**INFORMATYKA**

Drodzy Uczniowie!

Wykonajcie poniższe zadania i prześlijcie je e-mailem do dnia 25 marca na adres pracazdalnasokolow@onet.pl Pracujcie systematycznie, pokonujcie bariery sprzętowe. Wierzę, że sobie poradzicie. W razie pytań piszcie na powyższy adres mailowy lub kontaktujcie się przez aplikację Messenger. Pozdrawiam i życzę zdrówka.

Edyta Jackowska

**KLASA 4**

1. Przeczytaj temat: 5.1. Na skróty (str. 98 podręcznik)

Wykonaj zadanie ze strony 99 (oko w oko z monitorem) i wyślij je do mnie mailem.

1. Wejdź na poniższy link:

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty3>

Zapoznaj się z materiałem i filmem do zajęć: Interaktywna mapa Polski.

**KLASA 5**

1. Wykonaj zadanie 4 ze strony 32 (podręcznik) i wyślij je do mnie mailem.
2. Wejdź na poniższy link:

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty4>

Zapoznaj się z materiałami zawartymi na tej stronie dotyczącymi tematu: W poszukiwaniu skarbu-duszek w labiryncie.

Zadanie z tego tematu rozpoczęliśmy na zajęciach informatyki w szkole. Możesz pobrać za darmo program Scratch 2.0 ze strony www.scratch.mit.edu i przećwiczyć budowanie labiryntu na swoim komputerze.

**KLASA 6**

1. Przeczytaj temat 2.1 Bez koperty i znaczka.

Załóż swoje konto poczty elektronicznej na wybranym serwerze. Popularne serwisy znajdziesz na stronie 39 w podręczniku. Możesz również utworzyć konto na stronie outlook.com (instrukcja zakładania znajduje się na stronie 40). Następnie wyślij do mnie e-maila na adres pracazdalnasokolow@onet.pl , by potwierdzić, że wykonałeś zadanie. Pamiętaj o zachowaniu netykiety.

1. Wpisz/ skopiuj poniższy link w pasek wyszukiwania do swojej przeglądarki:

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty5>

Zapoznaj się z materiałami i filmem do lekcji: Gra platformowa.

**KLASA 7**

1. Wejdź na poniższy link:

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty6>

Zapoznaj się z materiałami i filmami do lekcji 1: Sposoby przedstawiania algorytmów;

 i do lekcji 2: Internet jako źródło informacji – fake newsy.

1. Do wykonania zadania będziesz potrzebował/a programu Scratch 2.0 (do pobrania za darmo na stronie: [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)). Następnie wykonaj (masz czas do końca marca) jeden z projektów według instrukcji dostępnej pod linkiem: <https://www.malyinzynier.pl/images/Projekty/Latowicz/Skrypt_programowanie_Scratch.pdf>

Uwaga! Przydzieliłam losowo projekty do wykonania. Znajdziesz je w poniższej tabeli.

Przydział projektów do wykonania:

|  |  |
| --- | --- |
| Nr ucznia z dziennika | Nazwa projektu |
| 1 | Robaczek |
| 2 | Animacja |
| 3 | Abecadło |
| 4 | W bibliotece |
| 5 | Gwiezdna potyczka |
| 6 | Gra przygodowa – małpa w dżungli |
| 7 | Bloons Defence |
| 8 | Lot balonem |
| 9 | Gra platformowa |
| 10 | Wybierasz jeden projekt z powyższych ☺ |

**KLASA 8**

1. Poniższy link zawiera filmy dotyczące lekcji: Programowanie – podstawy. Zapoznaj się z tymi materiałami:

<https://www.gov.pl/web/zdalnelekcje/przedmioty7>

1. Przypominam o możliwości poprawy ocen niedostatecznych z projektu: zawody sportowe (program Excel).

POWODZENIA