

Profesor: Cristina ANTON

Prin proiectul Erasmus+ “PROFESOR EUROPEAN PENTRU LICEUL TEHNOLOGIC AUTO, CRAIOVA”, ID:2022-1-RO01-KA122-SCH-000079501, am participat la cursul “STEM@SCHOOL”, în perioada 16-25 iunie 2023 desfășurat la Istanbul – Turcia.

Curs extrem de instructiv, furnizat de Organizația Cappadochia Education

Urmare a acestui curs am elaborat următoarele lecții:

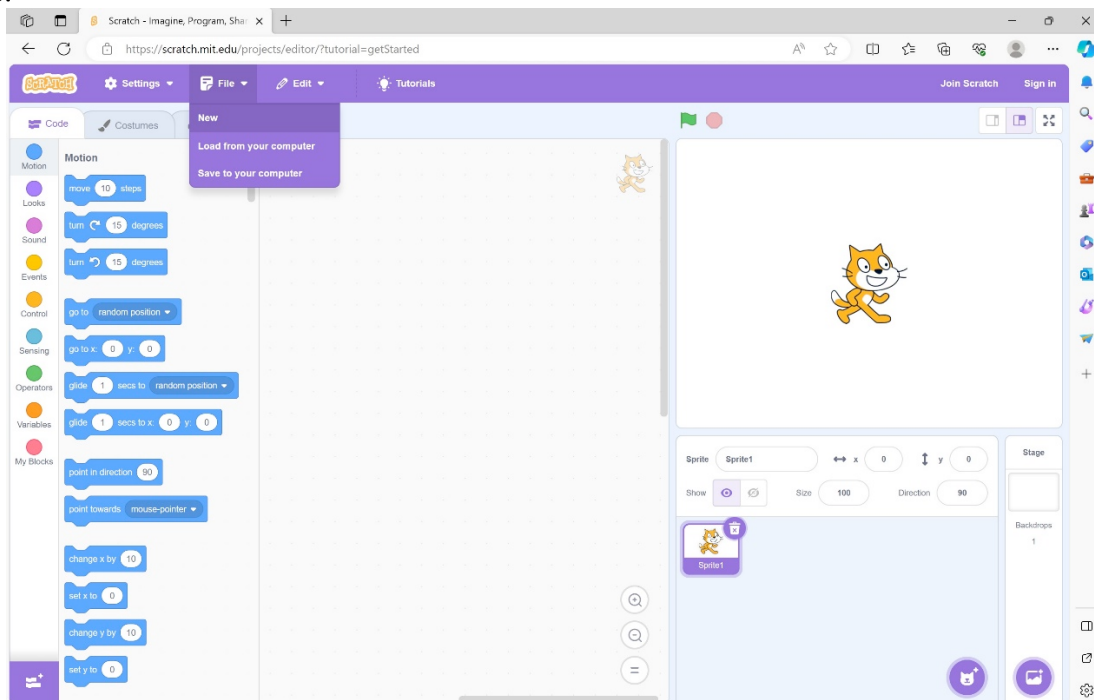
Folosind platforma Scratch, creați un proiect interactiv care să exploreze inovațiile recente din lumea mecanică

LECȚIA 1

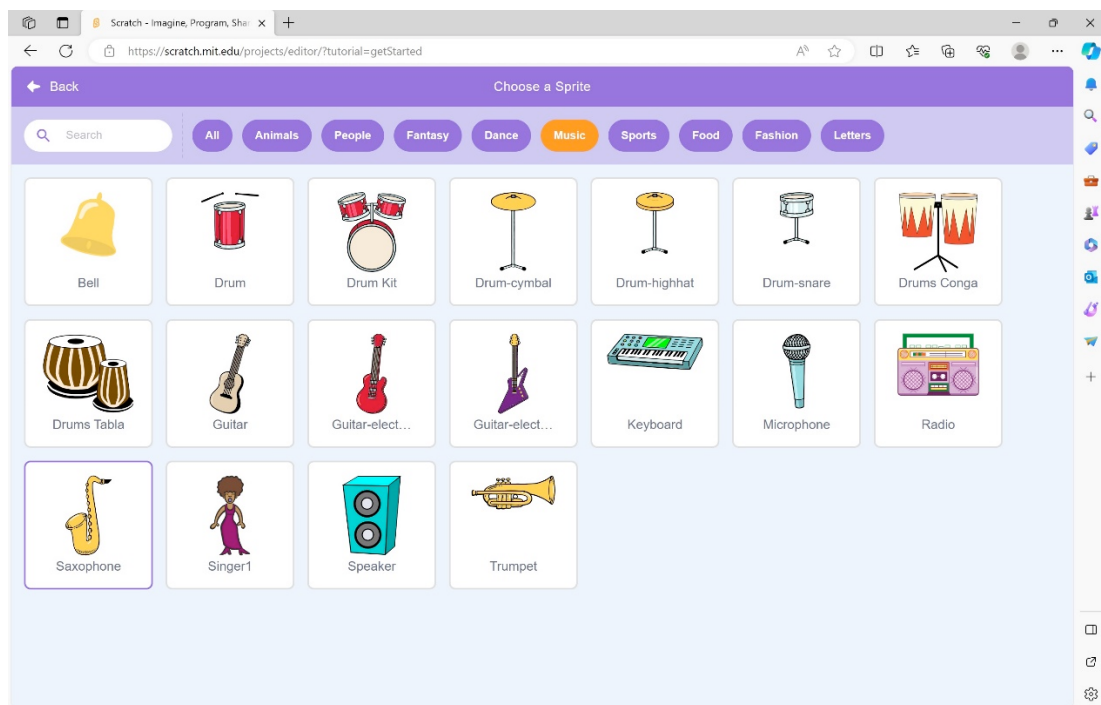
Utilizând programul Scratch, vă rog să schimbați imaginea de fundal

