

Lekcja 18

Temat: Sportowe zmagania

Zadanie 1 - PRZYGOTOWANIE

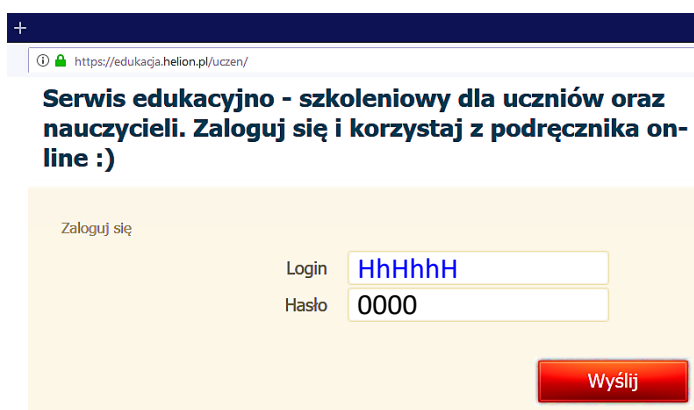
- 1. Uruchom program **podręcznik** klasa II.

- ➔ Uruchom przeglądarkę internetową i wpisz adres

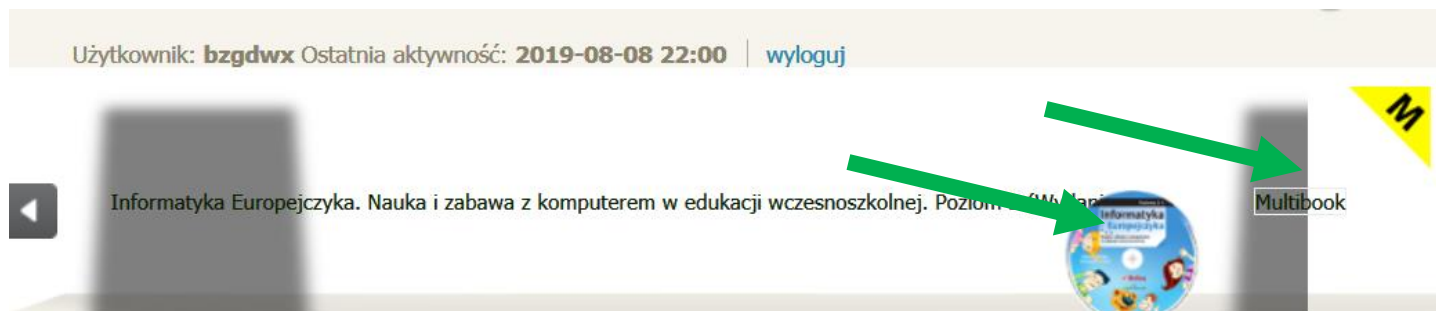
[www.edukacja.helion.pl/uczen/](https://edukacja.helion.pl/uczen/)

- ➔ Potwierdź ENTEREM

- ➔ W otwartym okienku do logowania wpisz dane z zielonej klamry. Litery wielkie i małe są Ważne!!!



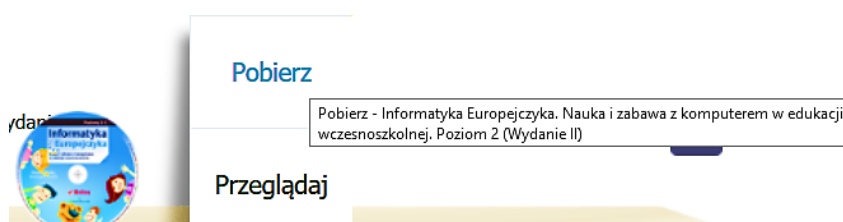
- ➔ Jeśli zapomniałeś swoich danych wystąpił w wiadomości w dzienniku elektronicznym
- ➔ Wciśnij przycisk: [Wyślij](#)
- ➔ Wybierz podręcznik Multimedialny



