

INFORMATYKA KLASA 4

Na ostatniej lekcji pracowaliśmy na stronie Scratch. Wejdź na stronę <https://scratch.mit.edu/>.

W prawym górnym rogu na niebieskim pasku możesz **zalogować się** i zapisywać swoje projekty.

Jeżeli nie masz konta przejdź do **Dołącz do Scratch** i załóż konto postępując zgodnie ze wskazówkami kolejnych kroków. Jest to konto bezpłatne. Zapamiętaj login i hasło.

Wchodząc na swoje konto będziesz mógł zapisywać swoje projekty, udoskonalać je i bawiąc się w scratch nauczysz się prostego programowania.

Przypomnij grę z ostatniej lekcji:

Z grupy **Przeglądaj** wybierz **Gry** wyszukaj **Hide and Seek**, otwórz projekt z duszkiem Gobo i zagraj. Następnie otwórz niebieski przycisk **Zajrzyj do środka** i przeanalizuj ponownie bloki i skrypty dzięki którym duszek się porusza i znika na ekranie.

Gdyby polecenia wyświetlały się w wersji angielskiej zmień język na **polski** klikając na globus znajdujący się na niebieskim pasku w lewym górnym rogu.

Pozmieniaj ustawienia liczbowe w skryptach i zaobserwuj, w jaki sposób zmienia się ruch, szybkość znikania i pojawiania się duszka Gobo.

Wejdź na scenę i w opcji tło dorysuj według swojego uznania brakujące elementy. Aby projekt nie zniknął po zamknięciu programu zapisz go.

Jeżeli spodobała ci się praca nad projektem możesz otworzyć sobie poniższy link i postępować zgodnie z instrukcją i stworzyć projekt duszka Kota, który będzie chodził i rysował.

<https://epodreczniki.pl/a/pierwszy-projekt-w-srodowisku-scratch---uczmy-duszka-chodzic-i-rysowac/DQKcT0he5>

Gdyby link nie chciał się aktywować wpisz w wyszukiwarkę hasło:

e podręczniki uczymy duszka chodzić i rysować.

Miłej pracy.

INFORMATYKA KLASA 5

Na ostatniej lekcji pracowaliśmy na stronie Scratch. Wejdź na stronę <https://scratch.mit.edu/>.

W prawym górnym rogu na niebieskim pasku możesz **zalogować się** i zapisywać swoje projekty.

Jeżeli nie masz konta przejdź do **Dołącz do Scratch** i załóż konto postępując zgodnie ze wskazówkami kolejnych kroków. Jest to konto bezpłatne. Zapamiętaj login i hasło.

Wchodząc na swoje konto będziesz mógł zapisywać swoje projekty, udoskonalać je i bawiąc się w scratch nauczysz się prostego programowania.

Przypomnij grę z ostatniej lekcji:

Wyszukaj projekty **Zbieranie jabłek**. Jest ich sporo na stronie. Wybierz sobie co najmniej 3 projekty. Następnie otwórz niebieski przycisk **Zajrzyj do środka** i przeanalizuj bloki i skrypty dzięki którym duszki się poruszają, znikają, licznik zlicza zebrane jabłka.

Stwórz swój projekt, w którym duszek będzie zbierał i licznik zliczy ile zebrał. Zapisz projekt, aby można było go udoskonalać.

Miłej pracy.

INFORMATYKA KLASA 6

Na ostatniej lekcji zamienialiśmy kod paskowy na liczby, liczby zapisywaliśmy za pomocą kodu paskowego, kodowaliśmy za pomocą liter.

Przypominam, że w programie Excel za pomocą funkcji **KOD** możesz literze możesz przypisać liczbę, za pomocą funkcji **ZNAK** liczbie przypiszesz różne znaki, które możesz wpisać z klawiatury.

Poćwicz zasadę używania tych funkcji.

Poniższa tabela zawiera informacje kodu i znaku.

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	KOD	ZNAK	KOD	ZNAK	KOD	ZNAK					KOD	ZNAK	KOD	ZNAK
2	58	:	65	A	73	I	97	a	115	s	140	Ś	44	.
3	59	;	66	B	74	J	98	b	116	t	143	Ź	46	,
4	60	<	67	C	75	K	99	c	117	u	156	ś	132	..
5	61	=	68	D	76	L	100	d	118	v	159	ź	185	a
6	62	>	69	E	77	M	101	e	119	w	175	Ż	234	ę
7	63	?	70	F	78	N	102	f	120	x	191	ż		
8	64	@	71	G	79	O	103	g	121	y	209	Ń		
9			72	H	80	P	104	h	122	z	230	ć		
10					81	Q	105	i			243	ó		
11					82	R	106	j						
12					83	S	107	k						
13					84	T	108	l						
14					85	U	109	m						
15					86	V	110	n						
16					87	W	111	o						
17					88	X	112	p						
18					89	Y	113	q						
19					90	Z	114	r						

ZAD 1 Odczytaj zapis:

71	101	110	101	114	97	116	111	114	75	79	68	85

ZAD 2 Zakoduj hasło:

W	I	O	S	N	A	B	L	I	S	K	O

Na przykładzie **kod paskowy** przedstawia wyraz LUBLIN

128	64	32	16	8	4	2	1	
	■			■	■			L
			■				■	U
							■	B
				■	■			L
							■	I
				■	■			N

ZAD 3 Zakoduj w kodzie paskowym (najlepiej na kartce w kratkę) wyrazy:

a) KRAKÓW, b) Urszulin, c) Swoje imię i pierwszą literę nazwiska

Rozwiązanie zadań 1, 2, 3 a, b, c przynieś na kartce na najbliższą lekcję.

Miłej pracy.

INFORMATYKA KLASA 7

Poszukaj w Internecie stron poświęconych wieżom Hanoi. Przejrzyj je i znajdź animację pokazującą przenoszenie kręgów.

Policz lub odgadnij, ile razy trzeba przenosić krążki, aby cała wieża złożona z n - krążków została przeniesiona.

Na stronie <https://scratch.mit.edu/> wyszukaj projekty związane z wieżą Hanoi, **Zajrzyj do środka** i przeanalizuj bloki i skrypty. Zastosuj algorytm przekładania kręgów i wpisz skrypty, aby przenieść 4 kręgi.

Zapisz projekt, aby można było go udoskonalać.

Miłej pracy.

INFORMATYKA KLASA 8

Informatyka i matematyka są bardzo bliskimi naukami. Poświęć czas w domu na doskonalenie swych umiejętności matematycznych, rozwiąż testy egzaminacyjne, wspomagaj się powtórkami.

Masz do dyspozycji dużo domowych sposobów. Komputerowa edukacja np.

<https://pistacja.tv>

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

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

<https://ligamatematyczna.apsl.edu.pl/gimnazjum/zadania>

<https://www.legalnakultura.pl/pl/strefa-edukacji/strefa-dla-uczniow/strony-internetowe/matematyka>

Miłej pracy.