

# Klasa 5a, b, c, d INFORMATYKA

**Termin:** 11.05 – 15.05

**Temat:** Nauka programowania – code.org.

1. Moi drodzy. Wracamy do nauki programowania. Proszę przejść do strony - <https://studio.code.org/s/course3> i rozwiązać zadania 1-10 z lekcji Pszczółka: Funkcje

2.

## Kurs 3

Kurs 3 jest przeznaczony dla uczniów, którzy ukończyli Kurs 2. Uczniowie będą wnikać głębiej w zagadnienia programowania wprowadzone w poprzednich kursach, aby tworzyć elastyczne rozwiązania dla bardziej złożonych problemów. Kończąc kurs, uczniowie będą tworzyć interaktywne opowiadania i gry, którymi mogą się dzielić z innymi. Zalecany dla klas 4-5.



Wypróbuj teraz      Uzyskaj pomoc      [Menu Icon]

Nazwa lekcji	Postęp
1. Myślenie komputacyjne	Aktywność unplugged (bez komputera) 1 2
2. Labirynt	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
3. Artysta	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
4. Łapacze Słońca (Suncatchers...)	Aktywność unplugged (bez komputera) 1 2
5. Artysta: Funkcje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6. Pszczółka: Funkcje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
7. Pszczółka: wyrażenia warunk...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Code.org interface for the lesson "Etap 6: Pszczółka: Funkcje".

Top bar: C O D E, Etap 6: Pszczółka: Funkcje, 1 / 12 bloki, WIECEJ, Zaloguj się, ?

Left panel: Game grid with a bee and flowers. Buttons: Uruchom, Krok.

Right panel: Instrukcje: Zbierz cały nektar z każdego kwiatka.

Code blocks:

- idź do przodu
- skreć w lewo
- skreć w prawo
- pobierz nektar
- produkcuj miód
- powtarzaj ??? razy
- wykonaj

Buttons: Zaczynaj od nowa, Pokaż Kod