

### Ćwiczenie 1.

Co to jest **programowanie**?

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 2.

W jaki sposób należy uruchomić program Scratch? Wymień kolejne czynności.

.....

.....

.....

W jaki sposób prawidłowo zamykać program Scratch?

.....

.....

.....

### Ćwiczenie 3.

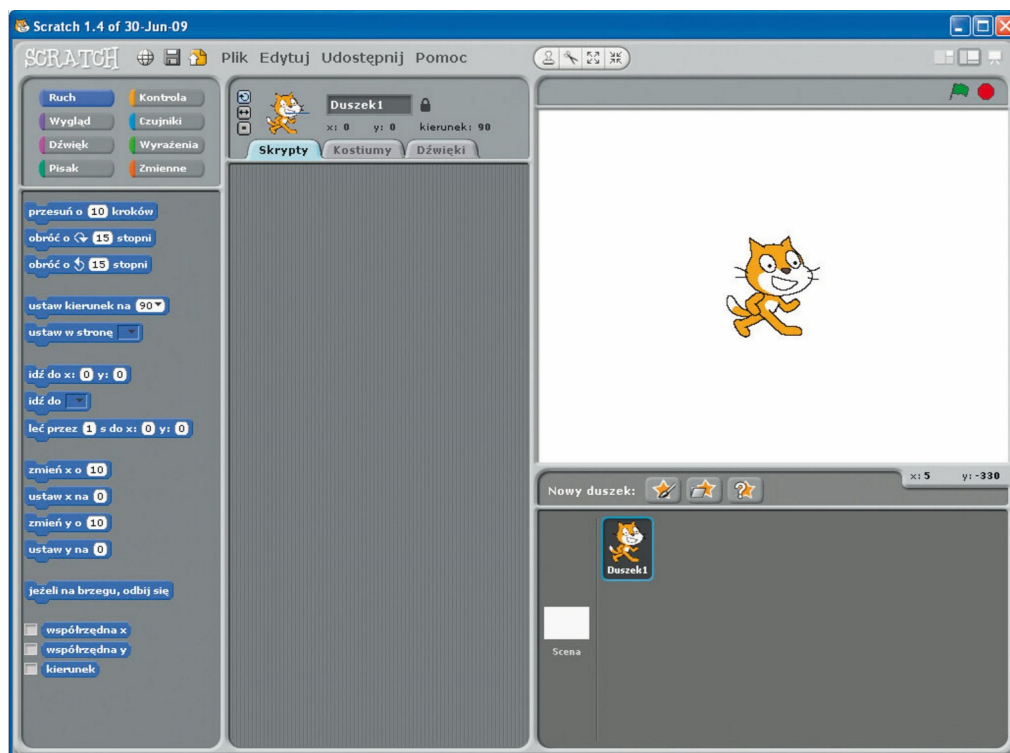
Czy na podstawie wyglądu ikony potrafisz rozpoznać plik zawierający projekt programu Scratch? Jeśli tak, narysuj ją. Jeśli nie, poproś nauczyciela o pomoc.



Miejsce na Twój rysunek.

### Ćwiczenie 4.

Opisz poznane elementy okna programu Scratch (rysunek 8.1).  
Wyjaśnij przeznaczenie poznanych składników.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Ćwiczenie 5.

Narysuj kilka wybranych przycisków programu Scratch i opisz ich przeznaczenie.

Przycisk	Przeznaczenie

Uruchom przeglądarkę internetową. Wpisz w **polu adresu** [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu). Zobaczysz stronę widoczną na rysunku 8.1. w podręczniku. Zapoznaj się z jej zawartością. Opisz krótko, jak **pogrupowane** są na niej informacje.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Ćwiczenie 7.**

Na otwartej stronie obejrzyj i przetestuj projekty stworzone przez innych programistów. Wymień nazwy najciekawszych projektów (lub ich twórców). Podaj miejsce na stronie — nazwę grupy.

Projekt (login twórcy)	Grupa

**Ćwiczenie 8.**

Stwórz projekt własnego pomysłu. Podczas tworzenia duszków korzystaj z przycisków [Duplikuj](#) i [Zmniejsz duszka](#) lub [Zwiększ duszka](#). Nie bój się eksperymentować. Zapisz projekt w swoim katalogu.

Podaj nazwę pliku, w którym projekt zostanie zapisany.

.....

**Ćwiczenie 9.**

Podaj przykłady algorytmów z życia codziennego lub innych — poza informatyką — przedmiotów szkolnych.

.....