<https://scratch.mit.edu>

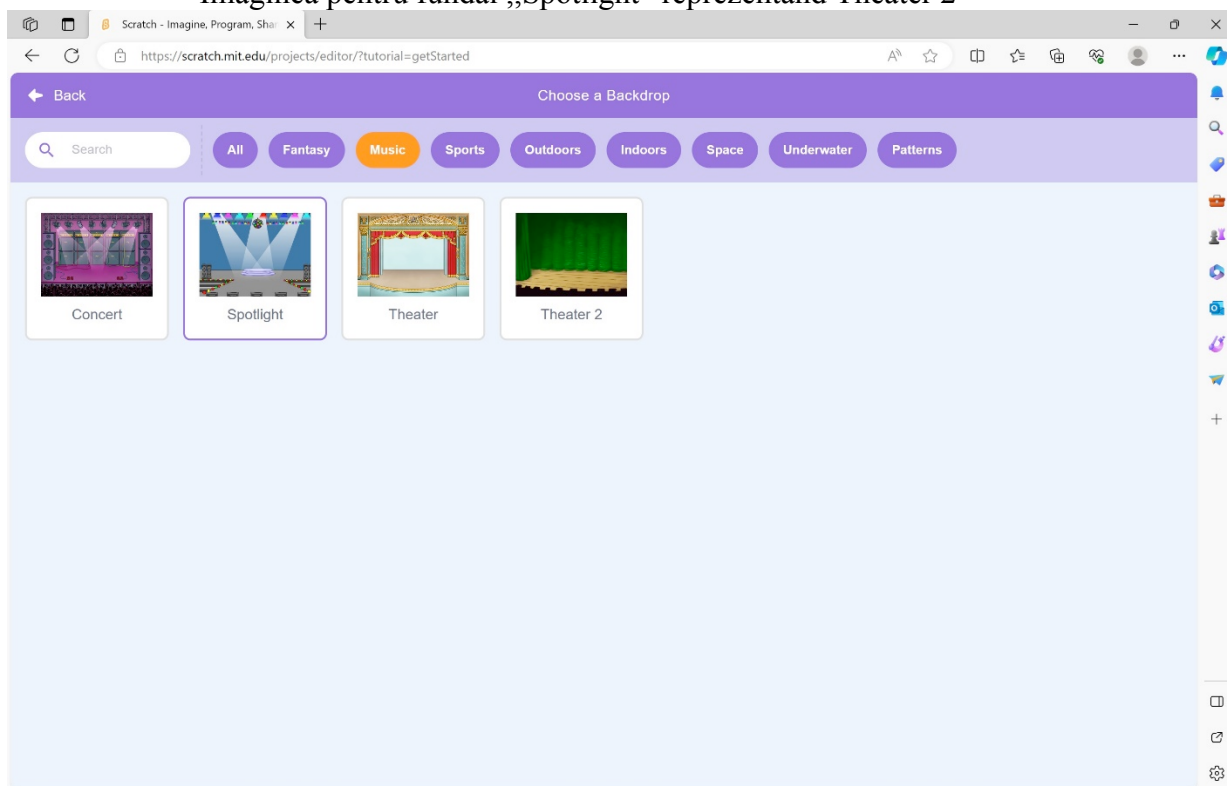
Deschidem programul Scratch si vom crea un nou program ca in imaginea de mai jos:



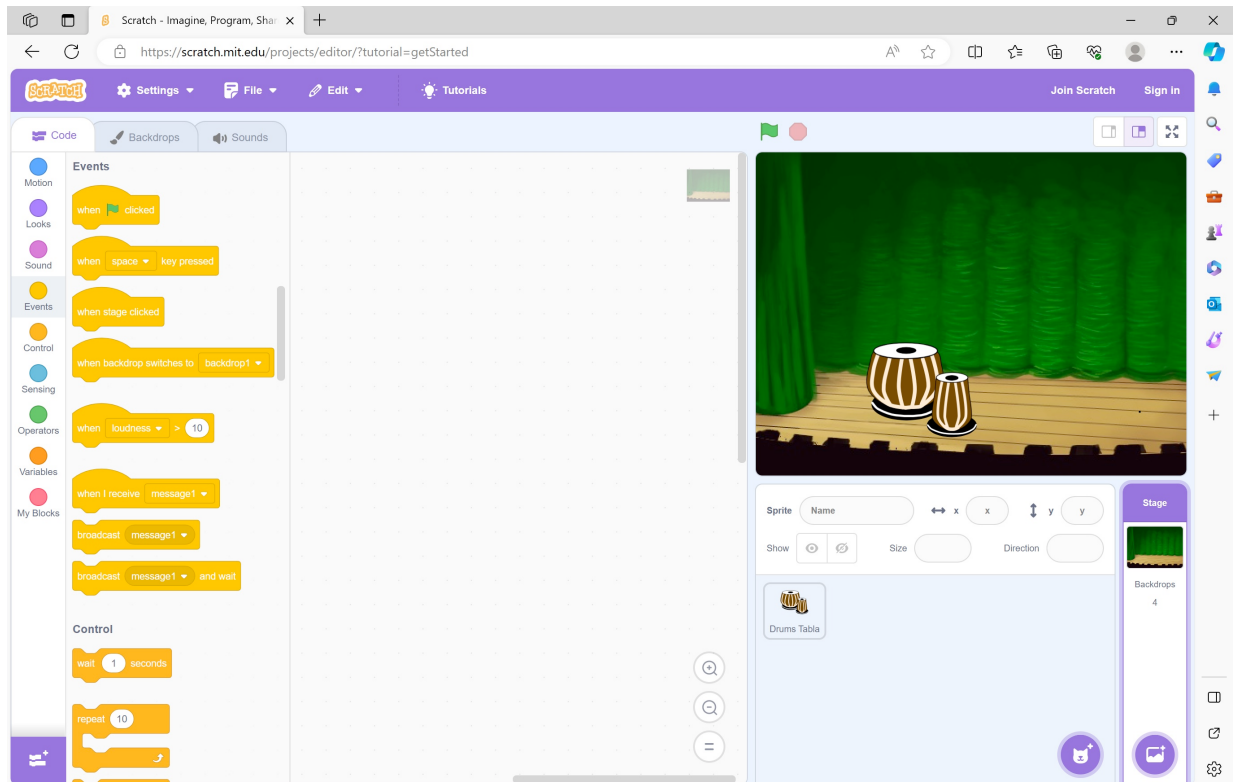
Se va alege o noua imagine pentru „Sprite” aceasta fiind Drums Tabla



