

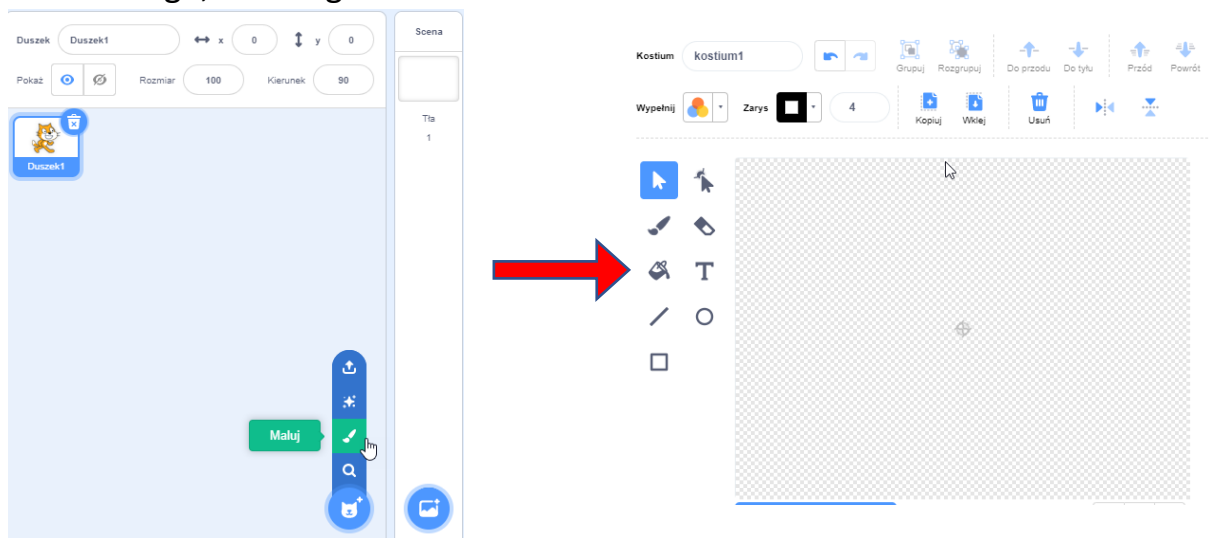
Część I: Opis lekcji (po co ta lekcja)

Temat lekcji: Sterujemy duszkiem na ekranie – rysujemy robota i tworzymy grę

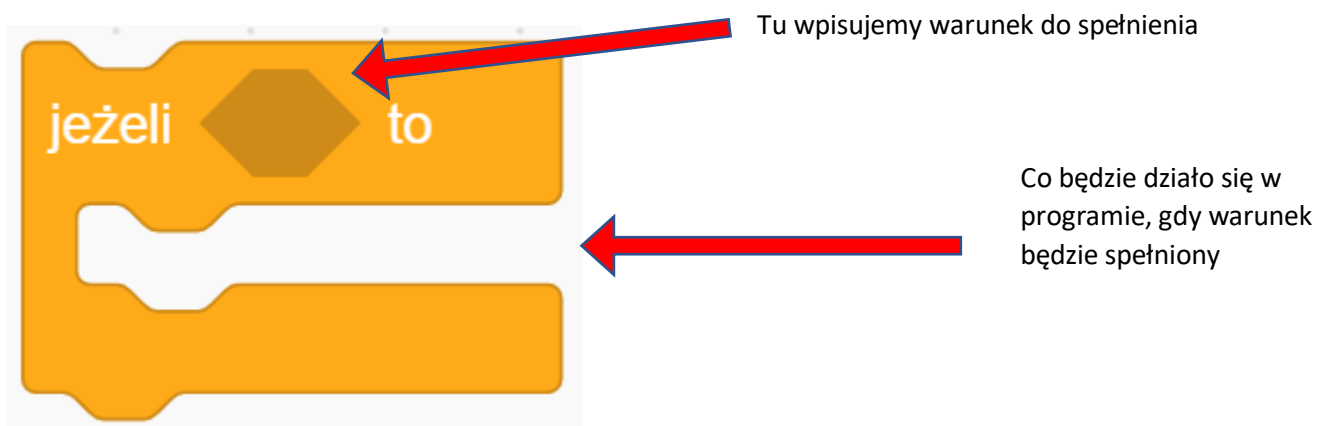
1. Zagadnienia związane z tematem lekcji:
 - a. Środowisko Scratch
 - b. Bloki programu
 2. Informację, co uczeń powinien wiedzieć i jakie umiejętności osiąść:
 - a. Umiejętność uruchomienia programu Scratch
 - b. Umiejętność algorytmicznego myślenia przy sterowaniu duszkiem
 - c. Umiejętność dodawania rozszerzeń w programie
 3. Jakiej informacji zwrotnej oczekuje nauczyciel:
 - a. Wykonanie samodzielnie zadania, udostępnienie ekranu nauczycielowi na kolejnej lekcji.
 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

