

Klasa 5

Tydzień 3

Temat: Rysujemy figury geometryczne w programie Scratch z użyciem pętli powtórz.

1. Wpisz do zeszytu temat oraz notatkę dla ucznia.
2. Wykonaj ćwiczenie 3.7 (podręcznik strona 104). Zapisz skrypt na swoim komputerze pod nazwą figury geometryczne.
3. Wykonaj ćwiczenie 3.10 (podręcznik strona 105). Zapisz skrypt na swoim komputerze pod nazwą linia przerywana.
4. Wykonaj zadanie 3 (podręcznik strona 106). Nie zapomnij zastosować funkcji powtórz. Zapisz skrypt na swoim komputerze pod nazwą trójkąt.
5. Jeżeli spodobało Ci się rysowanie w programie Scratch możesz wykonać zadanie 6 (podręcznik strona 106). Zapisz stworzony skrypt pod nazwą praca dodatkowa 2.

Zasady rysowania za pomocą pętli powtórz w programie Scratch poznasz oglądając filmy na ten temat. Znajdziesz je pod adresem: <http://www.gimpisarzowice.kolnet.eu/e-nauczanie.htm>

Notatka dla ucznia

1. Pętlę powtórz wykorzystujemy w momencie, gdy chcemy aby nasz duszek kilka razy wykonywał tą samą czynność.