

SCENARIUSZ 4

BĄDŹ KREATYWNY – UŻYJ SCRATCHA!

SCENARIUSZ TEMATYCZNY

dotyczący działu

*Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera,
stosowanie podejścia algorytmicznego*

z Informatyki

LEKCJA NR 1

TEMAT: Do czego można użyć języka Scratch

Ćwiczenia z zastosowania języka Scratch

Ćwiczenie 1.

Wyszukaj po jednym przykładzie (innym od przykładów opisanych we wprowadzeniu teoretycznym) projektu w języku Scratch (gra, animacja, symulacja, historyjka, program), poruszającego zagadnienia z dziedziny Fizyki.

Ćwiczenie 2.

Dla każdego z przykładów znalezionych w Ćwiczeniu 1. wypisz zjawiska fizyczne występujące w tym konkretnym projekcie.