**INFORMATYKA klasy IV, V, VI**

tydzień 3 i 4 (od 30 marca do 10 kwietnia)

Wykonane ćwiczenia wysyłajcie na adres: marzena.domzal@vp.pl

**Tydzień 3 (30 marca – 3 kwietnia)**

**Temat lekcji: Rysujemy duszka – robota i nim sterujemy.**

Proszę zapoznać się z rozdziałem 3 z podręcznika na stronie 86.

Do wykonania Ćwiczenie 6. str. 86, Ćwiczenie 7. str. 87 i Ćwiczenie 8. str. 87

*Tym razem nie skorzystamy z gotowego duszka, tylko narysujemy go sami. Program Scratch ma wbudowany edytor graficzny. Korzysta się z niego bardzo podobnie jak z edytora Paint, który dobrze znacie. Za pomocą prostych narzędzi – kształtów narysuj duszka – robota podobnego do tego pokazanego w podręczniku na stronie 86, albo według własnego pomysłu. Dodaj dwa kostiumy dla nowego duszka. Żeby ułatwić sobie pracę skorzystaj z porady umieszczonej w pierwszym akapicie na stronie 87 podręcznika. Zduplikowanego duszka bardzo łatwo można przerobić np. zmienić mu kolor. Pamiętaj o zapisaniu duszka.*

*Teraz wczytaj duszka do nowego projektu (Ćwiczenie 7/87) i wykonaj pozostałe polecenia. Żeby duszek powiększał się musisz umieścić polecenie* ***Zmień rozmiar o 2*** *z grupy narzędzi WYGLĄD. Żeby duszek nie rósł tak szybko można wstawić dodatkowo blok* ***Czekaj 0.1*** *z grupy KONTROLA. Ten klocek wstawiamy pomiędzy poleceniem* ***Zmień rozmiar*** *a* ***Następny kostium.*** *Gdy chcemy, żeby wszystko dobrze działało po uruchomieniu należy użyć klamerki* ***Zawsze.***

*Na koniec Ćwiczenie 8/87, ale z nim nie powinniście mieć problemu, bo podobne ćwiczenie było na poprzedniej lekcji (to z baleriną).*

*Proszę do mnie przesłać dwa pliki: Ten z ćwiczenia 7 (robot) i z Ćwiczenia 8 (sterowanie robotem).*

**Tydzień 4 (6– 10 kwietnia)**

**Temat lekcji: Tworzymy grę – duszek robot w tunelu.**

Proszę przeczytać rozdział 4 z podręcznika na stronie 87.

Do wykonania Ćwiczenie 9. str. 87, Ćwiczenie 10. str. 88

*W tych ćwiczeniach wykorzystamy postać duszka – robota narysowanego na poprzedniej lekcji oraz plik o nazwie „sterowanie robotem”. Dodatkowo stworzymy dla duszka całkiem nową scenę, która będzie przypominała labirynt. Przeczytaj uważnie wskazówki zawarte w rozdziale 4. Myślę, że z narysowaniem nowego tła nie będziesz mieć problemu. Robi się to podobnie jak rysowanie nowego duszka.*

*W ćwiczeniu 9 należy zamienić dotychczasowe tło na to nowe narysowane i spróbować poruszać duszkiem po scenie. Możesz zmniejszyć nieco postać duszka korzystając z narzędzia ROZMIAR w panelu pod sceną. Ustaw rozmiar duszka na 30 lub więcej – w zależności od pierwotnego rozmiaru duszka. Mniejszym robotem łatwiej jest poruszać.*

*Wykonaj Ćwiczenie 10/88. Postępuj zgodnie z instrukcją.*

*Możesz też obejrzeć bardzo krótki filmik z podobną grą na youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=UHhnpcBxNdw>

*Przyślij mi tylko jeden plik pod nazwą „robot w tunelu”.*

**Powodzenia!**

**Informatyka klasy V**

**Tydzień 3 (30 marca – 3 kwietnia)**

**Temat lekcji: Projekty w programie Scratch - ćwiczenia.**

Proszę przeczytać sobie rozdział „Warto zapamiętać” z podręcznika na stronie 92.