Imaginea pentru fundal „Spotlight” reprezentand Theater 2

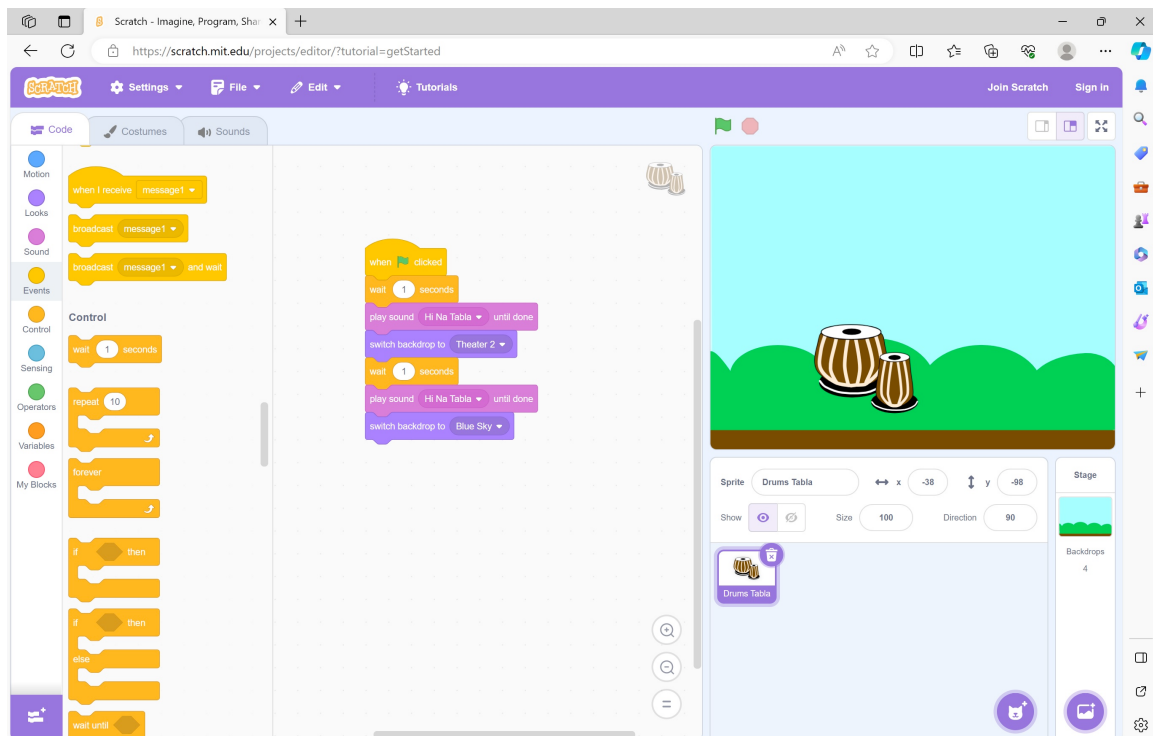


Rezultatul va arata ca in imaginea de mai jos:



Blocurile de program:

