

INFORMATYKA - KLASA IV

Zapraszam uczniów do skorzystania z linku:

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

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

Czarujemy z Baltiem – 1.04.

- Tworzenie własnych scen (Tryb CZAROWANIE)– wydawanie poleceń czarodziejowi Baltie.
- Wykorzystanie e-podręcznika lub wersji papierowej str. 56 - 57
- Wykonanie ćwiczeń 4 - 6 ze str. 56 – 57 (w podręczniku)
- Zadanie na ocenę zad. 10 ze str. 62 (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.

Programujemy z Baltiem – 8.04

- Tworzenie i uruchomienie prostego programu - Tryb PROGRAMOWANIE (Nowicjusz)
- Wykorzystanie e-podręcznika lub wersji papierowej str. 58 - 60
- ćwiczenia 7 - 8 ze str. 58 – 60
- Zadanie na ocenę zad. 11 ze str. 62 (należy przesłać zdjęcie poleceń programu wraz z efektem wykonanego programu instrukcja – jak wyżej)