

Temat zajęć: Podstawy Scratch - Rysuj z kotkiem.

Czas trwania zajęć: 2 * 45 min

Cele ogólne:

- poznanie środowiska Scratch,
- uczeń potrafi tworzyć proste animacje w programie Scratch.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi samodzielnie poruszać się po platformie **scratch.mit.edu**,
- potrafi posługiwać się pojęciami: Scratch, duszek, scena,
- potrafi tworzyć własną scenę i duszka,
- uczeń potrafi tworzyć proste animacje w programie Scratch.

Metody:

- wykład,
- pokaz,
- ćwiczenia praktyczne.

Formy pracy: indywidualna.

Pomoce dydaktyczne:

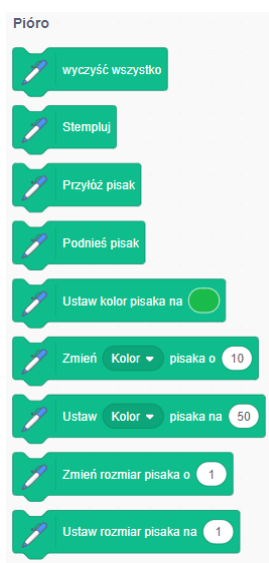
- tablica interaktywna,
- zestaw komputerowy.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie.

Każdy duszek w środowisku Scratch potrafi rysować. Służy mu do tego pisak, który można podnieść lub opuścić. Podczas przemieszczania się po scenie z opuszczonym pisakiem duszek rysuje kreskę. Kolor i rozmiar pisaka można ustalać.

Bloki odpowiadające za rysowanie

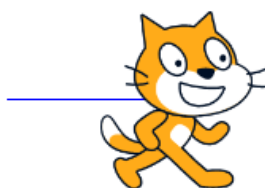
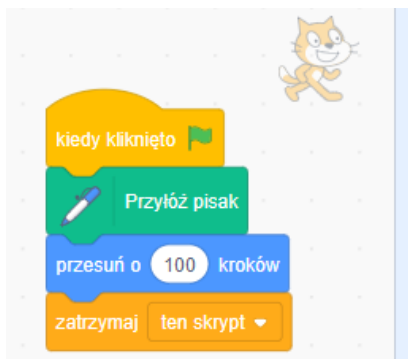


2. Zapoznanie uczniów z materiałem dydaktycznym.

Rysowanie kreski pisakiem

Wykonamy skrypt, w którym po naciśnięciu **zielonej flagi** duszek rysuje na scenie kreskę.

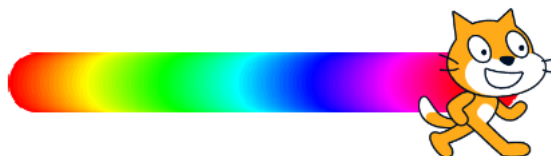
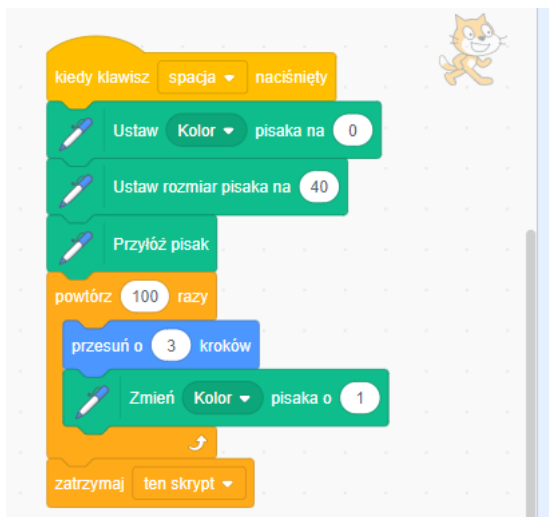
1. Z bloku ZDARZENIA wybieramy – KIEDY KLIKNIĘTO – zieloną flagę.
2. Z bloku PIÓRO – wybieramy PRZYŁÓŻ PISAK.
3. Teraz z bloku RUCH – wybieramy – PRZESUŃ O 10 KROKÓW (przesuwamy o 100 kroków).
4. Z bloku KONTROLA – ZATRZYMAJ TEN SKRYPT.
5. Zapisujemy projekt: nadajemy nazwę, klikamy PLIK „Zapisz teraz”.



Rysowanie tęczy

Wykonamy skrypt, w którym po naciśnięciu klawisza **spacja** duszek rysuje na scenie tęczową kreskę.

