

Pracovný list – SCRATCH

Modul: Scratch

Trvanie: 90 minút

Úroveň: Začiatocníci

Cieľová skupina: Nepočujúca mládež, ktorá sa učí vizuálny dizajn a tímovú prácu

Časť 1 — Rozcvička (Porozumenie základom)

Zakrúžkujte správnu odpoveď:

1. Scratch sa používa na:
 - ☐ a) Písanie esejí
 - ☐ b) Programovanie pomocou blokov
 - ☐ c) Kreslenie na papier

2. Programy v Scratch sa vytvárajú:
 - ☐ a) Písaním dlhého kódu
 - ☐ b) Spájanie blokov ako dielov puzzle
 - ☐ c) Použitím kalkulačky

Časť 2 — Rozhranie programu Scratch

3. Priradte časti programu Scratch k ich účelu:

A. Scéna

B. Sprite

C. Bloky

D. Oblasť skriptu

1. ____ Miesto, kde vidíte, čo program robí
2. ____ Postava, ktorá sa pohybuje a vykonáva príkazy
3. ____ Príkazy používané na programovanie
4. ____ Oblasť, kde sú bloky prepojené

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.

4. Napíšte správnu kategóriu bloku:

1. keď kliknete na zelenú vlajku → _____
2. posuň sa o 10 krokov → _____
3. povedz „Ahoj!“ po dobu 2 sekúnd → _____
4. opakuj 10 → _____

(Tip: Udalosti, Pohyb, Vzhľad, Ovládanie)

Časť 3 — Rýchly kvíz – Začiatočnícka úroveň

Pokyny: Zakrúžkuj správnu odpoveď.

1. Ktorá časť programu Scratch ukazuje, čo váš program robí?

- a) Oblasť skriptu
- b) Scéna
- c) Paleta blokov

2. Ktorá kategória blokov sa používa na to, aby postavička hovorila?

- a) Pohyb
- b) Ovládanie
- c) Vzhľad

3. Čo sa stane, keď kliknete na zelenú vlajočku?

- a) Program sa spustí
- b) Postavička zmizne
- c) Scratch sa zatvorí

4. Ktorý blok pomáha postavičke opakovať akcie?

- a) repeat 10
- b) povedz Ahoj
- c) zmeniť farbu

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.

5. Čo môžete zmeniť, aby vaša postavička vyzerala inak?

- a) Kostým
- b) Veľkosť scény
- c) Klávesnicu počítača

Časť 4 — Praktická úloha

Predstav si, že vytváraš jednoduchú animáciu.

Úloha:

- Postavička sa posunie o 20 krokov
- Potom povie „Ahoj!“
- Všetko sa spustí po kliknutí na zelenú vlajku

Nakreslite alebo napíšte poradie blokov:

Časť 5 — Reflexia

Premýšľaj a odpovedz

1. Čo sa ti na Scratchi páči najviac?

2. Napíšte názov jednej hry alebo animácie, ktorú by ste chceli vytvoriť:

Poznámka pre učiteľa:

*Tento pracovný list pomáha účastníkom pochopiť **základné pojmy** pri používaní programu SCRATCH.*

Povzbudzujte študentov, aby:

- ukazovali alebo kreslili, aby opísali, čo vidia,

Kľúč

ČASŤ 1 – Čo je Scratch?

1. b) Programovanie pomocou blokov
2. b) Spájanie blokov ako diely puzzle

ČASŤ 2 – Rozhranie programu Scratch

3. Priradiť časti programu Scratch k ich účelu

1. A – Scéna
2. B – Sprite
3. C – Bloky
4. D – Oblasť skriptov

4. – Napíšte správnu kategóriu bloku:

1. po kliknutí na zelenú vlajku → Udalosti
2. posun o 10 krokov → Pohyb
3. povedz „Ahoj!“ po dobu 2 sekúnd → Vzhľad
4. opakuj 10-krát → Ovládanie

ČASŤ 3 – Rýchly kvíz

1. Ktorá časť programu Scratch ukazuje, čo tvoj program robí?

Správna odpoveď: b)

Číslo projektu: 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Financované Európskou úniou. Uvedené názory a stanoviská sú však výlučne názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odzrkadľovať názory Európskej únie ani Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Za tieto názory a stanoviská nemôže niesť zodpovednosť ani Európska únia, ani EACEA.

2. Ktorá kategória blokov sa používa na to, aby postavička hovorila?

Správna odpoveď: c)

3. Čo sa stane, keď kliknete na zelenú vlajočku?

Správna odpoveď: a)

4. Ktorý blok pomáha postavičke opakovať akcie?

Správna odpoveď: a)

5. Čo môžete zmeniť, aby vaša postavička vyzerala inak?

Správna odpoveď: a)

ČASŤ 4 – Praktická úloha (príklad riešenia)

- keď kliknete na zelenú vlajku
- posuň sa o 20 krokov
- povedz „Zdravo!“ po dobu 2 sekúnd