

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 4			
Podręcznik: „Lubię to!” Nowa Era			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Podstawy programowania	kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL	Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 1 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL Po kliknięciu w link wyszukaj swoje nazwisko, kliknij w nie a następnie wpisz „tajne słowa” (wysłane przez nauczyciela na prywatnym czacie w aplikacji Teams) i kliknij „załoguj”. UWAGA! Uczniów, którzy nie korzystają z Teams proszę o kontakt przez dziennik elektroniczny w celu udostępnienia hasła.
2.	Podstawy programowania	kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL	Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 2 i 3 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL
3.	Podstawy programowania	kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL	Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 4 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL