

Informatyka kl. 7:

Cele lekcji:

- Uczeń wymienia elementy okna programu Scratch
- Uczeń wyjaśnia, czym jest skrypt w programie Scratch
- Uczeń buduje skrypty z gotowych bloków
- Uczeń stosuje pętlę powtórzeniową w skryptach
- Uczeń korzysta ze zmiennych w tworzonych programach
- Uczeń wykorzystuje sytuacje warunkowe
- Uczeń konstruuje własne procedury z parametrami i bez parametrów

Treść lekcji:

Temat 1: Programowanie w języku Scratch cz.3.

Cele lekcji:

- Uczeń stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach
- Uczeń używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
- Uczeń wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach w języku Scratch
- Uczeń konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch.
- Uczeń konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch

Treść lekcji:

Zapoznaj się z treścią podręcznika na s. 143-148.

Korzystając z aplikacji na stronie internetowej: <https://scratch.mit.edu/> wykonaj ćwiczenia z podręcznika:

Przykład zastosowania instrukcji warunkowej: ćw. 9/144, pomoc jest na rysunku nr. 10 /s. 143.

Przykład zastosowania instrukcji warunkowej i iteracyjnej ćw. 11/144, pomoc jest na rysunku nr. 11 /s.144.