

Część I: Opis lekcji (po co ta lekcja)

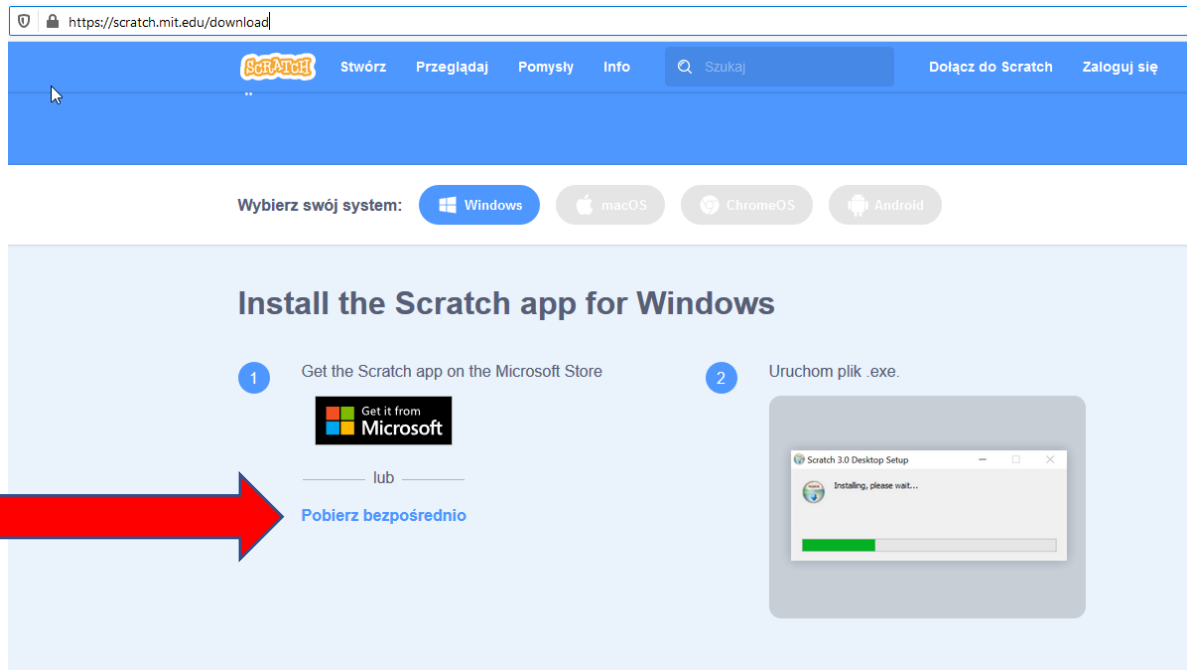
Temat lekcji: Programujemy historyjki w języku Scratch – zmieniamy tło sceny i dodajemy więcej duszków

1. Zagadnienia związane z tematem lekcji:
 - a. Środowisko Scratch
 - b. Bloki programu
 - c. Duszek
 - d. Tło
 2. Informację, co uczeń powinien wiedzieć i jakie umiejętności osiąść:
 - a. Umiejętność uruchomienia programu Scratch
 - b. Umiejętność zmiany duszka
 - c. Umiejętność dodawania kolejnych duszków
 - d. Umiejętność dodawania tła w programie
 3. Jakiej informacji zwrotnej oczekuje nauczyciel:
 - a. Wykonanie samodzielnie zadania, udostępnienie ekranu nauczycielowi
 4. Informację o materiałach, z których mogą korzystać uczniowie:
 - a. Podręcznik: Informatyka dla klasy 4, wyd. MiGra
-

