

**Szkolny program nauczania informatyki dla klasy IV szkoły podstawowej
realizowany w Prywatnej Szkole Podstawowej w Piasecznie**

**Program nauczania: „To lubię!”
Wydawnictwo Nowa Era
Opracował – Jarosław Garbowski**

Maj / Czerwiec

Programowanie w Scratch’u

Nr kol. Lekcji	Temat	Podstawa programowa	Liczba godzin	Osiągnięcia uczniów
35	Okno aplikacji Scratch – animowanie i pozycjonowanie duszka.	Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się poznawania różnych dziedzin wiedzy. Zastosowania komputera w życiu codziennym.	1	Potrafi poruszać się interfejsie programu Scratch. Animuje i pozycjonuje duszka.
36	Projektowanie duszka.	Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się poznawania różnych dziedzin wiedzy. Zastosowania komputera w życiu codziennym.	1	Potrafi projektować nowy kostium duszka oraz jego ruchy, reakcje, wstawia efekty dźwiękowe.
37	Co to jest warunek? – czyli jeśli prawda, to wykonaj...	Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się poznawania różnych dziedzin wiedzy. Zastosowania komputera w życiu codziennym.	1	Potrafi tworzyć proste warunki w aplikacji Scratch, kierować duszkiem oraz go kontrolować, wykorzystując pętlę
38	Polecenia zmiennych w Scratchu.	Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się poznawania różnych dziedzin wiedzy. Zastosowania komputera w życiu codziennym.	1	Potrafi używać i tworzyć zmienne. Zna znaczenie zmiennych w porządkowaniu danych liczbowych. Wykorzystuje zmienne w konstruowaniu gry.
39	Wykorzystanie pakietów: kontrola, zdarzenie, dane w aplikacji Scratch.	Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się poznawania różnych dziedzin wiedzy. Zastosowania komputera w życiu codziennym.	1	Potrafi tworzyć programy obliczające wynik, warunki wygranej lub przegranej (porażki), tworzy warunki. Używa kafelków: wynik, wygrana, przegrana, szansa.
40	Zmiana tła gry oraz animowanie elementów gry..	Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się poznawania różnych dziedzin wiedzy. Zastosowania komputera w życiu codziennym.	1	Potrafi zmieniać tło w grze w układzie zapętlonym.
41/42	Projektowane własnej gry w Scratch’u - ćwiczenia.	Korzystanie z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się poznawania różnych dziedzin wiedzy. Zastosowania komputera w życiu codziennym.	2	Uczeń projektuje własną grę w oparciu o nabytą wiedzę i umiejętności.