

2.

Scratch – programování – rozhodování, náhodná čísla

CO BUDEME DĚLAT

- procházet bludištěm
- létat s raketou po vesmíru
- hledat cestu pro mouchu z láhve
- sestavovat kvízy a hodnotit kvízové otázky

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

- rozhodovat se v programu podle podmínky
- stanovit podmínku pro rozhodování
- poznat, kdy je podmínka splněna
- podle splnění podmínky volit ze dvou možností
- generovat a používat náhodná čísla
- používat podmínky s porovnáváním textů a čísel

NOVÉ BLOKY

když __ tak

když __ tak jinak

nastav směr __

náhodné číslo od __ do __

__ = __

POUŽITÉ PROJEKTY

- *Bludiště*
- *Vesmír*
- *Navigace*
- *Kreslení*

2.

Scratch – programování – rozhodování, náhodná čísla

CO BUDEME DĚLAT

- procházet bludištěm
- létat s raketou po vesmíru
- hledat cestu pro mouchu z láhve
- sestavovat kvízy a hodnotit kvízové otázky

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

- rozhodovat se v programu podle podmínky
- stanovit podmínku pro rozhodování
- poznat, kdy je podmínka splněna
- podle splnění podmínky volit ze dvou možností
- generovat a používat náhodná čísla
- používat podmínky s porovnáváním textů a čísel

NOVÉ BLOKY

když __ tak

když __ tak jinak

nastav směr __

náhodné číslo od __ do __

__ = __

POUŽITÉ PROJEKTY

- *Bludiště*
- *Vesmír*
- *Navigace*
- *Kreslení*