

*Programowanie to nie gra o sumie zerowej,
nauczając kolegów niczego nie tracisz.
Uwielbiam dzielić się czym tylko mogę,
ponieważ kocham programowanie.*

John Carmack

Drogi Uczniu!

Dzisiaj kontynuujemy naukę programowania, ale już w innym środowisku – Scratch. Programowanie komputera to porozumiewanie się z nim w języku, który może zrozumieć zarówno komputer, jak i człowiek.

22.04.2020

TEMAT: Programujemy historyjki w języku Scratch – tworzymy program i powtarzamy polecenia.

1. Temat w podręczniku klasy IV str.73-76.

2. Lekcja interaktywna

<https://epodreczniki.pl/a/pierwszy-projekt-w-srodowisku-scratch---uczmy-duszka-chodzic-i-rysowac/D12hMB7rv>

Scenariusz lekcji zawiera:

- *Czym będziemy się zajmować?* – wprowadzenie
- *Pierwsze kroki duszka*
- *Obroty duszka*
- *Zapisujemy program*
- *Zadania uzupełniające*
- oraz szereg ćwiczeń ze wskazówkami, a następnie wyjaśnienie, jak dany problem rozwiązać.

NOTATKA Z LEKCJI (wpisz do zeszytu przedmiotowego pod tematem lekcji)

Tworzenie programu w języku Scratch polega na umieszczeniu odpowiednich poleceń (reprezentowanych przez elementy graficzne) w obszarze tworzenia programu.

*Powtarzające się polecenia należy umieścić wewnątrz elementu „powtórz” z grupy **Kontrola**.*

Uważnie przeczytaj temat w podręczniku, zapoznaj się z lekcją i dla utrwalenia postaraj się wykonać, wybrane przez siebie, ćwiczenia zawarte w podręczniku przy tematach lekcji oraz wykonaj zadanie 1/82 (podręcznik klasy IV).

3. *Jeżeli chcesz przypomnieć sobie podstawy pracy w aplikacji Scratch zapraszam na wideolekcję, w której znajdziesz: opis interfejsu aplikacji webowej, korzystanie z bibliotek, tworzenie animacji, sterowanie obiektem na scenie.*

Scratch – podstawy pracy z programem

<https://www.youtube.com/watch?v=NyUO-pIcqbo>

WYKORZYSTANE ZASOBY

- ✓ <https://epodreczniki.pl/>
- ✓ <https://www.youtube.com/>
- ✓ podręcznik *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV*, wyd. MiGra

*Życzę siły i wytrwałości w dążeniu do celu.
Powodzenia!*