Do wykonania Zadanie 2 str. 93 i Zadanie 3 str. 93

*W tym tygodniu troszeczkę powtórzymy materiał. Sądzę, że te ćwiczenia nie sprawią Wam kłopotu, nie będą dla Was trudne. W zadaniu 2 ustalmy, że długość boku rysowanego podium będzie wynosić 100 kroków. Postarajcie się ułożyć skrypt tak, żeby duszek wykonał możliwie mało czynności. Nie zapominajcie przed rysowaniem przyłożyć pisak!*

*W zadaniu 3 proszę, żebyście zmienili kolor i grubość pisaka, którym posłuży się duszek podczas rysowania waszej pierwszej literki imienia. Polecenia te znajdziecie w sekcji PIÓRO. Zadbajcie też o to, żeby cały rysunek zmieścił się na scenie.*

*Proszę do mnie przesłać dwa pliki: Ten z zadania 2 (podium) i z zadania 3 (literka).*

**Tydzień 4 (6– 10 kwietnia)**

**Temat lekcji: Ćwiczenia w projektowaniu gry w programie Scratch .**

Do wykonania Ćwiczenie 9. str. 87, Ćwiczenie 10. str. 88

*Przed świętami tylko jedno zadanie (Zadanie 10 ze strony 94). Jeśli masz ochotę, to zamień duszki zaproponowane w zadaniu na inne np. związane z Wielkanocą. Odpowiednio dobierz do nich tło sceny. Przecież po scenie zamiast konika może biegać zajączek, a latać tu i tam kurczak.*

*Przyślij mi tylko jeden plik pod nazwą „gra”.*

**Powodzenia!**

**Informatyka klasy VI**

**Tydzień 3 (30 marca – 3 kwietnia)**

**Temat lekcji: Stosujemy instrukcję warunkową w Scratch’u.**

Proszę przeczytać sobie rozdział 2 „Stosujemy instrukcję warunkową” z podręcznika na stronie 63.

Do wykonania Ćwiczenie 6 str. 64 i Ćwiczenie 7 str. 64

*W tym tygodniu wprowadzamy instrukcję warunkową do skryptu. Jeśli chcesz poszerzyć swoją wiedzę na temat warunków to obejrzyj krótki filmik* [*https://www.youtube.com/watch?v=0yd8fs2UbEQ&t=37s*](https://www.youtube.com/watch?v=0yd8fs2UbEQ&t=37s)*.*

*Ćwiczenie 6 wymaga jedynie dokładnego odwzorowania skryptów z rysunku 4. Przeanalizuj uważnie działanie tego programu. W Ćwiczeniu 7 należy zmienić skrypty z poprzedniego ćwiczenia.*

*Proszę do mnie przesłać dwa pliki: Ten z Ćwiczenia 6 (warunek1) i z ćwiczenia 7 (warunek2).*

**Tydzień 4 (6– 10 kwietnia)**

**Temat lekcji: Tworzymy grę dla dwóch graczy. Umieszczamy duszki na scenie.**

Proszę zapoznać się z rozdziałem 3 z podręcznika na stronie 65.

Do wykonania Ćwiczenie 8. str. 65.

*Przed świętami tylko jedno zadanie (Ćwiczenie 8 ze strony 65). Jeśli masz ochotę, to zamień duszka zaproponowanego w zadaniu na innego np. związanego z Wielkanocą. Odpowiednio dobierz tło sceny. Przecież po scenie zamiast pingwinka może poruszać się np. zajączek.*

*Zgodnie z tym, co napisała autorka podręcznika w punkcie 3 wzoruj się na skrypcie z rysunku 6 str. 66. Skrypty sterujące duszkiem umieść w klamerce „Zawsze”. Mają tam być cztery polecenia ruchu: w lewo, w prawo, w górę i w dół – odbywające się po naciśnięciu odpowiedniej strzałki. Podam przykład takiego fragmentu instrukcji:*

*Jeżeli klawisz strzałka w prawo naciśnięty – przesuń o 50 kroków – ustaw kierunek na 90.*

*W wypadku strzałki w lewo kierunek będzie ustawiony na -90, w górę na 0, a w dół na 180.*

*Przyślij mi tylko jeden plik pod nazwą „gra”.*

**Powodzenia!**