**Temat: Programowanie w języku Scratch**

Temat przewidziany na trzy jednostki lekcyjne

III jednostka lekcyjna

1. Będziemy ćwiczyć sytuacje warunkowe w programie Scratch (podręcznik str. 143-144).
2. Uczniowie, którzy tego nie zrobili na poprzednich lekcjach tworzą w programie Scratch skrypt liczący średnią z pięciu ocen i wyświetlający komunikat o otrzymanej nagrodzie jeśli średnia przekracza 4,5.
3. Zbuduj skrypt, który rysuje kwadrat o boku 100 kroków jeśli wciśnięto literę „k” w przeciwnym razie kot zamiauczy.
4. Jeśli instrukcje z podręcznika są niewystarczające proponuję obejrzeć film <https://www.youtube.com/watch?v=j0SnXbOdG8U>
5. Zrób zdjęcie pulpitu (zrzut ekranu) utworzonych skryptów i wyślij to co potrafiłeś/potrafiłaś zrobić do 24.04.2020 na adres mailowy nauczyciela podany na Dzienniku elektronicznym.