**Temat: W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?**

1. W związku z realizacją zajęć z informatyki w formie zdalnej bardzo proszę Uczniów klasy V o założenie konta według instrukcji na stronie WWW pod adresem <http://scratch-krok-po-kroku.blogspot.com/2016/10/skoro-juz-wiemy-czym-jest-scratch-i.html> albo ściągnięcie Scratch na dysk i praca może odbywać się w trybie offline.
2. Obejrzeć film <https://www.youtube.com/watch?v=Y0U7RnKDyR4>.
3. Jeśli Uczeń nie może pracować na Scratchu online to wykonuje zadania z książki strony 40-47 w kolejności proponowanej przez Wydawnictwo:
   1. Tworzy plan labiryntu w Scratch lub Paint i wczytuje tło do Scratcha.
   2. Buduje skrypty określające przemieszczenie duszka według instrukcji str. 43-44. Zwraca uwagę na instrukcję warunkowa „Jeżeli” i wykorzystaniue w niej bloków z kategorii „Czujniki”.
   3. Tworzy drugi poziom gry duplikując tło i edytuje wyjście z labiryntu.
   4. Dodaje zmienne „Poziom\_gry” i „Liczba\_ruchów”z kategorii „Dane” i umieszcza je na scenie i ustawia wartości zgodnie z instrukcją z Podręcznika str 46-47.
   5. Robi zdjęcia skryptów na pierwszy i drugim poziomie gry i przesyła je na adres mailowy nauczyciela do końca tygodnia tj. do **05.04.2020**.
4. Jeśli Uczeń ma możliwość pracy z wykorzystanie Internetu to loguje się na platformę edukacyjną <https://epodreczniki.pl/> za pomocą loginu i hasła przesłanego przez nauczyciela z Dziennika elektronicznego.
5. Przejść do zakładki „Udostępnione dla mnie” i kliknąć w ikonę materiału „Mysz w labiryncie”.
6. Wykonać ćwiczenia Ćwiczenie 1- Ćwiczenie 20.
7. Dla chętnych wykonać zadania uzupełniające.
8. Zrobić zdjęcia skryptów i przesyłać na adres mailowy nauczyciela do końca tygodnia tj. do **05.04.2020**.