

INFORMATYKA - KLASA VI

Zapraszam uczniów do skorzystania z linku:

<https://dlaucznia.migra.pl/teraz-bajty.-informatyka-dla-szkoly-podstawowej.-klasa-vi/>

Znajduje się tam podręcznik oraz program Baltie wraz z instrukcją instalacji. Są tam też gry edukacyjne.

Umieszczamy losowo przedmioty na scenie – 1.04.

- Tworzenie i uruchomienie programu - Tryb PROGRAMOWANIE (Zaawansowany)

Czarodziej robi inną liczbę kroków, a przedmioty pojawiają się w innych miejscach sceny.

- Wykorzystanie e-podręcznika lub wersji papierowej podręcznik str. 51 - 52

- Wykonanie ćwiczeń 7 – 8 str. 52

Stosujemy instrukcję warunkową – 8.04

- Tworzenie i uruchomienie programu - Tryb PROGRAMOWANIE (Zaawansowany)

Czarodziej robi inną liczbę kroków, a przedmioty pojawiają się w innych miejscach sceny – stosowanie instrukcji warunkowej.

- Wykorzystanie e-podręcznika lub wersji papierowej podręcznika str. 52 - 55

- Wykonanie ćwiczeń 9 - 11 str. 53 – 55

- Zadanie na ocenę - zadanie 6 ze str. 58 (należy przesłać zdjęcie poleceń programu wraz z efektem wykonanego programu)

Ponieważ w module zadanie domowe nie ma możliwości wysłania programu z Baltiego, proponuję zrobić zdjęcie ekranu z wykonanym programem: nacisnąć klawisz PrtScr, wejść do Painta, wybrać polecenie Wklej - powinno się ukazać zdjęcie ekranu. Teraz można wybrać polecenie Zaznacz i zaznaczyć tylko fragment obrazu, na którym znajduje się program z Baltiego, dać polecenie Przytnij i zapisać jako jpg - ten format pliku można już przesłać przez moduł zadanie domowe.