**Zadanie z informatyki -2godziny lekcyjne.**

Programowanie w środowisku Scratch.

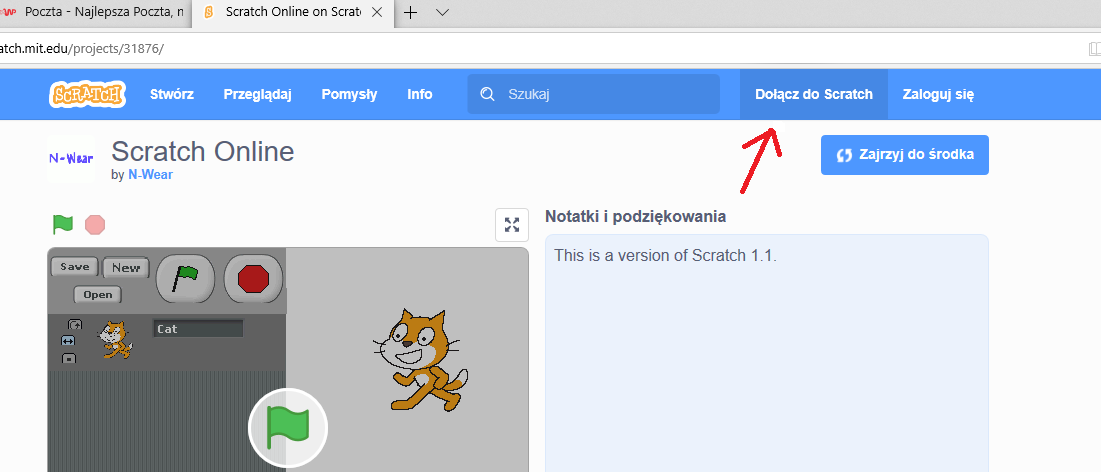
1. Każdy uczeń posiada konto poczty elektronicznej. Jeżeli nie, za zgodą rodziców założyć najlepiej GMAIL – będzie potrzebny do innych lekcji.

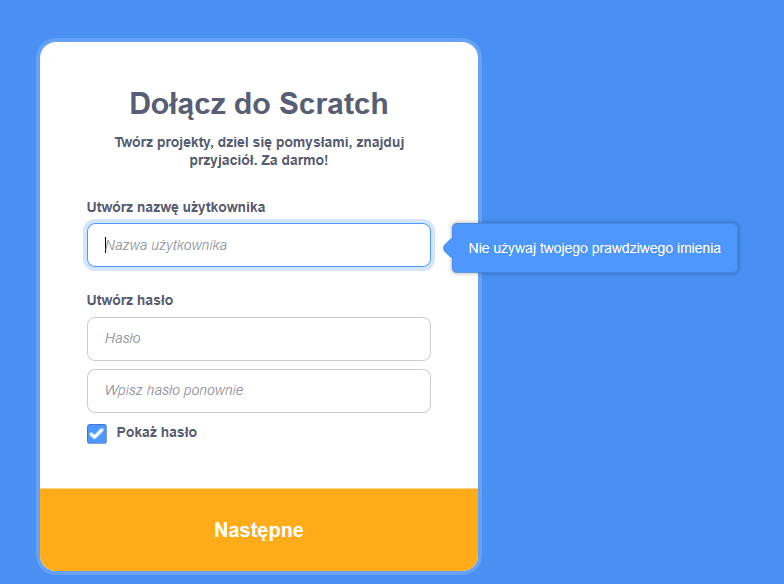
2. Proszę połączyć się ze stroną

<https://scratch.mit.edu/>

3. Wybierz z menu: Dołącz do Scratch (zapisz dane aby ponownie się zalogować).

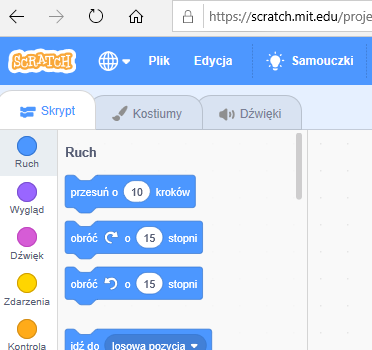
4. Wypełnij formularz rejestracyjny i zaloguj się do Scratch.





