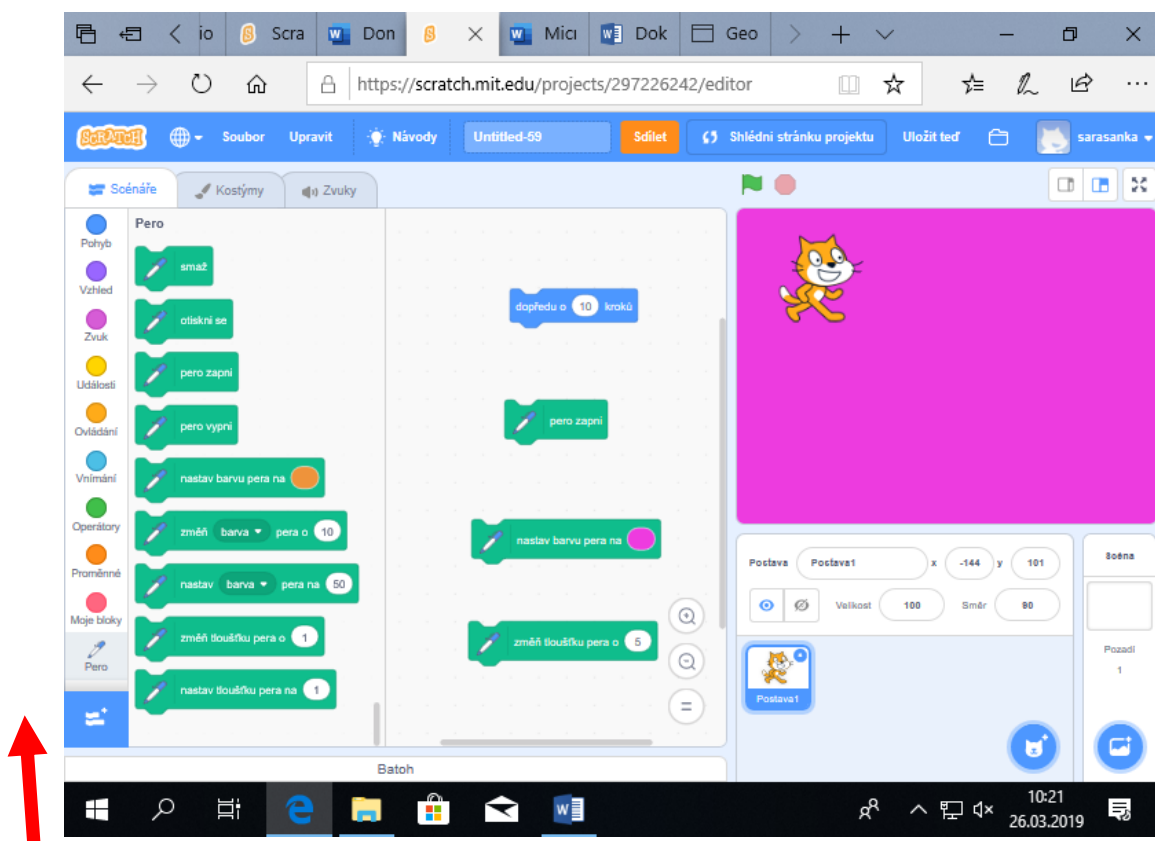


SCRATCH – lekce 4 – Ovládání pera

Potřebné znalosti: základní orientace v prostředí Scratch (vlastnosti postav a pozadí), příkazy opakování

Nově procvičované dovednosti: ovládání pera

Jak zapneme pero?



Vlevo dole klikneme na ikonu **Přidej rozšíření** a přidáme pero, pokud již není viditelné.

V dalších projektech by se mělo žákům zobrazovat automaticky. Vyzkoušíme se žáky, jak ses perem pracuje.

Postup:

- 1.) otevřeme nový projekt,
- 2.) aktivizujeme pero, instruujeme pomocí bloků:

pero zapni	začátek kresby
nastav barvu pera	změníme kliknutím barvu
změň barvu pera o 5	měníme pomocí čísel

3.) vysvětlíme žákům, že pokud chtějí kreslit, musí mít blok **zapni pero**. Pro ukončení kresby slouží blok **pero vypni**.

4.) Necháme žáky cca 10 minut procvičovat.

PAVOUK

Zadání pro žáky

Vaším úkolem je naprogramovat pavouka tak, aby vytvořil pavučinu. Pavouka můžete též namalovat nebo importovat obrázek. V připraveném projektu je postava pavouka bez scénáře. Projekt neobsahuje ani pozadí.

Postup práce:

- 1.) nejprve změňte pozadí, vyberte pro scénu vhodný obrázek,
- 2.) postavu pavouka naprogramujte tak, aby při svém pohybu tvořil pavučinu.

Poznámky pro učitele

Úloha je zaměřena na procvičení vlastností postavy a pozadí, procvičení posloupnosti příkazů a opakování. Je třeba klást důraz na využívání souřadnice scéně. Novou dovedností bude využívání pera – tvoření sítě.