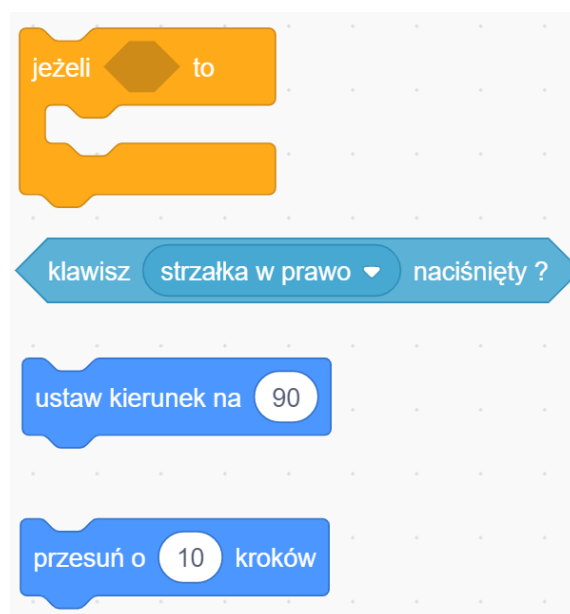
1. Tworzenie nowego, własnego duszka:



2. Podejmowanie decyzji:

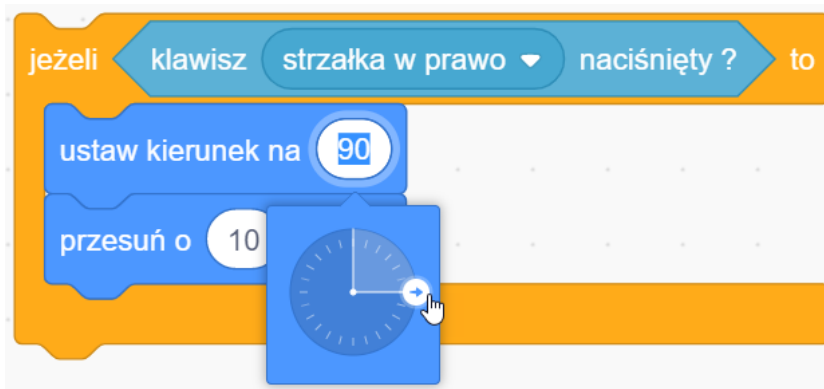


3. Wciśnij na klawiaturze strzałkę i przesuń się

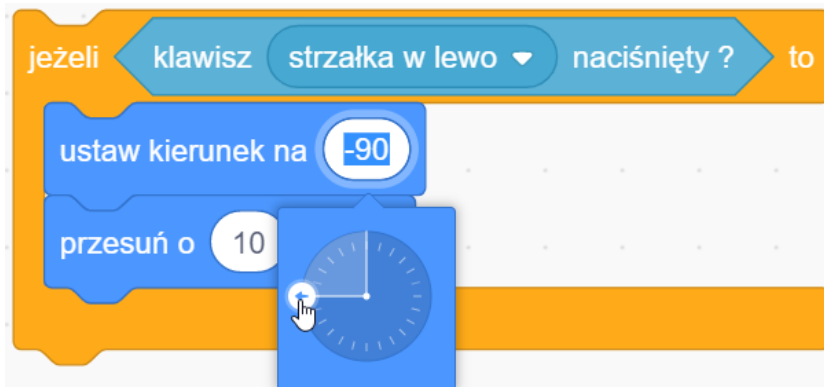


4. Poruszamy duszka klawiaturą:

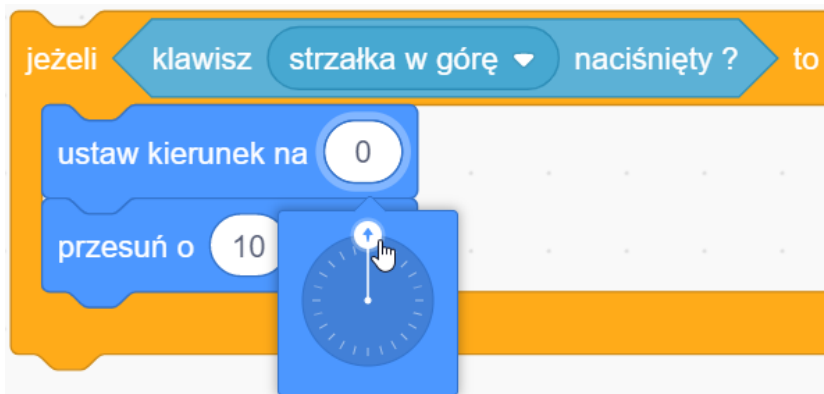
a. W prawo:



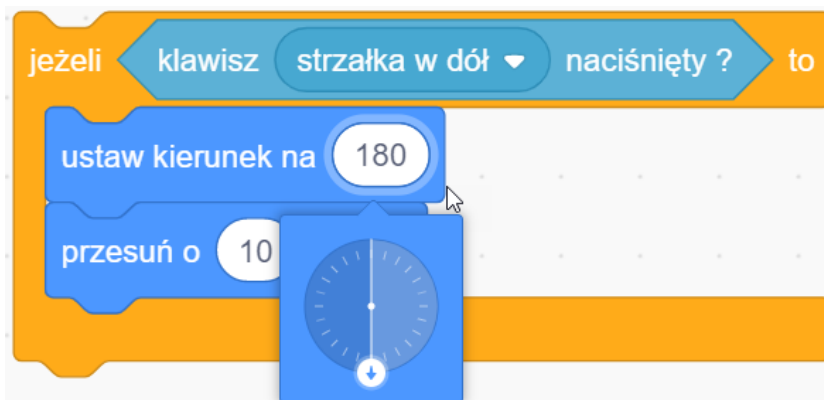
b. W lewo:



c. W górę:



d. W dół:



5. Tworząc grę trzeba pomyśleć co zrobić, gdy np. duszek dotknie labiryntu koloru czerwonego:

