Bez klávesnice: Jaký obrázek?

VZDĚLÁVACÍ CÍLE

Představit si, jaký bude obrázek z teček, který bude výstupem daného scénáře.
Propojit logické myšlení a řešení problémů s novou zkušeností s významem pořadí bloků a jejich umístěním před nebo do bloku **opakuj _ krát**.

KROKY

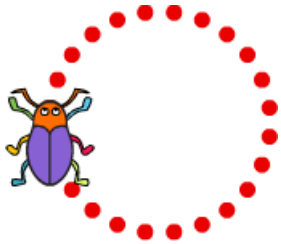
1. Vytiskněte a rozdejte pracovní list 2.3.2 nebo řešte tuto aktivitu jako skupina.
2. Požádejte žáky, aby ke každému scénáři nakreslili, jaký bude výstup, a vysvětlili ho i slovně.
3. Potom jako skupina diskutujte o každém scénáři, jeho struktuře a výstupu.

S méně úspěšnými žáky můžete nejdřív prodiskutovat, jaký tvar bude mít výsledná kresba.

ŘEŠENÍ PRACOVNÍHO LISTU

1

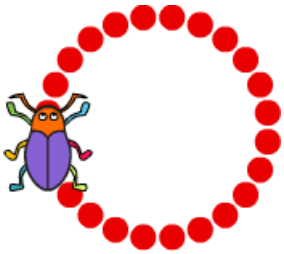




Kružnice identických červených teček nakreslených perem tloušťky 10.

2



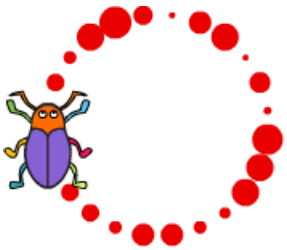


Kružnice červených teček, stejné, ale náhodně zvolené tloušťky (všimněme si, že blok **nastav náhodnou tloušťku pera** stojí před blokem **opakuj _ krát**). U každého běhu scénáře bude zvolená velikost jiná.

ŘEŠENÍ PRACOVNÍHO LISTU

3

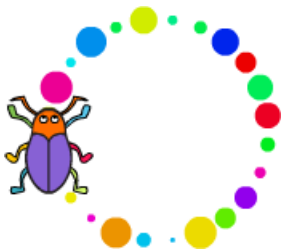




Kružnice červených teček náhodné velikosti (všimněme si, že blok **nastav náhodnou tloušťku pera** je vložený uvnitř **opakuj _ krát**).

4





Kružnice teček náhodné velikosti a barvy (všimněme si, že bloky **nastav náhodnou tloušťku pera** a **nastav náhodnou barvu pera** jsou uvnitř **opakuj _ krát**. Všimněme si také, že blok **nastav barvu pera na** *červenou* tady můžeme úplně vynechat).