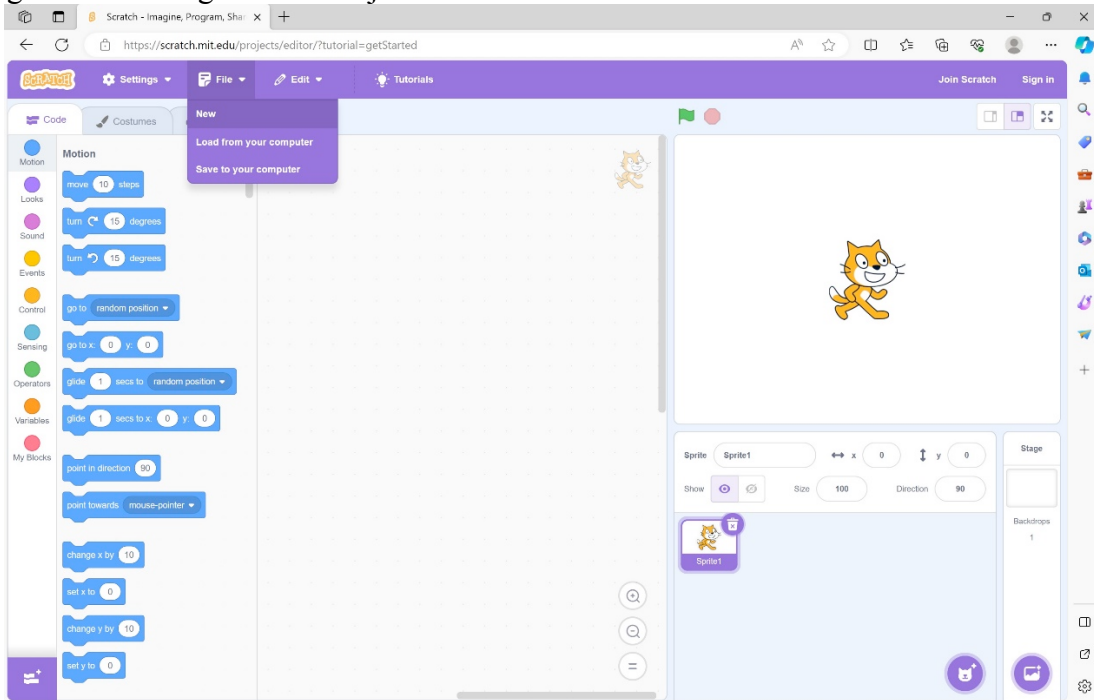
Vom avea linii de program pentru start, sunet de tobe si cand se va finaliza sunetul se va schimba fundalul