5. Po zarejestrowaniu użytkownik może zapisywać swoje prace on-line lub na komputerze. I wysłać w załączniku do sprawdzenia najlepiej na adres na-la. (wysłany w dzienniku elektronicznym.

6. Aby zmienić na język polski klikamy ikonkę globusa i wybieramy Poland



6. Zadania do wykonania znajdują się na stronie

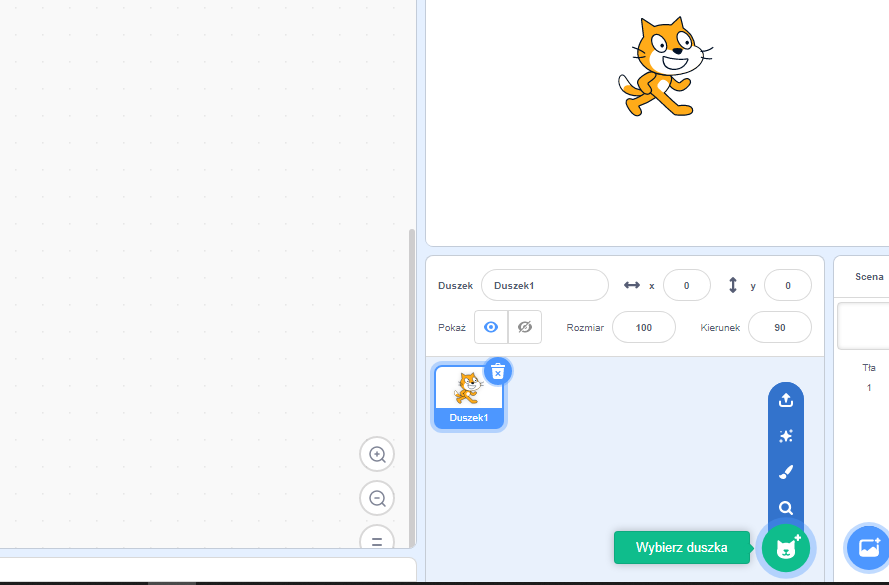
**Zad 1**

Link do scenariusza. Proszę go skopiować i wkleić do pasku adresu w przeglądarce lub na niego kliknąć z przyciskiem Ctrl.

http://wiki.mistrzowiekodowania.pl/index.php?title=Modu%C5%82\_5\_-\_%22Gra\_zr%C4%99czno%C5%9Bciowa\_-\_odbijanie\_pi%C5%82eczki%22

7. Program dostępny on-line różni się od programów jakie były w pracowni. Jednak uczniowie klasy VI powinni sobie poradzić w wyszukaniu różnic.

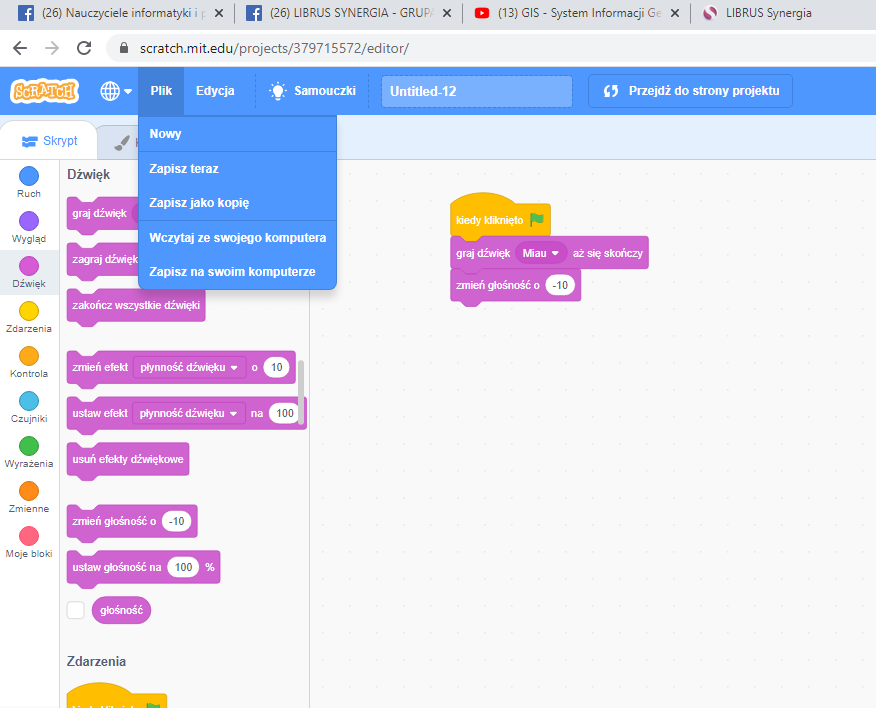
Poniżej podaje gdzie można zmienić, namalować nowego duszka lub zmienić tło.



