
Wtorek, 23.06.2020 r.

Temat: **Arkusz kalkulacyjny, czyli kalkulacje.**

Otwórz podręcznik <https://ebook.migra.pl/dlaucznia.php?book=67> na stronie 180

Przeczytaj podpunkty:

1. Zastosowanie arkusza do kalkulacji wydatków.
2. Adres bezwzględny.

Następnie wykonaj ćwiczenie 1/180, 2/181 oraz 3/182.

Wtorek, 09.06.2020 r.

Temat: **Projektowanie tabeli i stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego.**

Otwórz podręcznik <https://ebook.migra.pl/dlaucznia.php?book=67> na stronie 169.

Przeczytaj podpunkty:

1. Zasady wprowadzania informacji do tabeli arkusza kalkulacyjnego.
2. Stosowanie funkcji arkusza kalkulacyjnego.

Następnie wykonaj Ćwiczenie 1/169 oraz ćwiczenie 5/172 i 6/173.

Wtorek, 02.06.2020 r.

Temat: **Komórka, adres, formuła.**

Otwórz podręcznik <https://ebook.migra.pl/dlaucznia.php?book=67> na stronie 162.

Przeczytaj podpunkty:

2. Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym
3. Podstawowa własność arkusza kalkulacyjnego.
4. Zasada adresowania względnego.

Następnie wykonaj ćwiczenia: 1/164 3/165 oraz 4/166.

Wtorek, 26.05.2020 r.

Temat: **Zmienianie postaci żółwia.**

- Otwórz podręcznik <https://ebook.migra.pl/dlaucznia.php?book=67> na stronie 155.

Przeczytaj informacje w jaki sposób zmienia się postać żółwia (z gotowych postaci) w Logomocji i wykonaj ćwiczenie 1/155.

Następnie przeczytaj w jaki sposób korzysta się z „Edytora postaci” i wykonaj ćwiczenie 14 i 15 ze strony 156.

Wtorek, 19.05.2020 r.

Temat: **Procedury z parametrami- Logo.**

Zauważ, że definiowanie procedury bez parametru jest mało elastyczne. Znacznie lepiej jest zdefiniować jedną uniwersalną procedurę, która sprawdzi się każdej sytuacji. Tworzenie procedury z parametrami jest tematem dzisiejszej lekcji...

Najpierw wykonaj kartę pracy.

- [**KARTA PRACY**](#)

Następnie wykonaj zadanie na OCENĘ i prześlij je do mnie na priv.

Zadanie: Przygotuj własne procedury rysujące romb, prostokąt i równoległobok o zadanych przez Ciebie parametrach (długości boków i kąty między bokami).

Wtorek, 12.05.2020 r.

Temat: **Logo - procedury bez parametrów.**

Programowanie w logo polega na opisywaniu czynności wykonywanych przez żółwia za pomocą procedur zrozumiałych dla żółwia. Najprostsze czynności zostały zdefiniowane przez twórców języka logo. Nazywamy je procedurami pierwotnymi. Niektóre z nich już poznałeś (na przykład NP, WS, CS PW czy LW). Wykorzystując istniejące procedury możesz budować własne, odpowiadające chwilowym potrzebom programów.

Zadanie: wykonaj kartę pracy.

- [KARTA PRACY](#)
-

Wtorek, 05.05.2020 r.

Temat: **Programowanie w języku LOGO.**

Wykonaj zadania z karty pracy.

- Kliknij>>> [KARTA PRACY](#)
-

Wtorek, 28.04.2020 r.

Temat: **Zadanie projektowe- tworzymy własną grę.**

Proszę dobrać się w grupy 2,3 lub 4 osobowe i stworzyć grę według własnego pomysłu w programie Scratch (najlepiej dla dwóch graczy). Prześlijcie ją do mnie w ciągu tygodnia, bo to jest praca na ocenę.

Wtorek, 21.04.2020 r.

Temat: **Tworzenie gry - dbajmy o las.**

Utwórz grę zgodnie z poleceniami opisanymi

TUTAJ: http://flipbook.nowaera.pl/dokumenty/Flipbook/Lubie-to-7-podrecznik_2/index.html#p=42

WIOSENNA PRZERWA ŚWIĄTECZNA od 9 do 14 kwietnia 2020 r.

Wtorek, 07.04.2020 r.

Temat: **„Stosowanie procedur w Scratch'u”.**

Aby w programie nie powtarzać poleceń rysujących sześciokąt i kwadrat, możemy zdefiniować procedury (bloki) rysujące te figury i wywołać je w programie (nawet wielokrotnie).

Wykonaj kartę pracy.

- Kliknij>>> [KARTA PRACY](#)

Dla chętnych polecam zajrzeć na stronę o programowaniu: Kliknij>>> <https://code.org/>

Wtorek, 31.03.2020 r.

Temat: ***Programowanie w języku Scratch.***

- Wykonaj kartę pracy.

Kliknij>>> [KARTA PRACY](#)

Dla chętnych polecam zajrzeć na stronę o programowaniu

[Kliknij>>> https://code.org/](https://code.org/)