

Wtorek 29.04.2020r.

Koło matematyczne i zajęcia informatyczne: 2h

Kochani, proponuję twórcze i bezpieczne zabawy ze Scratchem Juniorem. Jest to zabawa i nauka programowania. Dzięki niej będziecie nabywać umiejętności analitycznego i precyzyjnego myślenia. Analityczne podejście w nauce pomoże Wam teraz i w przyszłości rozwiązywać różne zadania matematyczne i inne problemy.

WAŻNE: Bardzo proszę dokładnie obejrzyj film instruktażowy. (Dużo lepszy od poprzedniego. Trwa tylko 11 minut.)

<https://www.youtube.com/watch?v=4lYKbeAORrc>

Dowiesz się co to jest:

- **ekran edycji programu**,
- **scena** (środek ekranu),
- **obszar programu** (dolna część ekranu), gdzie układa się kod poruszania aktorami wykorzystując bloczki (bloczki uruchamiające ruch, bloczki wyglądu, bloczki dźwięku, bloczki sterowania i zakończenia),
- **obszar postaci** (lewa strona ekranu),
- **ikony sterujące** (górną krawędź) tu znajduje się ikona startu programu, ikona przywrócenia ustawień, wybór tła sceny, tryb pełnego ekranu, wstawiania tekstu,
- **obszar sceny** (prawa strona ekranu)- max 4 sceny, można dodać scenę lub ją usunąć,
- **zmiana nazwy projektu** i udostępnianie pracy mailem (prawy górny róg).

Etapy pracy:

- wybierz obiekt na scenie (może być kot),
- zaplanuj ruch przeciągając bloczki na dół ekranu, gdzie znajduje się cień naszej postaci. Naciskając pojedyncze polecenia nasza postać będzie się poruszać. Chcąc zaplanować całą sekwencję ruchu musisz rozpocząć od zielonej flagi, dołączyć kilka strzałek i zakończyć czerwonym klokiem. Sprawdzisz ruch postaci, gdy naciśniesz ikonkę zielonej flagi na górnej krawędzi.
- wybierz scenę

NA OCENĘ: Wykonaj swój projekt. Mile widziany projekt podobny do tego z filmu instruktażowego . Może być bardziej rozbudowany. Poproś rodziców by przesłali stworzony przez Ciebie projekt na mój adres mailowy.



Powodzenia

J. Michalak