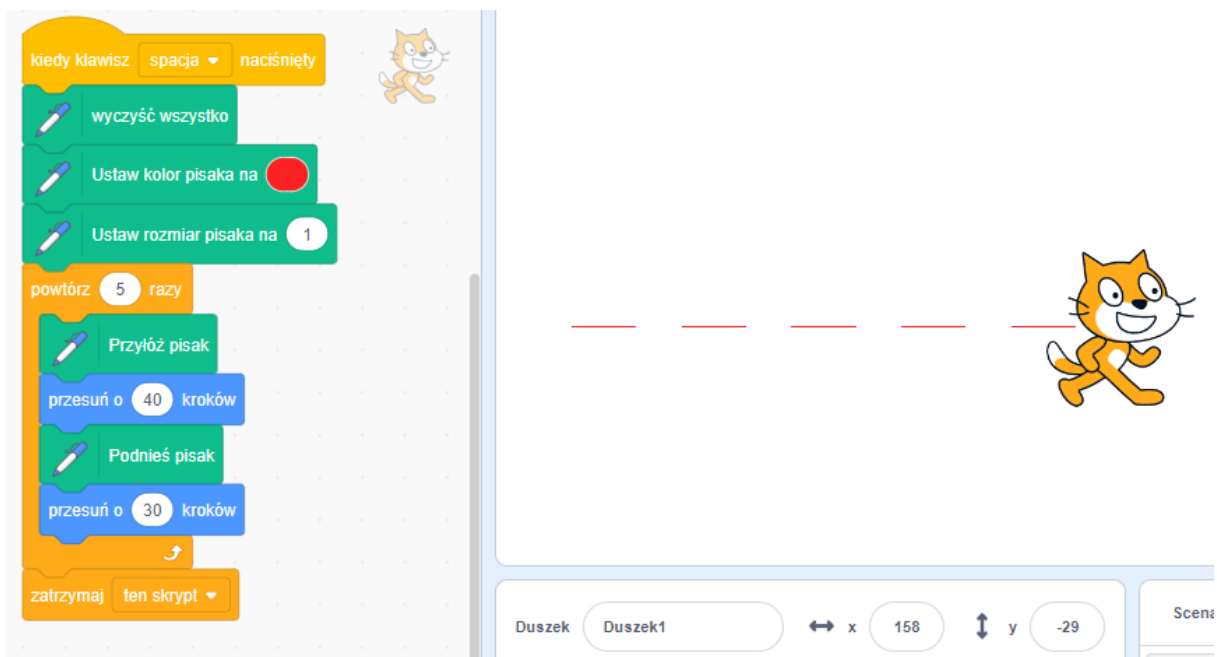
1. Z bloku ZDARZENIA wybieramy – KIEDY KLAWISZ SPACJA NACIŚNIĘTY.
2. Z bloku PIÓRO – wybieramy USTAW KOLOR PISAKA NA 0.
3. Z bloku PIÓRO – wybieramy USTAW ROZMIAR PISAKA NA 40.
4. Z bloku PIÓRO – wybieramy PRZYŁÓŻ PISAK.
5. Z bloku KONTROLA – wybieramy POWTÓRZ 10 RAZY (powtarzamy 100 razy)
6. Teraz z bloku RUCH – wybieramy – PRZESUŃ O 10 KROKÓW (przesuwamy o 3 kroki).
7. Z bloku PIÓRO – wybieramy ZMIEN ROZMIAR PISAKA O 1.
8. Z bloku KONTROLA – ZATRZYMAJ TEN SKRYPT.
9. Zapisujemy projekt: nadajemy nazwę, klikamy PLIK „Zapisz teraz”.



Przerywane kreski

Wykonamy skrypt, w którym po naciśnięciu klawisza **spacja** duszek rysuje na scenie przerywane kreski. Każda kreska ma długość **40 kroków**, a odstęp między nimi wynosi **30**.