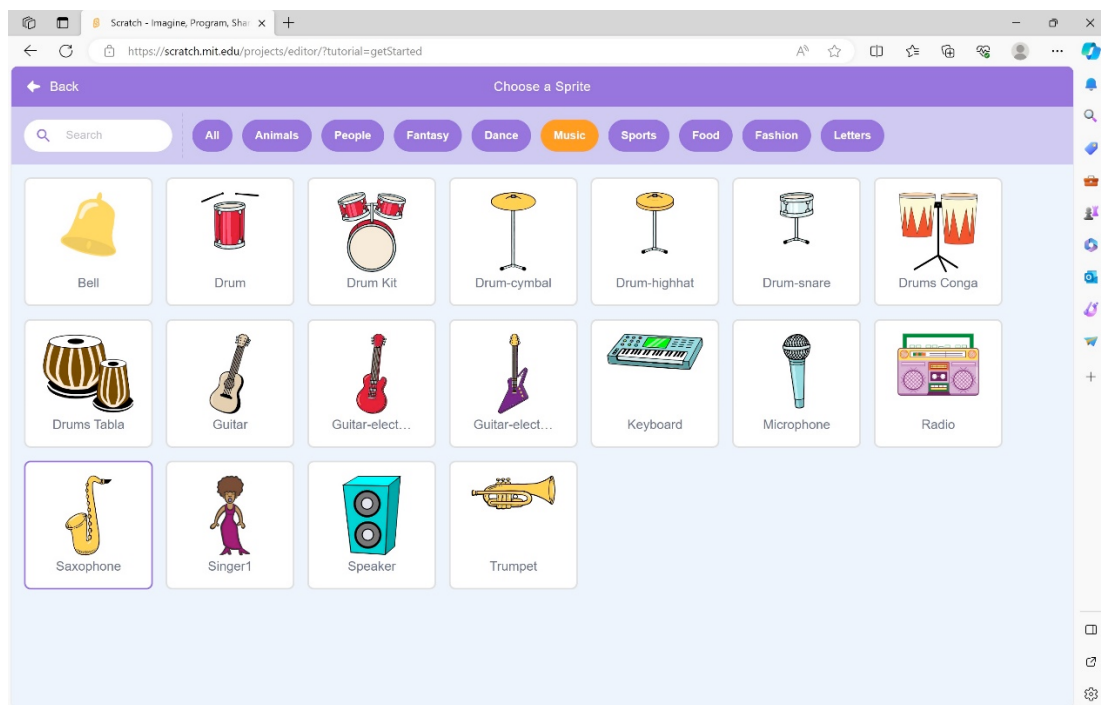
LECȚIA 2

Crearea de sunete utilizand programul Scratch

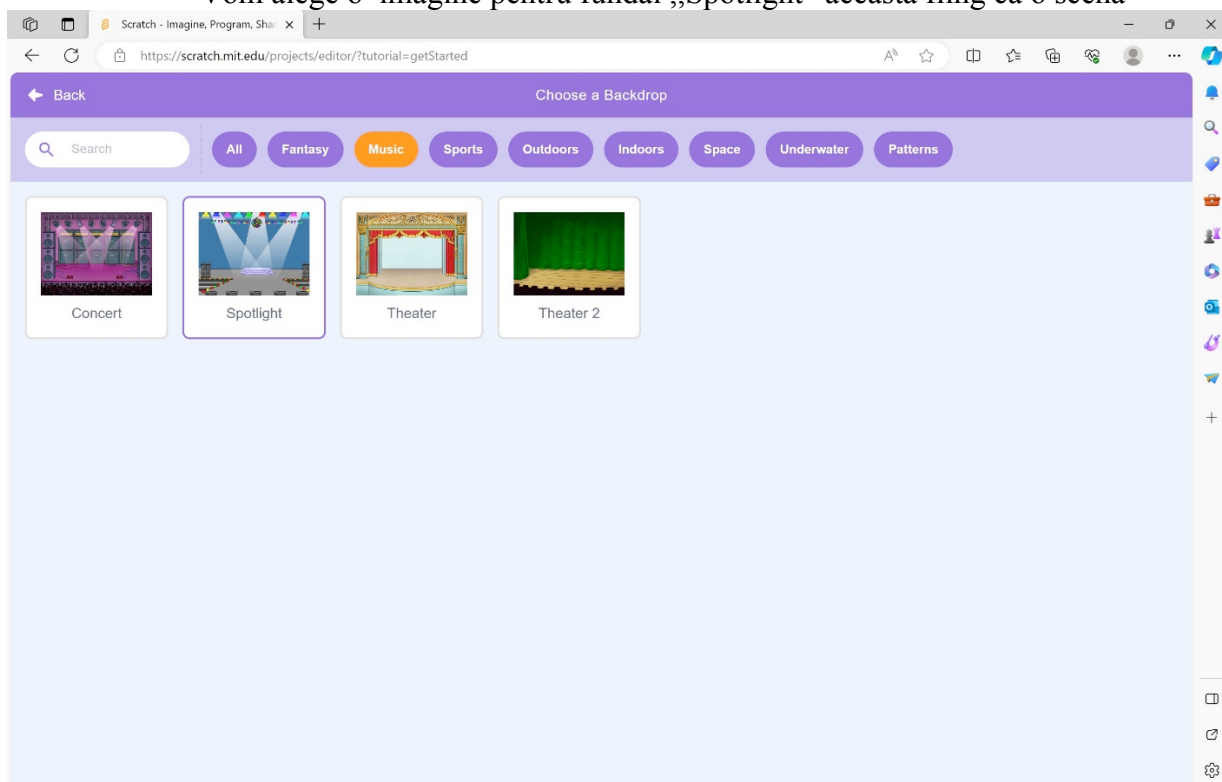
Pentru inceput va trebuie sa deschidem programul Scratch si vom crea un nou program ca in imaginea de mai jos:



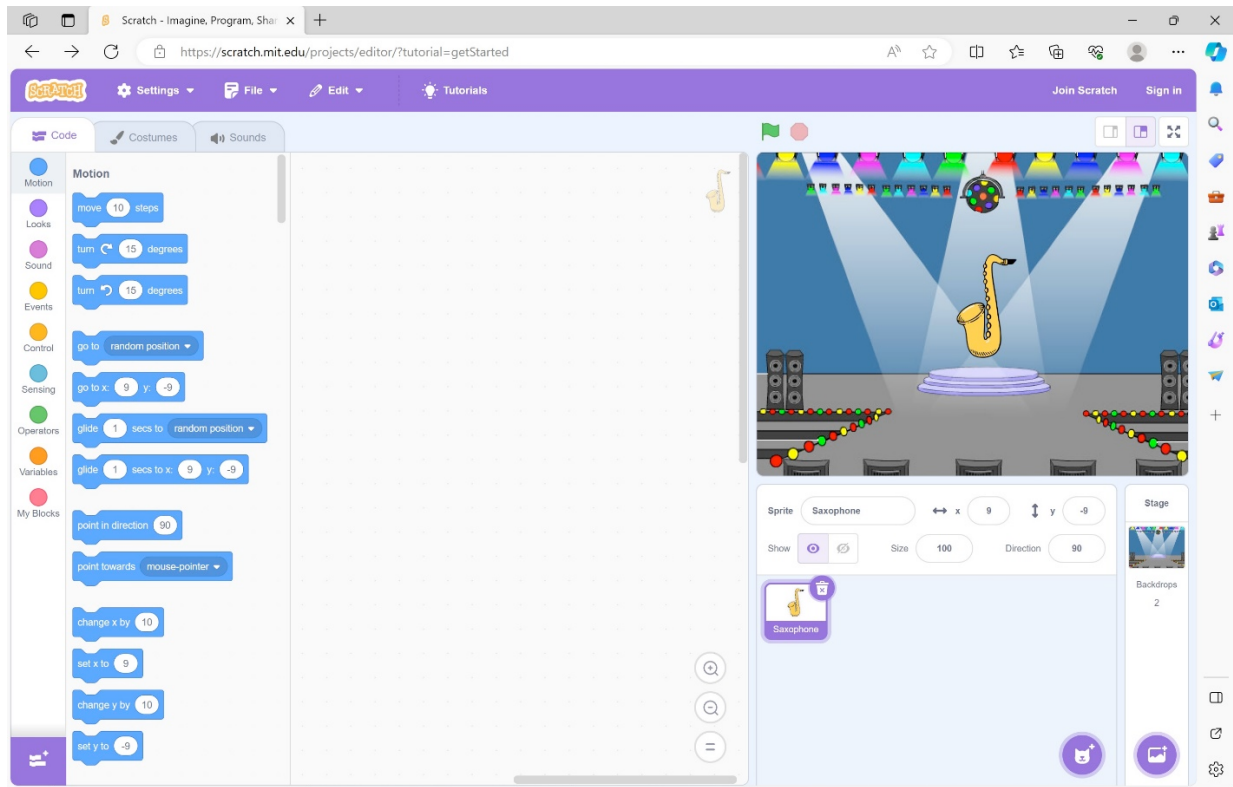
Vom alege o noua imagine pentru „Sprite” aceasta fiind un saxofon



