

**Temat: Programowanie w języku Scratch – zmienne i obliczenia, sytuacje warunkowe.**

Cele lekcji:

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne

Dla ucznia:

<https://www.youtube.com/watch?v=L6k34rgcM-U>