

**TEMAT: Poznajemy środowisko Scratch Junior.**

Witajcie Trzeciaki !

Na zajęciach dodatkowych chciałabym Wam pokazać działanie programu Scratch Junior. Jest to środowisko przeznaczone do nauki programowania dla najmłodszych. Myślę, że wam się spodoba

Zaczynamy!

Na początek musicie poprosić kogoś starszego, żeby pobrał i zainstalował na Waszym komputerze odpowiedni program.

Jest on zupełnie darmowy, a można go znaleźć na stronie:

<https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/>

Po zainstalowaniu zapraszam do uruchomienia 😊

Projekt 1 – skaczące piłeczki

Zacniemy od najprostszego projektu.

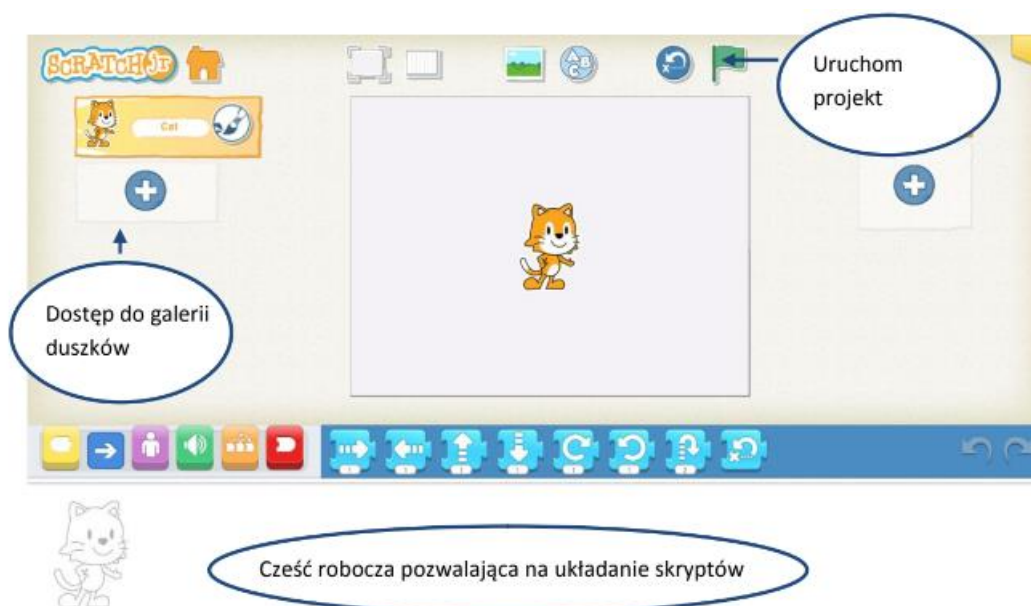
Po uruchomieniu Scratcha Juniora wyświetla się ekran powitalny. Intuicyjnie kierujemy swoją uwagę w stronę ikony z domkiem i wchodzimy do interfejsu z możliwością tworzenia nowego projektu.



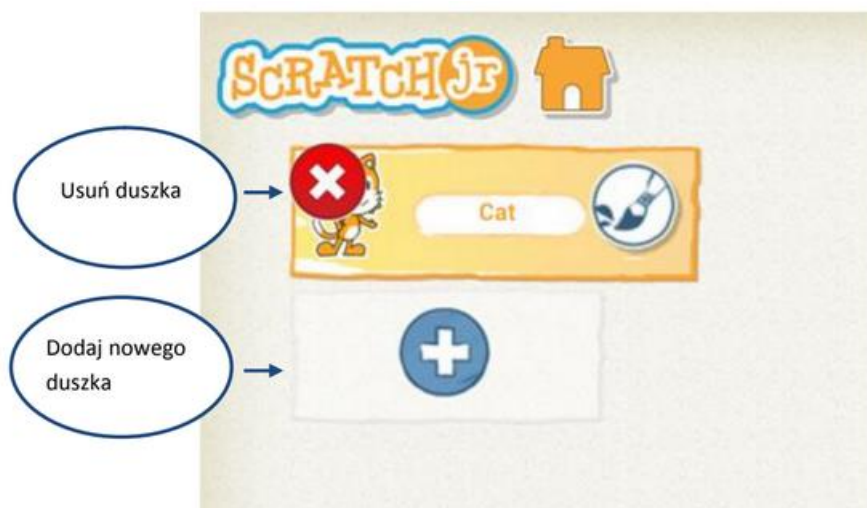
Następnie wykorzystując ikonkę z plusem otwieramy pusty projekt



Jesteśmy na ekranie startowym



Na naszej scenie potrzebujemy piłki. W związku z tym, w pierwszym kroku usuwamy Tica (postać na środku) przytrzymując palcem jego ikonę i nazwą „Tic” do momentu pojawienia się czerwonego kółka z białym „iksem”. Następnie klikamy na czerwony przycisk.



Teraz klikamy niebieski plusik i w galerii duszków szukamy piłki. Klikamy ją dwukrotnie i powinna pojawić się na naszej scenie.

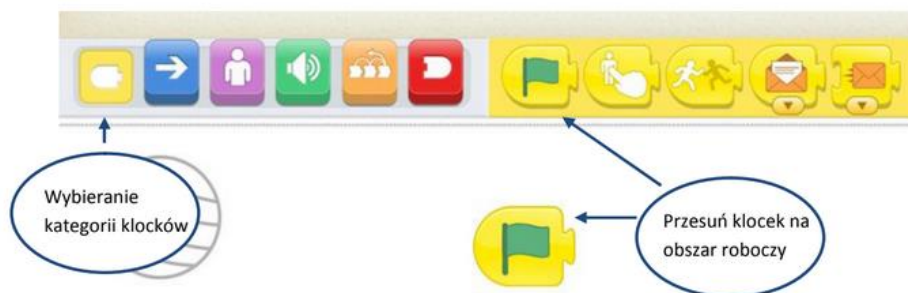
Teraz musimy zaprogramować jej ruch.

Służą do tego odpowiednie klocki pogrupowane w różne kategorie. Przyjrzyjcie się im.



Ciąg poleceń dla naszej piłki będziemy ustawiać poniżej.

Na początek wybieramy żółta kategorię klocków



Następnie skorzystajmy jeszcze z grupy niebieskiej i czerwonej i ułożmy następujący skrypt.



CYFERKI MOŻEMY ZMIENIĆ
KLIKAJĄC NA NIE

Pora uruchomić nasz program

Kliknijcie zieloną flagę u góry ekranu.



Działa?

Pobawcie się troszkę sami

- Spróbujcie dołożyć drugą piłkę, która będzie odbijać się wyżej?
- Poszperajcie i spróbujcie ustawić tło.
- Poeksperymentujcie z innymi klockami

Kolejny projekt, za tydzień 😊

Pozdrawiam
pani Kasi