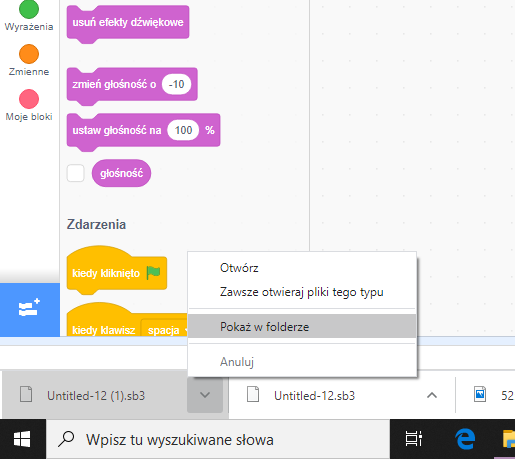
Tutaj możesz zmienić tło

Tutaj możesz narysować duszka

8. Jak zapisać plik na swoim komputerze



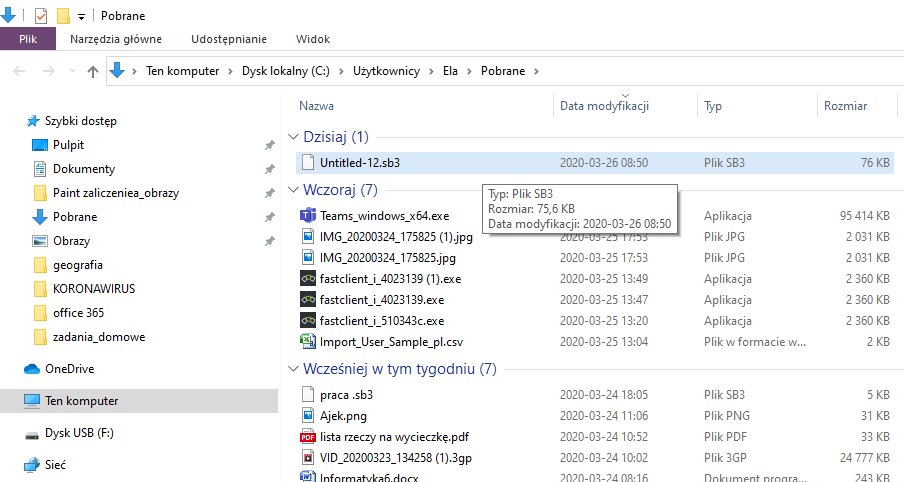
Po wybraniu **PLIK** z menu rozwinęła się lista. Wybierz **ZAPISZ NA SWOIM KOMPUTERZE**. Plik zapisze się w katalogu **POBRANE.**



Tutaj możecie znaleźć plik.

UWAGA nie otworzycie go na komputerze klikając w niego bo nie macie aplikacji SCRATCH. Można ją sobie pobrać i zainstalować.

Zmiana tła



Ten plik należy załączyć do poczty i wysłać na konto:

elasiwik@gmail.com