

Tematyka zajęć zdalnych z informatyki w kl. VI
18.01. – 12.02. 2021r.

Tworzymy multimedialną „Bajkę o rybaku i rybce” w środowisku Baltie

Uczeń:

tworzy obraz do umieszczenia w programie Baltie, ustala rozmiary obszaru do rysowania, zapisuje odpowiednio rysunek

Dodajemy dźwięk do programu i drugą scenę z bajki

Uczeń:

programuje scenę z bajki według określonych poleceń

Umieszczamy losowo przedmioty na scenie w środowisku Baltie

Uczeń:

umieszcza przedmiot w wylosowanym miejscu sceny, generuje liczby losowe;

Stosujemy instrukcję warunkową w środowisku Baltie

Dzień Bezpiecznego Internetu – przypomnienie zasad właściwego korzystania z Internetu.

Uczeń:

tworzy program sterujący czarodziejem na scenie za pomocą polecenia warunkowego;