

**Szkolny program nauczania informatyki dla klasy VI 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. |