Drodzy uczniowie

- 1. dokładnie przeczytaj poniższe polecenia
- 2. proszę zapoznać się z tematem 23 str. 93-98 z podręcznika
- 3. wykonać polecenia podane w tekście
- 4. wykonać zadanie 1 str. 98

rozwiązane zadania 1 str. 98 przesłać na adres: kamik56@wp.pl w terminie 1 tygodnia.

(uwaga w e-mailu podać klasę, nazwisko i imię)

23. SCRATCH – TEKSTY I DŹWIĘKI

Kolejna lekcja w środowisku Scratch wprowadza do posługiwania się dźwiękami i tekstami w komunikacji użytkownika z programem. Uczniowie utworzą pierwszy samodzielny projekt w Scratchu. Na końcu lekcji zapiszą go na dwa sposoby – na dysku lokalnym i na swoim koncie na stronie Scratcha (w chmurze) { drugi sposób tylko dla tych co mają konto w Scratchu}.

Wymagane oprogramowanie

- Program Scratch (uczniowie powinni mieć słuchawki i mikrofony).
- Przeglądarka internetowa, np. Windows Internet Explorer, Google Chrome lub Mozilla Firefox.

Przygotowanie uczniów

Uczniowie powinni umieć posługiwać się mikrofonem w celu nagrania dźwięku. {*Muszą też mieć założone konto na stronie Scratcha* - <u>dotyczy tych co mają konto w Scratchu</u>} (i pamiętać swój login i swoje hasło), aby móc na niej umieścić swój gotowy program.

Przebieg lekcji

1. Nauczyciel przedstawia uczniom elementy projektu, który będą tworzyli: posługiwanie się dźwiękami – nagrywanie dźwięku dla duszka, komunikacja duszka z użytkownikiem – blok zapytaj … i czekaj. Projekt ma polegać na tym, że duszek przedstawia się użytkownikowi, mówiąc jak się nazywa, a następnie prosi użytkownika o podanie imienia, żeby się z nim przywitać.

2. Uczniowie rozpoczynają budowanie skryptu projektu od wstawienia bloku kontroli kiedy kliknięto zieloną flagę.

3. Następnie dostawiają blok dźwięku zagraj dźwięk … i czekaj, w którym wybierają polecenie nagraj…. Po jego wybraniu otwiera się okno rejestratora dźwięku. Uczniowie powinni mieć podłączony mikrofon i nagrać tekst "Jestem duszek kotek, a ty?" Rejestrator dźwięku programu Scratch jest bardzo podobny do Rejestratora dźwięku z Akcesoriów Windows. Po nagraniu i kliknięciu przycisku OK dźwięk zostanie zapisany w projekcie i uwidoczniony na karcie Dźwięki pod nazwą nagrywanie1.

4. Uczniowie wypróbowują działanie pierwszych dwóch bloków skryptu, klikając zieloną flagę. Żeby usłyszeć dźwięk, muszą mieć podłączone słuchawki lub głośniki.

5. Uczniowie dostawiają blok zapytaj … i czekaj z grupy Czujniki. Wpisują do niego tekst pytania: "A ty, jak masz na imię?" i zaznaczają kwadracik przy bloku odpowiedź, co spowoduje, że na scenie pojawi się pole tekstowe z miejscem na odpowiedź.

6. Uczniowie wypróbowują działanie skryptu: klikają zieloną flagę, wpisują swoje imię w polu tekstowym i klikają przycisk na końcu tego pola. Imię pojawi się w niebieskim polu na odpowiedź.

7. Uczniowie dostawiają ostatni blok skryptu powiedz … przez … s, wybrany z grupy Wygląd. Muszą w nim wypełnić okno tekstu i podać czas jego wyświetlania w sekundach. Tekst ma być połączeniem słowa "Cześć!" i imienia ucznia znajdującego się w polu odpowiedź. Wymaga to użycia zielonego bloku połącz … i …, służącego do łączenia tekstów z grupy Wyrażenia. W pierwszym oknie powinni wpisać słowo "Cześć!", w drugim – wstawić niebieski blok odpowiedź z grupy Czujniki.

8. Gotowy projekt uczniowie zapisują na dysku w miejscu wskazanym przez nauczyciela. Podczas zapisu wypełniają pola Instrukcje i Podziękowania.

9. Jeśli uczniowie pracują offline, to po zapisaniu projektu na dysku udostępniają go na stronie Scratcha. Z menu Udostępnij wybierają polecenie Podziel się projektem online.... W wyświetlonym oknie Wysyłanie do serwera Scratch (scratch.mit.edu) podają swój login na stronie Scratcha, swoje hasło, określają tag projektu; nazwę projektu i informacje o projekcie podali już wcześniej.

10. Na koniec uczniowie logują się na stronie Scratcha i uruchamiają swój projekt online. Sprawdzają jego działanie i demonstrują nauczycielowi.

Zadania w podręczniku

Zadanie 1. Przyjrzyj się blokom, które były dołączane do skryptu omawianego na lekcji. Wstaw je do swojego projektu, wypróbuj działanie skryptu (musisz mieć podłączony mikrofon) i opisz ich działanie.

klawisz spacja v naciśnięty?	kiedy kliknięto /=
x myszy	zagraj dźwięk nagranie1 – i czekaj
y myszy	zapytaj A ty, jak masz na imię? i czekaj
	powiedz połącz Cześć i odpowiedź przez 2 s
W glosnosc	pomyśl Mów do mikrotonu przez 2 s
ruch v kamery na ten duszek	ustaw rozmiar na 50 + otośność %
kamera włączony 🔻	
ustaw przezroczystość kamery na	

Dostawiona na końcu skryptu pętla zawsze z blokiem ustaw rozmiar na (50+głośność)% powoduje, że duszek zmienia swoją wielkość w zależności od natężenia dźwięku dochodzącego do mikrofonu. Jeśli krzykniemy do mikrofonu, duszek stanie się bardzo duży.