Vom alege o imagine pentru fundal „Spotlight” aceasta fiind ca o scena

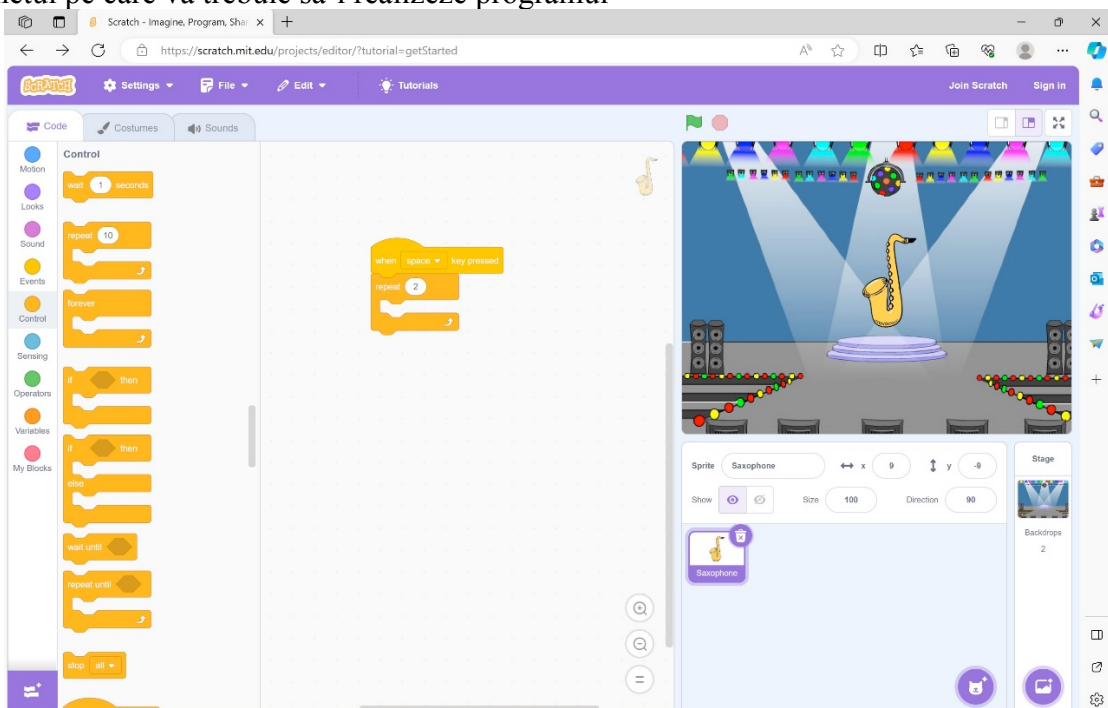


Rezultatul va arata asa

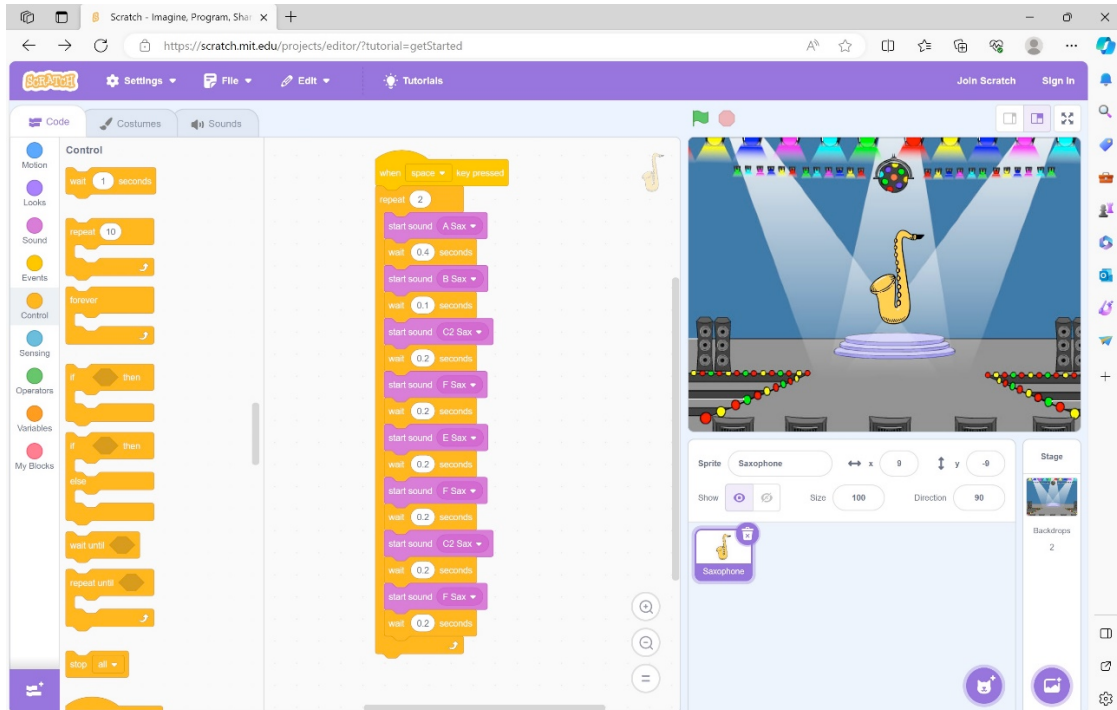


Acum sa cream cateva linii de program:

