**06.04.2020 INFORMATYKA, kl. IV – lekcja offline**

**21. Temat: Małpie figle – o sterowaniu postacią\_cz2**

**Cele lekcji:**

Dzisiaj na lekcji:

1. Nauczysz się jak układać skrypyt do sterowania duszkami na ekranie
2. Nauczysz się jak spowodować reakcję duszka na spotkanie z innym duszkiem („znikniecie” duszka)
3. Wykonasz II cz. gry „Małpie figle”.

 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.2c, I.3, II.1, II.2

1. Zaloguj się na swoje konto na stronie:

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

i otwórz swoją ostatnio stworzoną pracę (Małpka). Małpka się już porusza za pomocą strzałek na klawiaturze, a nawet podskakuje. Teraz czas na zaprogramowanie aby Małpka zerwała banany.

1. Obejrzyj film i wykonaj wszystkie instrukcje tak, jak na filmie. W razie potrzeby wciśnij pauzę, żeby zatrzymać film i dokładnie zobaczyć co trzeba zrobić:

<https://drive.google.com/file/d/1YoC4TK5CgUBKAg1hblxBY10bEe-IWtAk/view?usp=sharing>

Po skończonej pracy zagraj w grę. Pamiętaj – grę uruchamiamy przez kliknięcie **ZIELONEJ FLAGI**, a Małpką sterujemy strzałkami na klawiaturze: w prawo, w lewo i w górę.

Po skończeniu pracy, skopiuj link do niej (w okienku u góry przeglądarki) i wyślij na e-maila: **mkedzierski5150@gmail.com**

Czas na wykonanie zadania – 1 tydzień.