**Temat: *Programujemy historyjki w języku Scratch – tworzymy program i powtarzamy polecenia***

Na początek musimy zainstalować środowisko [Adobe AIR](http://get.adobe.com/air/) program [Edytor Scratcha Offline](https://scratch.mit.edu/scratchr2/static/sa/Scratch-461.exe)

<https://scratch.mit.edu/scratchr2/static/sa/Scratch-461.exe>

<https://scratch.mit.edu/scratchr2/static/sa/Scratch-461.exe>

Po zainstalowaniu programu musimy zmienić język programy na POLSKI. W tym celu klikamy na ikonkę kuli ziemskiej i z listy wybieramy Polski



W pracy z programem będziemy korzystali z zakładek Skrypty, Kostiumy.

W skryptach znajdują się klocki odpowiadające poleceniom, które będziemy wydawali naszemu duszkowi, czyli postaci znajdującej się na „białej kartce” po lewej stronie okna programu.

***Proszę o zapoznanie się z tematem 7. Programujemy historyjki w języku Scratch od strony 73 do strony 76. (bez punktu 3)***

*Klocki z zakładki skrypty przeciągamy z wciśniętym lewym klawiszem myszy na pole po prawej części okna i puszczamy klawisz.*



***Wykonajcie ćwiczenie 1, przykład 1 i ćwiczenie 2 i 3.***

**Nie odsyłacie żadnej z wykonanych dziś prac.**

*Powodzenia 😊*