**27.04.2020 INFORMATYKA, kl. IV – lekcja offline**

**23. Temat: Niech wygra najlepszy – jak policzyć punkty w programie Scratch?**

**Cele lekcji:**

Dzisiaj na lekcji:

1. Nauczysz się czym są zmienne w programie Scratch
2. Nauczysz się jak stosować zmienne w programie Scratch
3. Wykonasz skrypt ze zmiennymi

 Czego będziesz potrzebować do tej lekcji?

1. chęć do nauki:)
2. laptop/komputer
3. dostęp do Internetu i przeglądarki internetowej
4. ewentualnie wsparcie rodzeństwa lub innego członka rodziny, który zna pomoże Ci w obsłudze sprzętu i Internetu.

ZAKRES REALIZACJI PODSTAWY PROGRAMOWEJ: I.2a, I.3, II.1a, II.2

1. Zaloguj się na swoje konto na stronie:

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

1. Obejrzyj film i wykonaj wszystkie instrukcje tak, jak na filmie:

<https://drive.google.com/file/d/1LsX1QlNE5fvLTfLgLSFcGUA-yA709od6/view?usp=sharing>

Po wykonaniu pracy zagraj w zbudowaną grę. Zrób zdjęcie swojego najlepszego wyniku (do zdobycia jest 10pkt) i prześlij na e-maila: **mkedzierski5150@gmail.com**

Czas na wykonanie zadania – 1 tydzień.