

1. Interaktywny „Przewodnik po Bezpiecznym Internecie” (Prezentacja + Wideo)

Uczeń tworzy zaawansowaną prezentację multimedialną, która służy jako interaktywny kurs dla młodszych kolegów.

- **Wymagające elementy:** Wykorzystanie pętli w muzyce, swojego głosu, wstawienie i edycja własnych filmów, zdjęć i ilustracji oraz synchronizacja animacji z opowiadaną historią (PowerPoint/Canva_
- **Stworzenie quizu** na podstawie filmu w Scratch (własne grafiki)
- **Bibliografia**
- **Wszystkie elementy (dźwięk, grafika) muszą być wykonane samodzielnie**
- **Prezentacja nagrana w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (10-15min)**

2. Wielopoziomowa Gra Przygodowa „Labirynt Matematyczny” (Scratch)

Projekt gry, w której postać musi rozwiązywać zadania, aby przejść dalej.

- **Wymagające elementy:** Stworzenie co najmniej dwóch poziomów gry, wykorzystanie zmiennych do liczenia punktów lub czasu oraz zaprogramowanie skryptów rysujących figury geometryczne jako „klucze” do przejścia poziomu.
- Samodzielne narysowanie wszystkich tuteł i postaci oraz stworzenie dokumentacji projektowej (planu gry) w formie tabeli.
- **Prezentacja nagrana w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (opis działania gry, zastosowania elementów oraz ich wyjaśnienie 10-15min)**

3. Mini-film animowany „Dzień z życia robota” (Scratch)

Stworzenie płynnej, długiej animacji opowiadającej konkretną historię.

- **Wymagające elementy:** Stworzenie animacji o dużej liczbie klatek zapewniającej pełną płynność ruchu.
- Samodzielne zaprojektowanie unikalnej postaci i rekwizytów w edytorze oraz dodanie autorskiego tła. Do filmu uczeń musi dołączyć „scenariusz” przygotowany w edytorze tekstu zgodnie z zasadami poprawnej ortografii i gramatyki.

- **Prezentacja projektu nagrana w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (10-15min)**

4. Kompleksowy projekt „Moja Firma” (Zestaw materiałów)

Uczeń projektuje identyfikację wizualną dla wymyślonej firmy.

- **Wymagające elementy:** Stworzenie oferty w Wordzie lub Canvie (tabele cenowe, logo z kształtów, cieniowanie komórek) oraz prezentacji reklamowej z przejściami i dźwiękiem.
- Przygotowanie w Scratchu interaktywnego „wizytownika” lub prostego automatu sprzedażowego wykorzystującego instrukcje warunkowe. Uczeń musi wykazać się umiejętnością zapisu plików w różnych formatach (np. PDF, MP4, SB3)
- **Projekt nagrany w formacie mp4 wraz z komentarzem ucznia (10-15min)**