

Informatyka

Kl. IV

Wykonaj zadania: 1-5/70 str. (podręcznik). Wyszukane informacje zapisz w zeszycie.

Kl. V

Zainstaluj program Scratch na komputerze zgodnie z instrukcją na stronie:
<https://scratch.mit.edu/download/scratch2>

Najpierw ściągamy **Adobe AIR** i instalujemy, a potem to samo robimy z **Edytorem Scratcha Offline**.

Po uruchomieniu programu wyrażamy zgodę na wprowadzanie zmian (yes), a potem klikamy na kulę (w lewym górnym rogu programu) aby zmienić język na polski.

Wykonaj zadanie z książki: 55-58 str. i zapisz je na komputerze pod nazwą **rysowanie_rozet**.

Kl. VI

Zainstaluj program Scratch na komputerze zgodnie z instrukcją na stronie:
<https://scratch.mit.edu/download/scratch2>

Najpierw ściągamy **Adobe AIR** i instalujemy, a potem to samo robimy z **Edytorem Scratcha Offline**.

Po uruchomieniu programu wyrażamy zgodę na wprowadzanie zmian (yes), a potem klikamy na kulę (w lewym górnym rogu programu) aby zmienić język na polski.

Wykonaj zadanie z książki: 73-78 str., które wykonywaliśmy na ostatniej lekcji. Zapisz je na komputerze pod nazwą **najmniejsza_największa**.

Kl. VII

Wykonaj w zeszycie odpowiedzi na pytania: 8-12/114-115 str.

Kl. VIII

Odpowiedz w zeszycie na pytania: 1-5/116 str.

Technika

Kl. IV

Dokończ makietę skrzyżowania.

Kl. V

Wykonaj kartę pracy na wydrukowanych stronach lub w zeszycie (załączone pliki doc i PDF) [jak_powstaje_rysunek.pdf](#) lub [jak_powstaje_rysunek.doc](#)

Kl. VI

Dokończ ćwiczenia w zeszycie: 4,5/ 47 str.