

# OBSAH

|                                                                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Kapitola 6 – Práce v programu <i>Scratch</i> .....                                                                    | 4  |
| Úvod do práce ve <i>Scratchi</i> .....                                                                                | 4  |
| Kudy chodí Locka a Šift .....                                                                                         | 4  |
| Projekt 1 – Otevření prostředí <i>Scratch</i> a základní seznámení – pracovní plocha, záložky,<br>pohyb kocoura ..... | 5  |
| Projekt 2 – Pohyb, otočení a stopa .....                                                                              | 11 |
| Projekt 3 – Tvoříme scénář .....                                                                                      | 16 |
| Projekt 4 – Blok <i>opakuj</i> , kopírování scénářů, blok <i>bublina s čekáním</i> .....                              | 18 |
| Projekt 5 – Blok <i>otiskni se</i> .....                                                                              | 23 |
| Projekt 6 – Blok <i>další kostým</i> , blok <i>přehraj zvuk</i> .....                                                 | 25 |
| Projekt 7 – Vlastní blok .....                                                                                        | 28 |
| Projekt 8 – Hra <i>Vysvobození princezny</i> .....                                                                    | 32 |
| Obrázky k vystřižení .....                                                                                            | 35 |
| Očekávané výstupy .....                                                                                               | 35 |