

*Programowanie to nie gra o sumie zerowej,
nauczając kolegów niczego nie tracisz.
Uwielbiam dzielić się czym tylko mogę,
ponieważ kocham programowanie.*

John Carmack

Drogi Uczniu!

Dzisiejsza lekcja poświęcona jest zagadnieniu rysowania figur, a dokładnie stworzysz program rysujący figury środowisku Scratch.

20.05.2020

TEMAT: Sterujemy duszkiem na ekranie – rysujemy figury.

Temat w podręczniku klasy IV str. 83-85.

Uważnie przeczytaj temat w podręczniku, zapoznaj się z wideolekcjami i dla utrwalenia postaraj się wykonać samodzielne prezentowane ćwiczenia zawarte w podręczniku przy temacie lekcji.

Wideolekcja *Tworzymy program rysujący* (Ćwiczenie 1/83)

<https://www.youtube.com/watch?v=RfCNL-pOym0&feature=youtu.be>

Wideolekcja *Modyfikujemy program* (Ćwiczenie 2/84)

<https://www.youtube.com/watch?v=pALGIptR7hI&feature=youtu.be>

Wideolekcja *Zmieniamy kolory i liczbę kroków* (Ćwiczenie 3/84)

<https://www.youtube.com/watch?v=YHqRc0nXtwg&feature=youtu.be>

Wideolekcja *Sterujemy duszkiem w czterech kierunkach* (Ćwiczenie 4/85)

<https://www.youtube.com/watch?v=8lChPTOr29I&feature=youtu.be>

Wideolekcja *Zmieniamy rozmiar i kolor pisaka* (Ćwiczenie 5/85)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y4haQo2pg68&feature=youtu.be>

NOTATKA Z LEKCJI (wpisz do zeszytu przedmiotowego pod tematem lekcji)

*Jeśli w skrypcie zastosujemy polecenie **przyłóż pisak**, duszek zostawia ślad, rysując linie. Możemy zmieniać kolor i rozmiar pisaka.*

*W języku Scratch, aby zrealizować sytuację warunkową, możemy użyć polecenia **jeżeli** z grupy **Kontrola**. Stosujemy je również do sterowania duszkiem we wszystkich kierunkach (pravo, lewo, góra, dół), zależnie od naciśniętego klawisza. Jeśli przyłożymy pisak, duszek, przemieszczając się, będzie rysował.*

PRACA SAMODZIELNA

Dla utrwalenia swoich umiejętności spróbuj wykonać zadania 1-3/89.

WYKORZYSTANE ZASOBY

- ✓ <https://www.youtube.com/>
- ✓ podręcznik *Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasa IV*, wyd. MiGra

Życzę siły i wytrwałości w dążeniu do celu.
Powodzenia!

