

## Informatyka klasa IV a

### Temat: Scratch – uczyliśmy duszka chodzić i rysować

Scratch to edukacyjny język obiektowy, stworzony do nauki programowania dla najmłodszych.

Pozwala na tworzenie interaktywnych historii, animacji, muzyki oraz gier. Programowanie odbywa się za pomocą „puzzli”, które można łączyć i układać w wybranej przez siebie kolejności. W ten sposób tworzony jest kod przypisany określonemu obiektowi - duszkowi, który za jego pomocą wykonuje określone czynności. Taki zestaw poleceń (bloków) wykonywanych w kolejności ustawienia nosi w Scratchu nazwę **skryptu**.

1. Swoją przygodę ze Scratchem zaczniesz od tworzenia prostych skryptów dla duszka kota. Otwórz program Scratch, który zainstalowałeś na swoim komputerze podczas ostatniej lekcji lub załóż się na swoje konto na stronie <http://scratch.mit.edu/>.
2. Wejdź na stronę <https://epodreczniki.pl/a/pierwszy-projekt-w-srodowisku-scratch---uczyml-duszka-chodzic-i-rysowac/DQKcT0he5> .

Najpierw przeczytaj, a potem wykonaj ćwiczenia 1,2 i 3 oraz ćwiczenie 8 (zapisanie pracy) opisane w rozdziale **Pierwsze kroki duszka** (są tam konkretne wskazówki, filmiki, rysunki).

3. Nie bój się, niczego nie zepsujesz, baw i ucz się.
4. Zadanie **dla chętnych**: Wstaw nowego duszka, wybierz go z biblioteki duszków. Zmień scenę (wybierz dowolne tło z galerii). Zbuduj dla duszka skrypt, który sprawi że duzek przejdzie do końca sceny. Zauważ, że niektóre duszki mają dwa kostiumy lub więcej kostiumów. Zastanów się jak wykorzystać to w skrypcie? Baw się i ucz. Zapisz swój projekt.

### Zadanie pomocnicze (dla wszystkich uczniów), które jest przygotowaniem do kolejnych lekcji:

Zaloguj się na platformę WsipNet i wybierz przedmiot Informatyka.

**Uwaga!** Niektórzy uczniowie już dołączyli do grupy Informatyka – Brawo!

Jeśli jeszcze **nie dołączyłeś**, ale masz już konto na WsipNet z języka polskiego, zaloguj się tak jak zawsze. Po zalogowaniu po lewej stronie pojawi się **lista przedmiotów**, a pod spodem polecenie

**Dołącz do klasy**. Proszę kliknąć na nie, otworzy się okienko, w którym trzeba wpisać kod **MS36-4A-INF** (grupa p. Grzemby) lub **MS36-4AA-INF** (grupa p. Witych) oraz kliknąć polecenie **DOŁĄCZ**. Potem z listy przedmiotów po lewej wybrać **INFORMATYKA**.

Po dołączeniu do klasy zostaw wiadomość powitalną. Postaraj się zrobić to najpóźniej **do czwartku 30 kwietnia**, do godz. 10-tej. W czwartek zamieścimy tam **krótki test**, który będzie przesłany wszystkim uczniom, którzy dołączyli do klasy. Na rozwiązanie testu i realizację całej lekcji masz czas do 8 maja.

**Uwaga!** Test należy wykonać dopiero wtedy gdy dobrze zapoznasz się z treścią lekcji i przećwiczysz budowanie skryptów. Test będzie oceniony o ocena zapisana w eDzienniku.

Życzymy owocnej pracy.

Na dołączenie do grupy na WsipNet masz czas **do 30 kwietnia**, do **godz.10-tej**.

Na rozwiązanie testu i realizację całej lekcji masz czas **do 8 maja**.