraz "**Przesyłanie dokumentów w Classroom**". Filmy znajdziesz w dziale "**Materiały dodatkowe**".

Zaloguj się do swojego konta poczty elektronicznej **Gmail** i używając aplikacji "**Dokumenty**" przygotuj dokument tekstowy zawierający tytuł (wyśrodkowany, 20) i dwa akapity tekstu (do lewej i prawej, 14) w którym opisziesz swój ulubiony film lub serial. Każdy akapit powinien liczyć przynajmniej **3 wiersze** tekstu.

Gotowy dokument dołącz do projektu "**Piszemy OnLine**" i prześlij nauczycielowi. Projekt zostanie opublikowany w Classroom Twojej klasy w **poniedziałek**. Termin oddania - **czwartek**.

Klasa VI

Temat: Korzystamy z edytora tekstu w przeglądarce internetowej i przesyłamy dokumenty.

(zannotuj temat w zeszycie)

Nasz cel to nauczyć się tworzenia prostych dokumentów tekstowych wykorzystując edytor tekstu działający w oknie przeglądarki oraz przesyłania ich w systemie Classroom.

Obejrzyj wideoprzewodnik "**Edytor tekstu w przeglądarce internetowej**" oraz "**Przesyłanie dokumentów w Classroom**". Filmy znajdziesz w dziale "**Materiały dodatkowe**".

Zaloguj się do swojego konta poczty elektronicznej **Gmail** i używając aplikacji "**Dokumenty**" przygotuj dokument tekstowy zawierający tytuł (wyśrodkowany, 20) i dwa akapity tekstu (do lewej i prawej, 14) w którym opisziesz swój ulubiony film lub serial. Każdy akapit powinien liczyć przynajmniej **4 wiersze** tekstu. Jeżeli potrafisz - dołącz do tekstu grafikę (zdjęcie, rysunek).

Gotowy dokument dołącz do projektu "**Piszemy OnLine**" i prześlij nauczycielowi. Dokument nazwij "**Filmy i seriale**". Projekt zostanie opublikowany w Classroom Twojej klasy w **poniedziałek**. Termin oddania - **czwartek**.