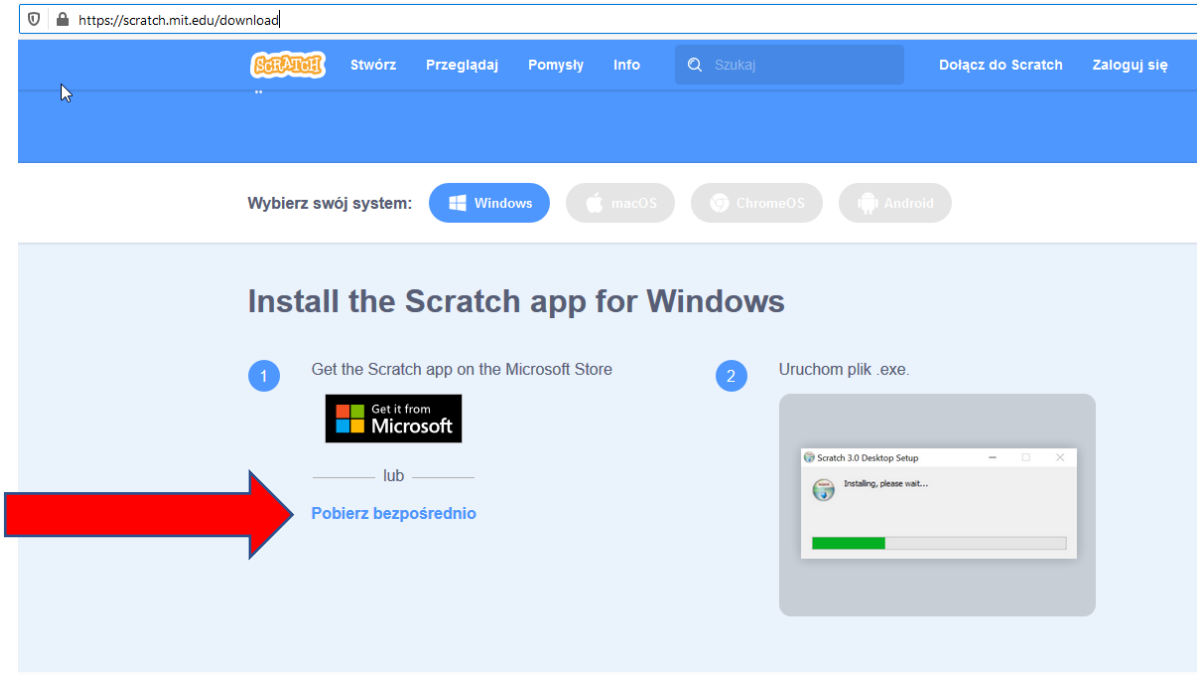
## *Część I: Opis lekcji (po co ta lekcja)*

Temat lekcji: Sterujemy duszkiem na ekranie – rysujemy figury

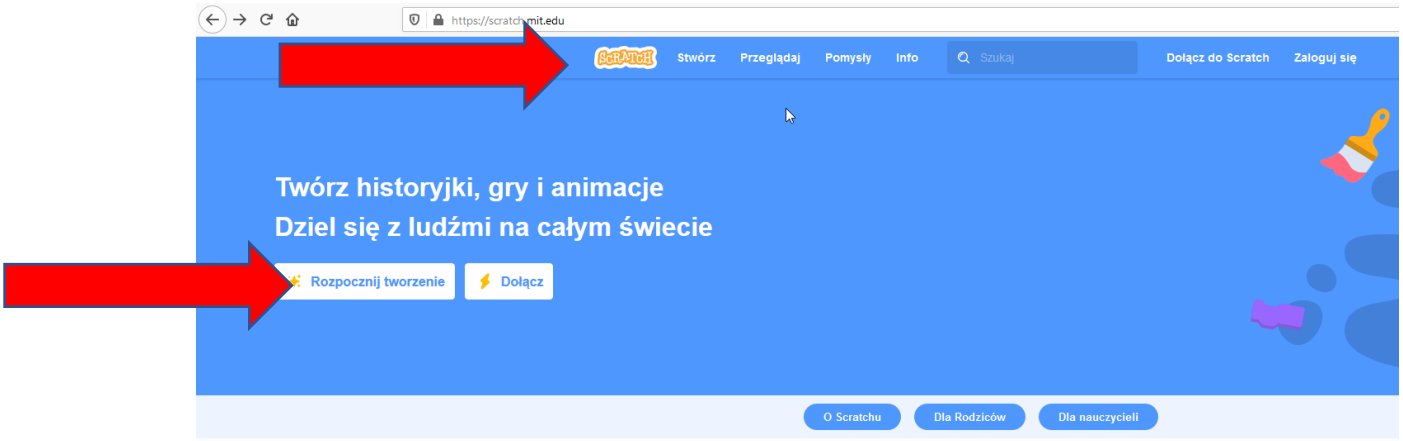
1. Zagadnienia związane z tematem lekcji:
    a. Środowisko Scratch
    b. Bloki programu
2. Informację, co uczeń powinien wiedzieć i jakie umiejętności posiąść:
    a. Umiejętność uruchomienia programu Scratch
    b. Umiejętność algorytmicznego myślenia przy sterowaniu duszkiem
    c. Umiejętność dodawania rozszerzeń 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. Lekcja online w programie Microsoft Teams,
    b. 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

