

Centrum LSCDN

https://www.lscdn.pl/pl/trainings/736k9094,Informatyka-Klasa-4gr-Szkola-PodstawowaProgramujemy-historijki-w-jezyku-Scratch.html
06.05.2024, 09:54

9704223.Informatyka Klasa 4/gr Szkoła PodstawowaProgramujemy historijki w języku Scratch

Informacje ogólne

Kategoria szkolenia

Oferta pozostałych form doskonalenia zawodowego dla dyrektorów, rad pedagogicznych, nauczycieli oraz innych pracowników szkół/placówek, organizacji i instytucji oświatowych

Obszar

Zajęcia edukacyjne, otwarte i warsztatowe

Forma

Zajęcia otwarte

Liczba godzin

1

Cena

bezpłatne

Odbiorca

Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej, Nauczyciele informatyki, Nauczyciele innych przedmiotów

Kierownik

Hanna Głos

Program

- zastosowanie polecenia "zawsze", "powtórz"
- zaprojektowanie własnego tła
- wczytanie tła z biblioteki, wybór kolejnego tła
- wczytanie duszka, następnym kostium
- zastosowanie polecenia pokaż, ukryj
- ustalenie kierunku poruszania się kuszka
- ustawienie czasu trwania poszczególnych zdarzeń
- zapisanie gry zgodnie z poleceniem

Opis

Zaprogramujemy historijkę, w której duszek-kot bawi się piłką w pokoju. Po chwili pojawia się duszek-dziewczynka i zwraca mu uwagę, że piłką może stłuc lustro. Następnie duszek-kot grający w piłkę pojawia się na boisku. W jaki sposób dodać nowe duszki, zmienić ich kostiumy i wyświetlić je na nowym tle?

Zadaie dodatkowe-dla chętnych uczniów posiadających większe umiejętności.

Zaprogramuj historyjkę, w której wezmą udział dwa duszki: pies i motyl. Wybierz dwa tła. Na pierwszym tle po scenie powinien chodzić w lewo i w prawo duszek-pies. Po 20 sekundach na zmienionym tle pojawia się duszek-motyl, który będzie latać po całej scenie . Zapisz program w pliku pod nazwą Pies i motyl.

Prowadzący

Hanna Głos

Zapisz się

Brak możliwości zapisu.