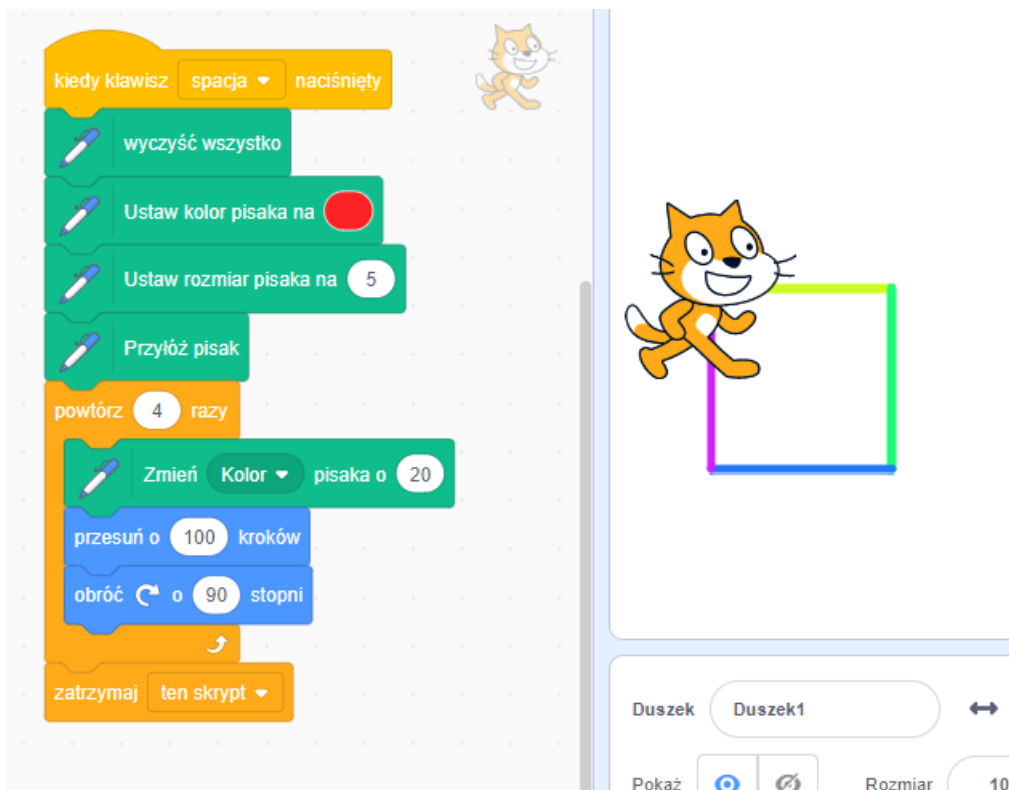
1. Z bloku ZDARZENIA wybieramy – KIEDY KLAWISZ SPACJA NACIŚNIĘTY.
2. Z bloku PIÓRO – wybieramy WYCZYŚĆ WSZYSTKO.
3. Z bloku PIÓRO – wybieramy USTAW KOLOR PISAKA NA np. czerwony.
4. Z bloku PIÓRO – wybieramy USTAW ROZMIAR PISAKA NA 1.
5. Z bloku KONTROLA – wybieramy POWTÓRZ 10 RAZY (powtarzamy 5 razy)
6. Z bloku PIÓRO – wybieramy PRZYŁÓŻ PISAK.
7. Teraz z bloku RUCH – wybieramy – PRZESUŃ O 10 KROKÓW (przesuwamy o 40 kroków).
8. Z bloku PIÓRO – wybieramy PODNIEŚ PISAK.
9. Teraz z bloku RUCH – wybieramy – PRZESUŃ O 10 KROKÓW (przesuwamy o 30 kroków).
10. Z bloku KONTROLA – ZATRZYMAJ TEN SKRYPT.
11. Zapisujemy projekt: nadajemy nazwę, klikamy PLIK „Zapisz teraz”.



Kwadrat na scenie

Wykonamy skrypt, w którym po naciśnięciu klawisza **spacja** duszek rysuje na scenie kolorowy kwadrat.

1. Z bloku ZDARZENIA wybieramy – KIEDY KLAWISZ SPACJA NACIŚNIĘTY.
2. Z bloku PIÓRO – wybieramy WYCZYŚĆ WSZYSTKO.
3. Z bloku PIÓRO – wybieramy USTAW KOLOR PISAKA NA np. czerwony.
4. Z bloku PIÓRO – wybieramy USTAW ROZMIAR PISAKA NA 5.
5. Z bloku PIÓRO – wybieramy PRZYŁÓŻ PISAK.
6. Z bloku KONTROLA – wybieramy POWTÓRZ 10 RAZY (powtarzamy 4 razy)
7. Teraz z bloku RUCH – wybieramy – PRZESUŃ O 10 KROKÓW (przesuwamy o 100 kroków) oraz OBRÓĆ O...
8. Z bloku KONTROLA – ZATRZYMAJ TEN SKRYPT.
9. Zapisujemy projekt: nadajemy nazwę, klikamy PLIK „Zapisz teraz”.



3. Podsumowanie zajęć.

Utrwalenie poznanych treści i ocena projektów.