

Część I: Opis lekcji (po co ta lekcja)

Temat lekcji: Przykłady algorytmów matematycznych

1. Zagadnienia związane z tematem lekcji:
 - a. Algorytm
 - b. Zmienna
2. Informację, co uczeń powinien wiedzieć i jakie umiejętności posiadać:
 - a. Rozumieć pojęcie algorytmu,
 - b. Tworzyć proste programy w Scratch i Baltie
3. Jakiej informacji zwrotnej oczekuje nauczyciel:
 - a. Wykonanie ćwiczenia w Scratch i Baltie
4. Informację o materiałach, z których mogą korzystać uczniowie:
 - a. Podręcznik: Informatyka dla klasy 6, wyd. MiGra

Część II.

Zadanie domowe (czas 10 minut) – proszę przesyłać to drogą e-mail'ową. Z komórki też można wysyłać e-mail

1. Przeczytaj z podręcznika temat 8.1 8.2 i 8.3 (od 77 do 81)
2. Utwórz w programie Scratch i w programie Baltie program obliczający iloczyn 3 liczb. Programy nazwij **lloczyn** (pomyśl jak suma zamienić na iloczyn, dwie zmienne na trzy). Wybrani uczniowie nie wykonują programu w Baltie.
3. Wyślij wiadomość e-mail (zadanie na ocenę):
 - Adres: info.jutrosin@onet.pl
 - Temat: **twoje imię i nazwisko, 6b, 25.03.2020, Informatyka**
 - **Brak danych oznacza, że kasują taki e-mail i zadanie nie będzie zaliczone.** Musi być w temacie:
 - Twoje imię i nazwisko np. **Jan Kowalski**
 - Klasa np. **6b**
 - Data np. **25.03.2020**
 - Przedmiot np. **Informatyka**
 - Dołącz wykonane przez Ciebie 2 pliki
 - Masz czas do 2.04.2020 do godziny 12.00

Powodzenia

Jacek Kubinka