

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 6a,c,d			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Poznajemy program Scratch	https://scratch.mit.edu/	<ol style="list-style-type: none">1. Zapoznanie z interfejsem programu Scratch2. Zalogowanie się na konto stworzone przez nauczyciela (login i Hasło podane na czacie prywatnym w aplikacji Teams)3. Stworzenie prostego programu
2. 3.	Programowanie w programie Scratch – skrypty ruchu, ustawianie efektów 2 godz. lekcyjne	https://scratch.mit.edu/	<ol style="list-style-type: none">1. Poznanie skryptów ruchu, ustawianie efektów2. Tworzenie własnego projektu – moja wizytówka (na ocenę)