

## **Grupa główna - Strażnik Laboratorium**

Rozpoczynamy następne zadania w programie Scratch związane z programowaniem. Zajęcia rozpoczęliśmy od stworzenia programu, w którym duszek będzie "strzegł" naszej klasy przed niepożądanym gościem - będzie go odstraszał pojawiając się i znikając. Poza tym duszek stanie się pomocnikiem nauczyciela - wyświetli komunikat, gdy w klasie będzie zbyt głośno. Dzieci przygotowywały również tło akcji oraz duszka, który stał się strażnikiem akcji. Ogólnie, zajęcia koncentrowały się wokół skryptów związanych z wyglądem i dźwiękiem oraz sterowaniu zdarzeniami przy użyciu kamerki.