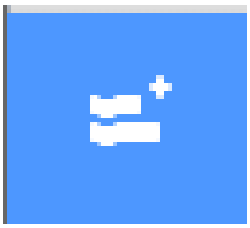



   b. Wersja online pod adresem: https://scratch.mit.edu/

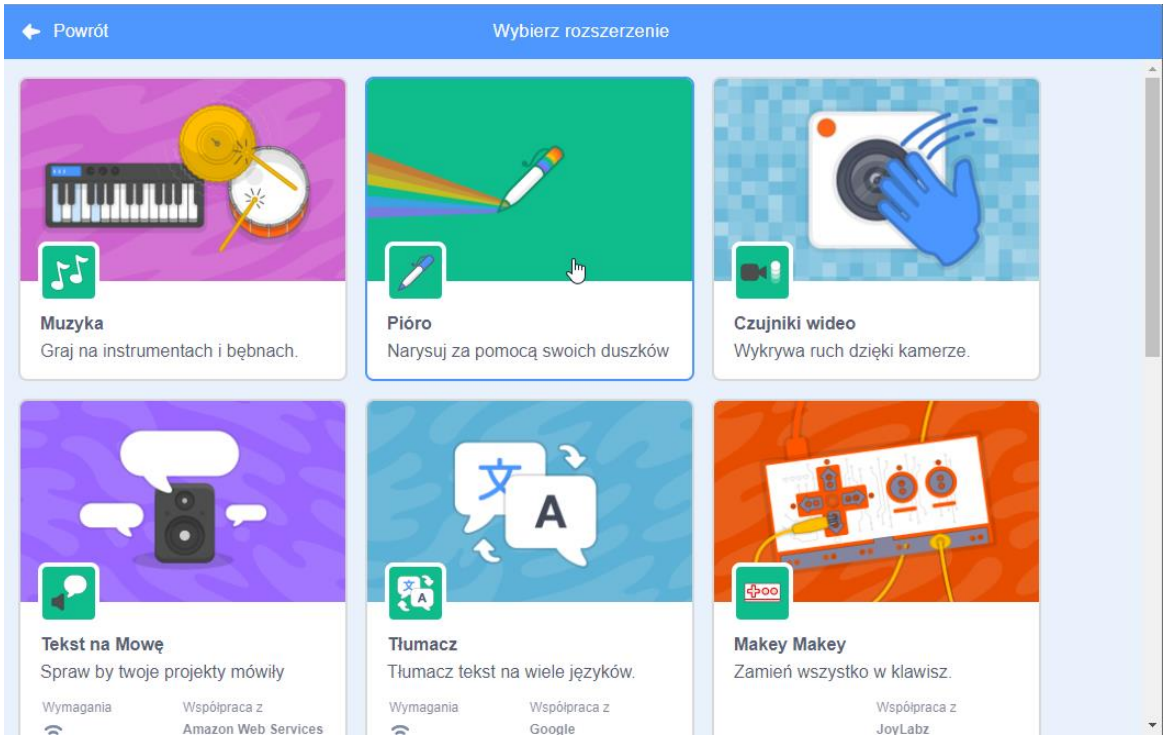



2. Gdzie szukać Pisaka (nowa wersja, to Pióro):

   a. W lewym dolnym narożniku programu wciśnij



b. Z nowego okna , które się pojawi wybierz Pióro




c. Tak wygląda program z dodanym rozszerzeniem Pióro:

## *Część III.*
## *Zadanie domowe (czas 10 minut)*

*Przeczytaj z podręcznika temat 8.2, 8.3*

*Powodzenia*

*Jacek Kubinka*