

Przedmiot: <b>INFORMATYKA</b> KLASA 5a gr. ch			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Poznajemy program Scratch	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zapoznanie z interfejsem programu Scratch</li> <li>2. Zalogowanie się na konto stworzone przez nauczyciela (login i Hasło podane na czacie prywatnym w aplikacji Teams)</li> <li>3. Stworzenie prostego programu</li> </ol>
2.	Programowanie w programie Scratch – skrypty ruchu, ustawianie efektów	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poznanie skryptów ruchu, ustawianie efektów</li> <li>2. Tworzenie własnego projektu – animacja swojego imienia <b>(na ocenę)</b></li> </ol>
3.	Programowanie w programie Scratch – projekt wiatrak	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tworzenie projektu „Wiatraczek”</li> <li>2. Modyfikacja projektu/stworzenie swojego projektu na dowolny temat <b>(na ocenę)</b></li> </ol>