1. Po zalogowaniu istnieje możliwość korzystania z 2 elementów:

1. Płyta z ćwiczeniami
2. Podręcznik online

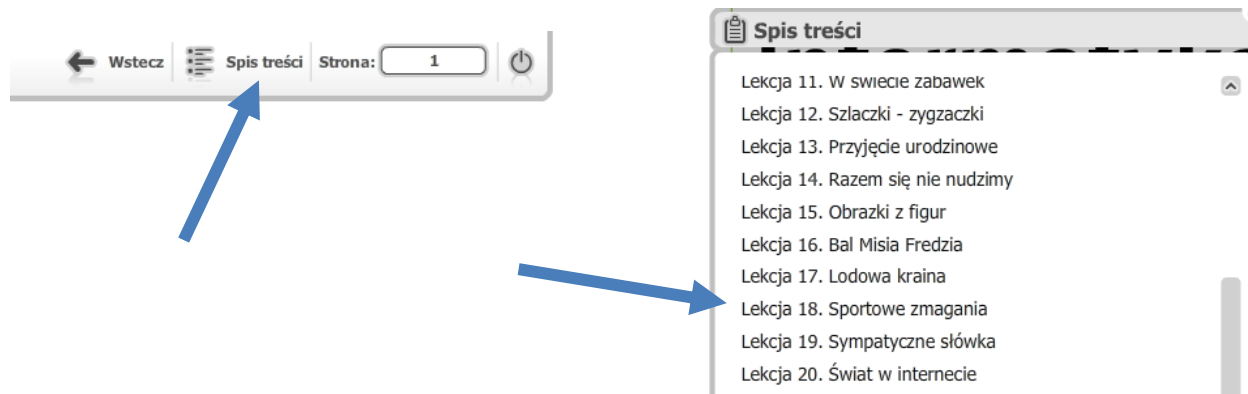
- ➔ Wybierz **Przeglądaj**



- ➔ Możesz pracować

Zadanie 2

- 1 Uruchom program **podręcznik** klasa II.
- 2 W spisie treści wybierz **lekcję 18** i wybierz **ćwiczenie 1** strona 79



- 3 Odpowiedz na pytania zawarte w tym ćwiczeniu.

The task screen is titled 'Zadanie' in a red banner. Below the title, there are four questions and a bar chart. The questions are:

1. Którą dyscyplinę sportu lubi najwięcej dzieci?
2. Którą dyscyplinę sportu lubi najmniej dzieci?
3. Którą dyscyplinę sportu lubi tyle samo dzieci?
4. Którą dyscyplinę sportu Ty lubisz najbardziej?

The bar chart has four bars of different colors: orange, yellow, green, and blue. Below the chart are icons for a sled, skis, a bicycle, and a soccer ball. At the bottom, there is a text box with the instruction: 'Wiedząc, że każdy mógł oddać tylko jeden głos, oblicz i napisz, ile dzieci jest w klasie.' and a grid for calculations. Blue arrows point to the 'Zadanie' title, the top navigation bar, the first question, and the grid.

- W punktach: 1, 2 i 3 wybierz odpowiedź z listy. W punkcie 4 wpisz własną odpowiedź.
- Policz i wpisz, ile wszystkich dzieci jest w klasie.
- Sprawdź poprawność przyciskiem: 
- W razie pomyłki odśwież zadanie przyciskiem: 

Potwierdzeniem dla nauczyciela będzie podpis rodzica w formie
Dziecko (imię i nazwisko dziecka) wykonało zadania z lekcji 18

kolejne zadania na następnych stronach

Zadanie 3

- 1 Otwórz **Ćwiczenie C** znajdujące się w **katalogu 18**
- 2 Zagraj w grę Labirynt. Pozbieraj przedmioty o przeznaczeniu sportowym.

Zadanie 4

- 1 Otwórz **Ćwiczenie D** znajdujące się w **katalogu 18**
- 2 Połącz kropki i pokoloruj rysunek.

Zadanie 5

- 1 Otwórz **Ćwiczenie E** znajdujące się w **katalogu 18**
- 2 Pomiń z płatków pierwszą literę obrazka.
- 3 Pozostałe litery, czytane zgodnie z ruchem wskazówek zegara, utworzą hasło.

Zadanie 6

- 1 Otwórz **Ćwiczenie F** znajdujące się w **katalogu 18**
- 2 Zagraj w grę **Memory**. Odszukaj pary rekwizytów sportowych.

Zadanie 7

- Zamknij podręcznik.
- Pobierz ze strony spwolborz.edu.pl plik **Paint** (**Kliknij na link i zapisz na przykład na Pulpicie**). Jest to **Paint XP**, którego uczyliśmy się w szkole, lub uruchom Paint, który posiadasz w domu.
- Ściągniętego Painta nie trzeba instalować, wystarczy uruchomić klikając nań 2 razy (Klik, Klik)
- Plik dodany jest tylko na czas trwania kwarantanny

Zadanie 8

- 1 Zamknij program **podręcznik klasa II**
- 2 Uruchom program **Paint**, który pobrałeś ze strony naszej szkoły (lub własny)
- 3 **Ustaw tło kartki** na szary kolor,
- 4 Narysuj obrazek **własnego pomysłu**, z ukrytymi figurami geometrycznymi.
- 5 Zapisz plik na dysku w katalogu **Rysunki**, nadaj plikowi nazwę **ukryte figury**.

Przykładowy rysunek:

