

Informatyka klasa IV a

Temat: Scratch – powtórzenie i utrwalenie wiadomości.

Celem tej lekcji jest powtórzenie wiadomości, które zdobyłeś na wcześniejszych zajęciach oraz odkrycie nowych bloków, które można wykorzystać w środowisku Scratch. W tym celu wejdź na stronę <https://code.org/hourofcode/overview> wybierz interesujący Cię projekt np. *Godzina Kodowania z Minecraft*, *Kraina lodu* lub *Klasyczny labirynt* i doskonal swoje umiejętności w programowaniu. Filmiki wprowadzające, pojawiające się w projekcie możesz pomijać.

Miłej zabawy