

SCENARIUSZ 5

MÓJ PROJEKT W JĘZYKU SCRATCH

SCENARIUSZ TEMATYCZNY

dotyczący działu

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

z Informatyki

LEKCJA NR 1

TEMAT: Tworzenie własnego projektu w języku Scratch

Ćwiczenia z tworzenia projektów w języku Scratch

Ćwiczenie 1.

Po zapoznaniu się z treścią wprowadzenia teoretycznego do niniejszego scenariusza, zarejestruj się na portalu Scratch, a następnie zaloguj się.

Ćwiczenie 2.

Twój pierwszy projekt w języku Scratch. Postępując według kroków opisanych w publikacji „Scratch. Pierwsze kroki”, dostępnej pod adresem http://info.scratch.mit.edu/sites/infocratch.media.mit.edu/files/file/GS_14_po.pdf wykonaj swoje pierwsze projekty w języku Scratch.

Ćwiczenie 3.

Zapoznaj się z treścią „Podręcznika referencyjnego Scratch”, dostępnego pod adresem http://info.scratch.mit.edu/sites/infocratch.media.mit.edu/files/file/RG14_po.pdf.

Ćwiczenie 4.

Wykonaj ćwiczenia wskazane przez nauczyciela wybrane z zestawu ćwiczeń opisanych w publikacji „Scratch. Programowanie wizualne dla każdego” dostępnej pod adresem <http://scratched.media.mit.edu/sites/default/files/scratch%20v20130208.pdf>.