



Informatyka klasa V

Temat: Pawie oczka.

1. Podczas tej lekcji będziesz rysować w **Scratchu** okręgi i koła, wykorzystując efekty pisaka. Zbudujesz skrypt dla kota, który spowoduje narysowanie wielokolorowej tarczy strzelniczej oraz pawiego oczka.
2. Przeczytaj najpierw uważnie całą kartę pracy, dopiero później zacznij wykonywać polecenia.
3. Zaloguj się na swoje konto na <https://scratch.mit.edu/> oraz otwórz podręcznik (str. 106 – 107) temat 23 „Pawie oczka”.
4. Odszukaj na koncie w **Scratchu online** polecenia **Stwórz** oraz naciśnij ten przycisk. Zauważ że, nie ma tam **pisaka**, który jest potrzebny do dzisiejszych zadań. Obejrzyj za chwilę pierwszy **film** zamieszczony pod tematem lekcji (w podręczniku online) „Jak w Scratchu włączyć blok pióra – pisaka?”
5. Po obejrzeniu filmu **dodaj rozszerzenie Pióro** (jest to odpowiednik **Pisaka**)
6. Otwórz teraz podręcznik do informatyki dla **klasy 5 online** (Informatyka 2000), który możesz wyświetlić tutaj: [Podręcznik online](#) oraz obejrzyj **film**: „Jak w Scratchu włączyć blok pióra – pisaka?”
7. Poćwicz teraz eksperymenty z rysowaniem kół.
8. Wykonaj **Ćwiczenie 1**, narysuj koło o wielkości 300 – kolor żółty oraz przeanalizuj **RYSOWANIE TARCZY STRZELNICZEJ**. Tarcza składa się z sześciu kolorowych kół współśrodkowych. Największe ma rozmiar 300, a każde kolejne jest mniejsze o 50. Obejrzyj drugi **film** i wykonaj to ćwiczenia na swoim koncie w **Scratchu online**.
9. Kierując się wskazówkami przeanalizuj **RYSOWANIE PAWIEGO OCZKA**. Średnica największego koła ma długość 200. Tym razem narysujemy koła niewspółśrodkowe. Po narysowaniu największego koła musimy **podnieść pisak**, a potem przesunąć go w dół na określoną odległość. Stanowi ona połowę wartości, o jaką zmniejsza się rozmiar pisaka. Do przesuwania pisaka użyj bloku **zmień y o** z grupy **Ruch**.
10. Obejrzyj kolejny **film** i wykonaj to ćwiczenia na swoim koncie w **Scratchu online**.
11. Gotowe projekty **zapisz** na swoim koncie.
12. **Jako zadanie domowe** wykonaj następującą pracę:

Zadania w podręczniku

Zadanie 1. Ułóż skrypt, w którym po naciśnięciu klawisza z literą **M** duszek będzie rysować głowę misia. Zastanów się, czy kolejność rysowania kół jest dowolna.



W tym zadaniu ważna jest kolejność rysowania kół!



13. Gotowe zadanie **zapisz** na swoim koncie pod nazwą **Głowa_misia_klasa_nr**

Uwaga! Jeśli pracujesz w **Scratchu online**, na swoim koncie użytkownika, to musisz **pobrać** projekt na swój komputer, klikając **Plik** i wybierając właściwą opcję. Projekt zapisze się w **Pobranych** i z tego foldery musisz go przesłać jako załącznik.

Jeśli masz problem z poprawnym wykonaniem zadania domowego – możesz przesłać wykonane ćwiczenia z lekcji (tarcza strzelnicza i pawie oczko). Ponieważ te ćwiczenia mają gotowe do przepisania skrypty, dlatego maksymalna ocena za dobrze wykonane ćwiczenia będzie **4**. Ocenę bardzo dobrą można otrzymać za poprawnie wykonane zadanie domowe – **Głowa misia** (nie trzeba wtedy przysyłać tych dwóch ćwiczeń z lekcji).

14. Prace prześlij na mój adres: bozwity8@eszkola.opolskie.pl

Pamiętaj o **temacie wiadomości**, nadaj mu nazwę: **Głowa_misia_klasa_nr**

Na realizację tej lekcji **masz czas do 8 czerwca** – życzę miłej i owocnej pracy

Bożena Witych