**KLASA VI A – WTOREK 19.05.2020 R.**

**Matematyka**

**Temat:** Graniastosłupy proste.

Instrukcja dla ucznia:

1. Kontynuujemy temat z poniedziałku 18.05.2020 - dopisz datę do poprzedniej lekcji.
2. Zadania podam podczas lekcji i umieszczę na czacie matematyki na Discordzie.
3. Komunikujemy się przez Discorda i Messengera.

**Język angielski**

**Temat:** Revision - unit 7. Powtórzenie - rozdział 7.

Instrukcja dla ucznia: Podręcznik str. 90,93, zeszyt ćwiczeń str. 61,64

**Informatyka**

**Temat:** Scratch – programujemy grę „Kosmiczna przygoda”

Podręcznik str.117 ćwiczenie 3.27 (strona 117)

Co jest potrzebne:

1. Tło sceny — rysunek nieba. Można go pobrać z internetu, samemu narysować lub skorzystać z biblioteki teł
2. Duszki — ⇐

Postać podająca instrukcje dla gracza —Alfik.

gwiazda lub meteoryt ⇐

niebieska belka — osłona planety.

1. Napisy informujące gracza o wygranej (BRAWO!) i przegranej (Ups!). Rozpocznij od wczytania tła sceny i dodania duszków (rysunek obok). Możesz zmienić kolory i rozmiar duszków, a także ich nazwy

Zmienna – punkty

Potrzebne skrypty.

<http://spwolborz.edu.pl/witryna/infa/2014_2015/kl_6/programowanie/lekcja22.pdf>

Narzędzia do nauki programowania

Dla chętnych:

Zadanie 4 strona 119

Rysunek 3,41

**Język polski**

**Temat:** Rozbiór logiczny zdania . Utrwalenie wiadomości.

1. Przeczytaj wiadomości ze str. 152 z podręcznika " Nauka o języku i ortografia".

2. Zapoznaj się z poleceniem 2 ze str. 150; 4 i 5 str. 151.

3. Dla chętnych: wybierz dwa ćwiczenia z zeszytu ćwiczeń i wykonaj je.

**Wychowanie fizyczne**

**Temat:** PS: Nauka i doskonalenie zagrywki sposobem dolnym.

Linki: <https://ewf.h1.pl/student/?token=PgLGlzvVNN4VfJZuxSqIMsD3Kl6DRRo5yFrwjolMkI7nxL22nM>