

Informatyka kl. IV 21.05.2020

Temat: Scratch – duszki i skrypty.

- Zapoznaj się z tematem lekcji w podręczniku str.87 – 92.
- Zagraj w grę **Zabawa w chowanego** zaproponowaną w podręczniku i zbieraj punkty. Obejrzyj jak ta gra została zrobiona . Przeanalizuj skrypty ,które wykonuje duszek Globo.
- W zeszycie napisz definicje skryptu podręcznik str. 91, oraz ile punktów zdobyłeś w grze Zabawa w chowanego.