**Informatyka klasa 4a**

**Gr. 1 26.04.2021 10.05.2021…..17.05.2021**

**Gr. 2 29.04.2021 06.05.2021 13.05.2021**

**Temat: Małpie figle. O sterowaniu postacią? 3 godz.**

Program Scratch jest bezpłatny. Nie trzeba go instalować, wystarczy wejść na stronę <https://scratch.mit.edu> i wybrać odpowiednią opcję.

UWAGA

Jeśli tego jeszcze nie zrobiłeś to koniecznie załóż konto na serwisie scratch.mit.edu aby zapisywać swoje prace oraz móc je udostępniać.

Projekt będziemy wykonywać na kolejnych 3 zajęciach lekcyjnych.

1. Zapisz temat lekcji w zeszycie
2. Zapoznaj się z informacjami ze strony 81 – 86.
3. Następnie wykonaj program pozwalający sterować duszkiem z klawiatury.Zaprogramujesz małpkę w taki sposób, aby zrywała owoce z roślin.

Pomoże Ci w tym film instruktarzowy załączony poniżej.

[https://dlanauczyciela.pl/zasob/218532,film-do-tematu-42-malpie-figle.mp4](https://dlanauczyciela.pl/zasob/218532%2Cfilm-do-tematu-42-malpie-figle.mp4)

Aby odtworzyć film naciśnij Podgląd pliku (jak poniżej)



1. Pracę proszę zapiszcie pod nazwą *zabawa\_z\_małpką*  i wyślijcie projekt na adres a.miroslaw.szkola@gmail.com.

Ostateczny termin przesłania pracy **gr 1 18. 05.2021**

**Gr.2 14.05.2021**

Powodzenia ☺