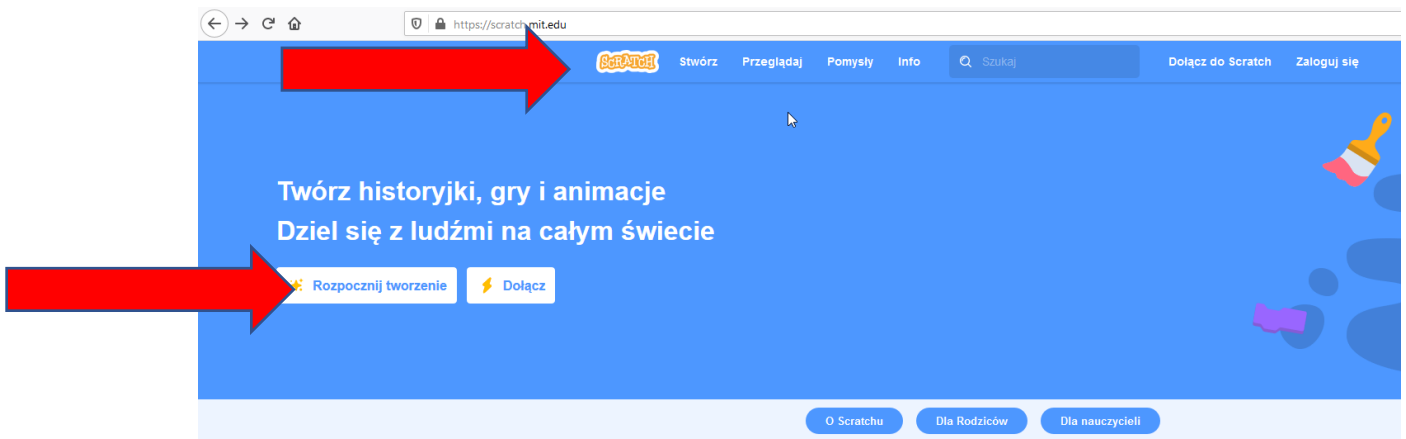
Część II: Pomoce do zajęć

1. Uruchamianie programu Scratch:

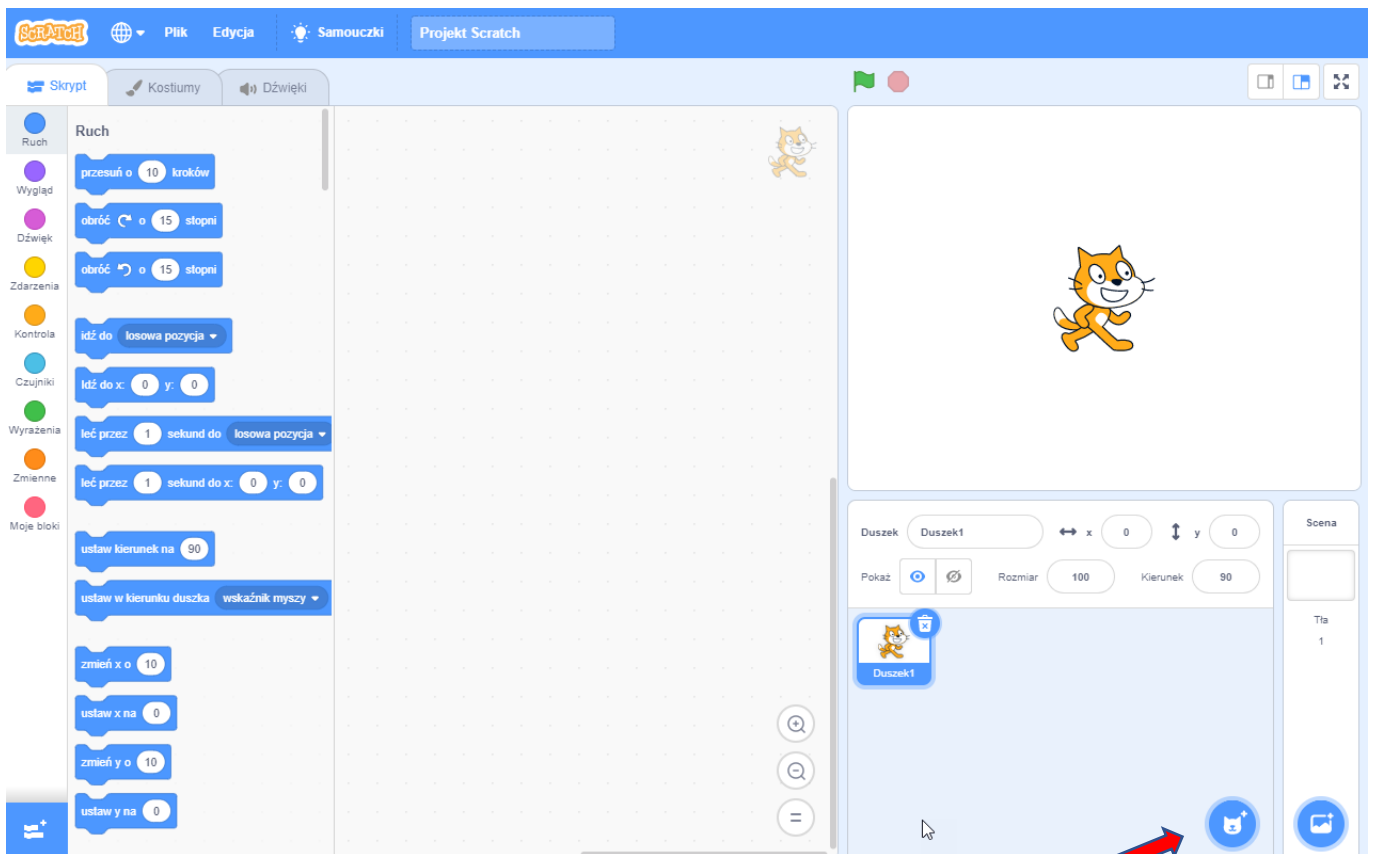
a. Wersja Desktop: do pobrania ze strony <https://scratch.mit.edu/download>



b. Wersja online pod adresem: <https://scratch.mit.edu/>



2. Z czego dziś będziemy korzystać w programie



Tu klikając dodasz duszka

Tu klikając zmienisz tło

Część III.

Zadanie domowe (czas 10 minut)

Przeczytaj z podręcznika temat 8.1

Powodzenia

Jacek Kubinka