e – lekcje klasa III a

piątek 17 IV 2020 r.

edukacja polonistyczna

podręcznik str. 60 – 61 Jeżeli jest taka możliwość to poproś któregoś z rodziców, żeby przeczytał Ci opowiadanie „Naprzeciwko północy”, a Ty uważnie słuchaj. Porozmawiajcie o czym było to opowiadanie. Teraz Ty przeczytaj głośno do miejsca „… musieli przedzierać się przez nią gęsiego.”

Ćwiczenia str. 70, 71 ćw. 1 (oprócz zielonej kropki), 2,3, 4, 5

W ćwiczeniu 3 była mowa o kompasie. Jak można jeszcze wyznaczać kierunki dowiesz się z podręcznika str. 62. Jeżeli będziesz na podwórku sprawdź jak wyznaczyć kierunki na podstawie cienia.

edukacja informatyczna

Dziś proponuję „Grę w statki” z wykorzystaniem programu Excel.

Przygotuj w arkuszu w programie Excel dwie plansze do gry w statki o wymiarach dziesięć na dziesięć komórek. Plansza to pokolorowane na niebiesko komórki. Ustaw je obok siebie i podpisz na górze literami (A, B, C ….) , a z boku cyframi. N lewej planszy umieść swoje statki – jeden czteromasztowiec, dwa trzymasztowce, trzy dwumasztowce i jeden jednomasztowiec – czyli zamaluj komórki zajmowane przez statki na zielono. Pamiętaj, że statki nie mogą się stykać.

Do gry potrzebna jest druga osoba. Ta osoba przygotowuje podobne plansze na kartce (lub na drugim komputerze – ale to chyba luksus!).

Teraz na zmianę strzelajcie do statków przeciwnika. Na prawej planszy oznaczajcie swoje strzały - na żółto trafione, na czerwono – „pudła”. Podobnie oznaczajcie strzały przeciwnika na swojej lewej planszy.

Jak grać w statki możecie zobaczyć też na filmiku:

<https://www.youtube.com/watch?v=zVPuEc6SDL4>

POZDRAWIAM i ŻYCZĘ DUŻO DOBREGO HUMORU

Celina M.