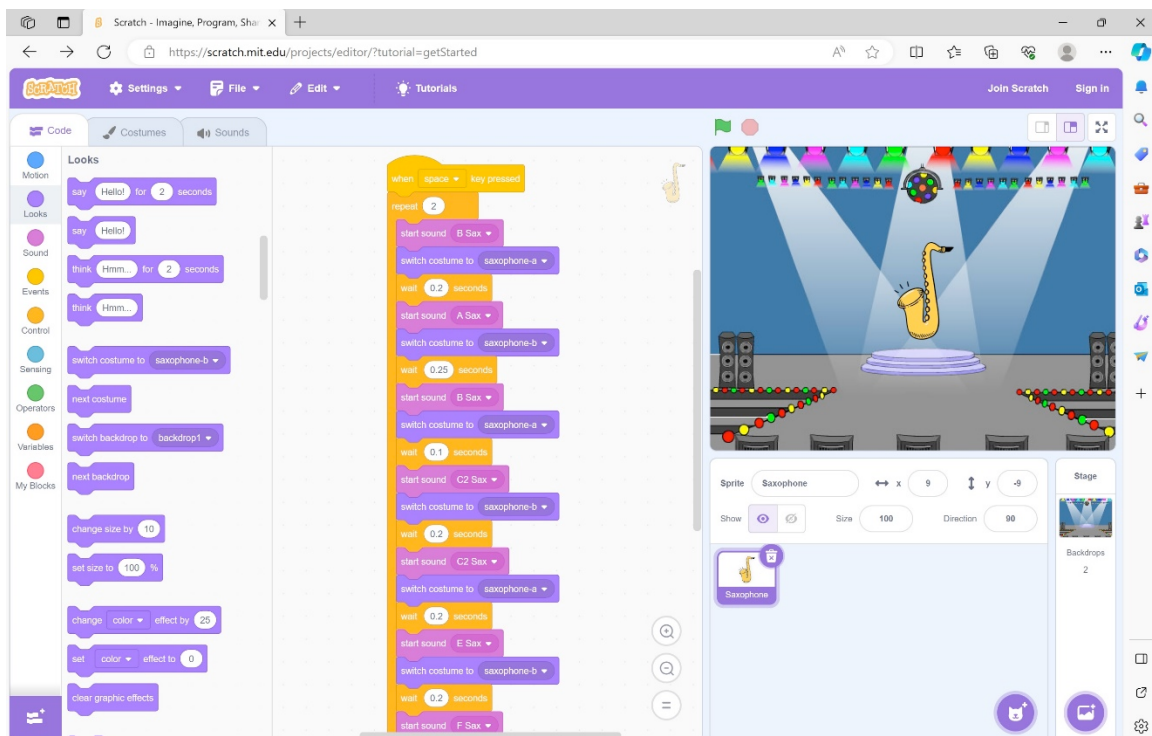
Pentru inceput sa punem o linie de comanda de inceput ca programul sa inceapa in momentul actionarii tastei „Space” si o functie de repetare pentru a repeata de 2 ori sunetul pe care va trebuie sa-l realizeze programul



Vom adauga sunetele pe game ale Saxofonului cu functie de asteptare intre gamele de sunet utilizate:



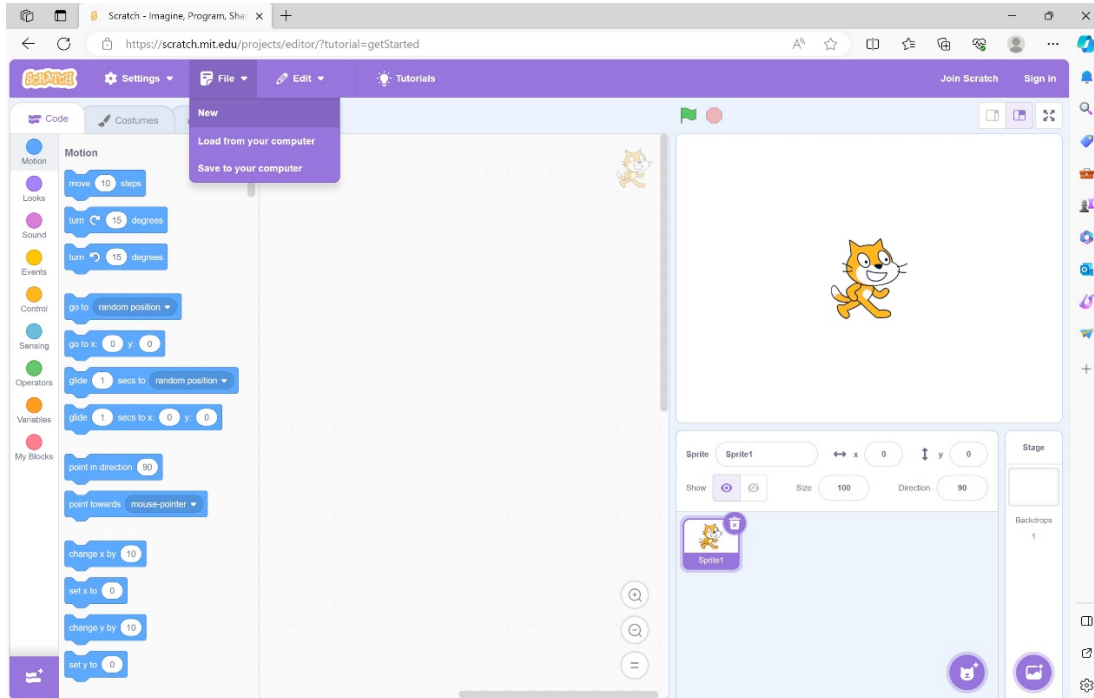
Adaugam un costum care sa schimbe imaginea alternativ a saxofonului (saxofon cu sunet) in momentul de redare sunet Saxofon



