

## **INFORMATYKA klasa III – 18.05.2020r.**

### **Witam!**

Dzisiejsze zajęcia związane są z programowaniem. Przed nami wiadomości ze **strony 54 oraz 56** naszego podręcznika.

Temat brzmi: **Zabawa kolorami, instrukcja warunkowa.**

Otwórzcie książki na str. 54 przeczytajcie wiadomości ze zrozumieniem, przypomnijcie sobie znaczenia poleceń z ćw. 1.

Zapoznaj się dokładnie z zasadami korzystania z polecenia **pokoloruj** w ćw. 2, następnie przeanalizuj ten program, (patrz ćw. 2, str. 55).

### **Zadanie 1**

Spróbuj wykonać **ćw. 3** lub **ćw. 4 ze strony 55**. (Dla chętnych obydwie ćwiczenia).

**Nie martw się tym, że Ci nie wychodzi, jeżeli tak jest. Ta lekcja to zabawa w programowanie. Ważne abyś zaczął myśleć, jak to zrobić i próbował znaleźć rozwiązanie.**

### **Zadanie 2**

Wykonaj ćwiczenia z płyty **Kalejdoskop ucznia do lekcji 26**, (jeżeli ktoś z Was nie ma możliwości pracować z płytą proszę mi o tym napisać).

Następnie zapoznaj się z wiadomościami **ze strony 56**

### **Zadanie 3**

Wykonaj ćwiczenia z płyty **do lekcji 27**.

**Dla chętnych** ćwiczenia 2, 3 ze str. 57 w podręczniku.

Jeżeli nie potrafisz wykonać jakiegoś ćwiczenia, napisz mi o tym, wyślę odpowiedź.

Zrób zdjęcia swoich zadań i prześlij na znane już adresy. Możesz też zadzwonić przez messenger z pytaniem.

Przypominam, że płytę Kalejdoskop ucznia można pobrać wchodząc na pocztę e-mail:

**nockowatry@wp.pl** , hasło: **kalejdoskop**

**Powodzenia!**

**Pozdrawiam**

