

Klasa 5

27.04.2020 do 08.05.2020

Lekcja

TEMAT: GRA ZBIERANIE I LICZENIE JABŁEK.

Po lekcji uczniowie powinni umieć:

- sterować duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Kontrola, Ruch i Czujniki;
- zrealizować interaktywny projekt ze zmienną licznik.
- analizować działanie zrealizowanego projektu;
- poprawiać projekt;
- rozwijać projekt;
- opisywać i udostępniać gotowy projekt.

Na podstawie filmu: <https://www.youtube.com/watch?v=0P8oicW9kok>
utwórz podobny projekt.

Ponownie przesyłam filmik do udostępniania projektów:

https://www.youtube.com/watch?v=o6_HFSb_Ofg

Jeśli w programie nie wyświetla się opcja UDOSTĘPNIJ, prawdopodobnie adres e-mail podany podczas rejestracji do programu Scratch nie został przez Państwa potwierdzony. Na adres e-mail podany przez Państwa zostaje wysłany link aktywacyjny programu Scratch w który trzeba kliknąć.

Jeśli w dalszym ciągu będzie problem udostępnianiem projektów można mi przesłać zdjęcia projektu.

Jeśli potrafisz dodaj swoje podpisane projekty do studia:

<https://scratch.mit.edu/studios/26296578/projects/> klikając w przycisk: “dodaj projekty”.

ZADANIE DLA OSÓB MAJĄCYCH KŁOPOTY Z DOSTĘPEM DO KOMPUTERA LUB Z DZIAŁANIEM PROGRAMU:

Proszę przygotować referat opisujący przeznaczenie, funkcje i narzędzia programu Scratch w tym funkcje losowe programu, sterowanie ruchem duszka, wykorzystanie zmiennych do liczenia punktów.

Skontaktuje się z wybranymi osobami, które prześlą mi efekt swojej pracy na adres e-mail: wisniowa.sala65@gmail.com do 8 maja 2020 podając w temacie swoje imię i nazwisko oraz klasę.

Praca może być oceniana.

**WIĘCEJ INFORMACJI DLA UCZNIÓW BĘDZIE STOPNIOWO UDOSTĘPNIANE
NA DYSKU POD LINKIEM (PROSZĘ GO SKOPIOWAĆ I WKLEIĆ DO
PRZEGLĄDARKI):**

<https://drive.google.com/open?id=1XmTdiCUKuNNA8RrCrYjfFVvWgJwT2DjQ>

W razie problemów proszę o kontakt e-mail: wisniowa.sala65@gmail.com