

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 7 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL
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 8 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 9 i 10 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL
4.	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 11 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL