

## 5.

### Scratch - proměnná

#### CO BUDEME DĚLAT

- počítat skóre
- hádat čísla
- hrát kostky
- krmit žraloka
- jezdit po autodráze

#### CO SE ŽÁCI NAUČÍ

- používat proměnné pro uchování hodnot
- použít v proměnných čísla a texty
- nastavovat a měnit hodnotu proměnné

#### NOVÉ BLOKY

nastav \_\_ na \_\_

změň \_\_ o \_\_

#### POUŽITÉ PROJEKTY

- *Vesmír*
- *Házení kostkou*
- *Autodráha*

ČASOVÁ DOTACE **4** VYUČOVACÍ HODINY

## 5.

### Scratch - proměnná

#### CO BUDEME DĚLAT

- počítat skóre
- hádat čísla
- hrát kostky
- krmit žraloka
- jezdit po autodráze

#### CO SE ŽÁCI NAUČÍ

- používat proměnné pro uchování hodnot
- použít v proměnných čísla a texty
- nastavovat a měnit hodnotu proměnné

#### NOVÉ BLOKY

nastav \_\_ na \_\_

změň \_\_ o \_\_

#### POUŽITÉ PROJEKTY

- *Vesmír*
- *Házení kostkou*
- *Autodráha*

ČASOVÁ DOTACE **4** VYUČOVACÍ HODINY