

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

Temat lekcji: Sterujemy duszkiem na ekranie - zadania

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: Zadanie na ocenę***

- 1. Zadanie zostanie podane za zajęciami.***
- 2. Na dziś powinno być zrobione zadanie z duszkiem i labiryntem. Będzie ono potrzebne.***

*Pozdrawiam*

*Jacek Kubinka*