

Temat: Wprowadzenie do podstaw do programowania środowisk graficznych.

W związku z tym, że nie mamy dostępu do wersji instalowalnej programu Scratch, wejdziemy na stronę <https://scratch.mit.edu> i będziemy używali wersji w przeglądarce www.

1. **Obejrzyj film:** <https://www.youtube.com/watch?v=T-l4n4p7g6I>
2. Rozpocznij na oficjalnej stronie Scratch - [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu). Wpisz ten adres w dowolną przeglądarkę stron www.
3. Klikamy w ikonę „Rozpocznij tworzenie”
4. Zmień języka środowiska na polski
5. Poznajemy działanie bloków. Sprawdź zachowanie wybrany klocków.
6. **Ćwiczenie:**  
[materiał do ćwiczenia: <https://www.youtube.com/watch?v=9zM95ti2K2c>]
7. Posługując się materiałem zmieniamy tło planszy.
8. Zmieniamy kota na żuczka.
9. Wstawiamy dowolne ruchy żuczka.
10. Projekt zapisujemy [PLIK > ZAPISZ NA SWOIM KOMPUTERZE > NAZWA: twoje imię i nazwisko]
11. Plik przesyłamy na adres e-mail: [marek.klich.1@o2.pl](mailto:marek.klich.1@o2.pl)