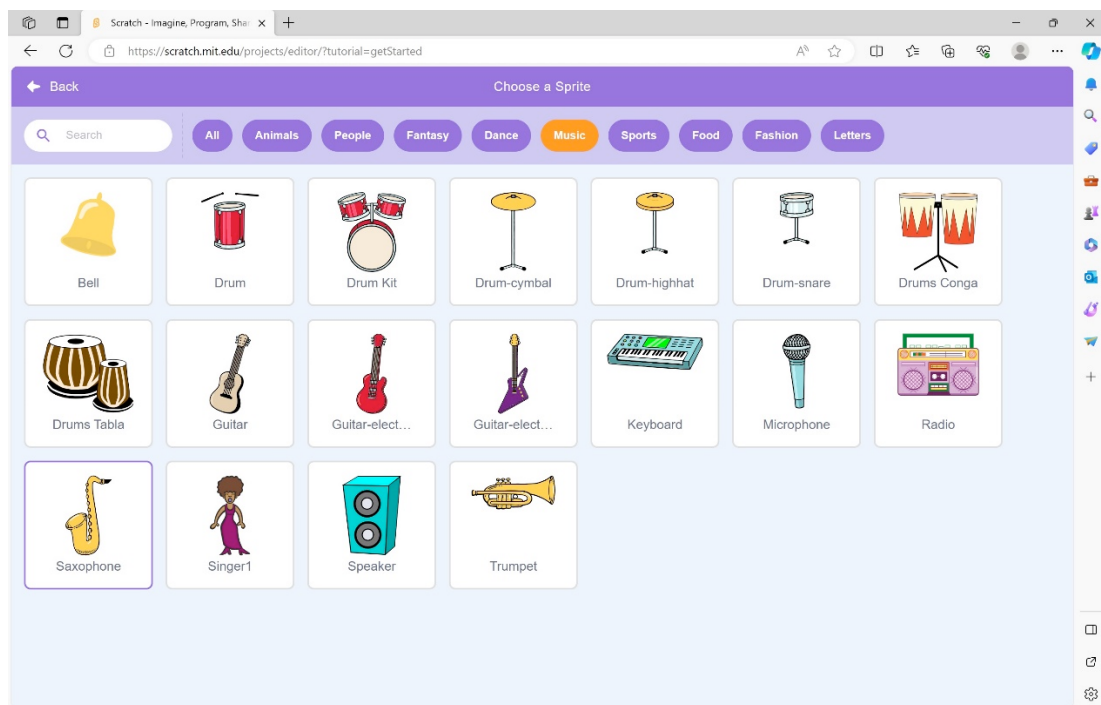
LECȚIA 3

Realizarea programului de miscare a unui „sprite” la unghiuri date

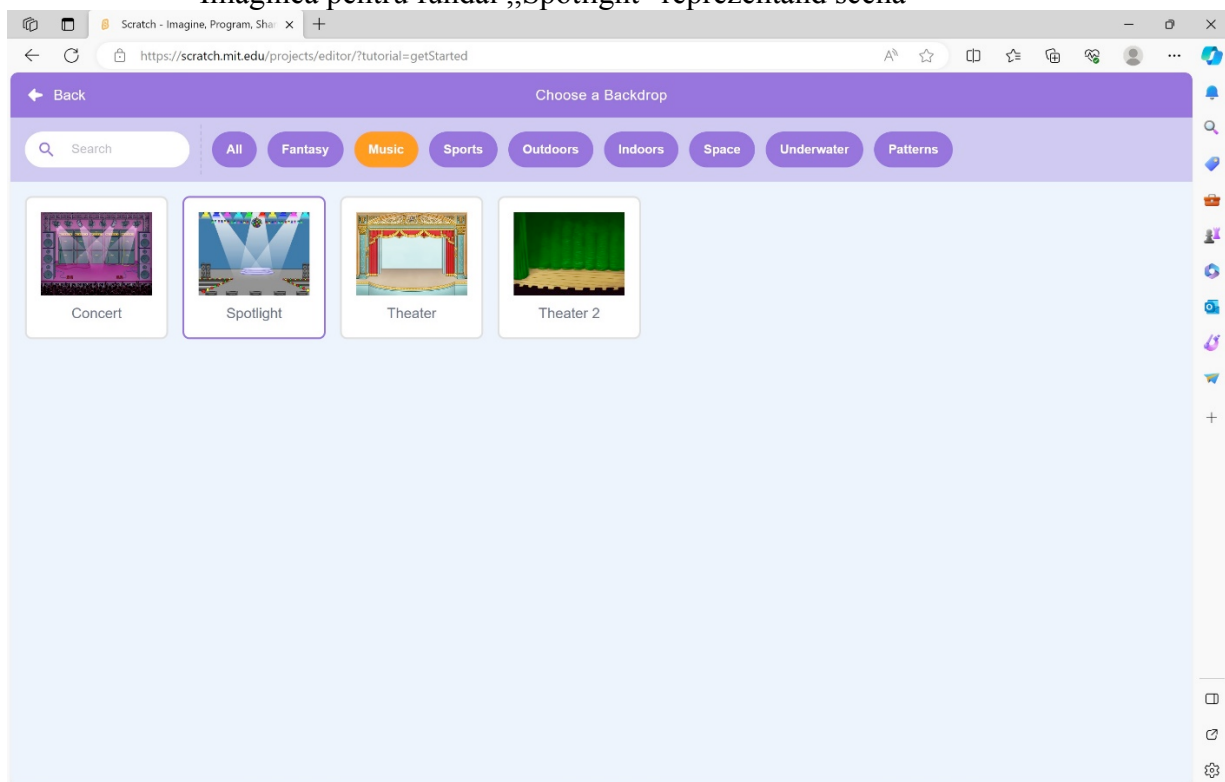
Deschidem programul Scratch si vom crea un nou program ca in imaginea de mai jos:



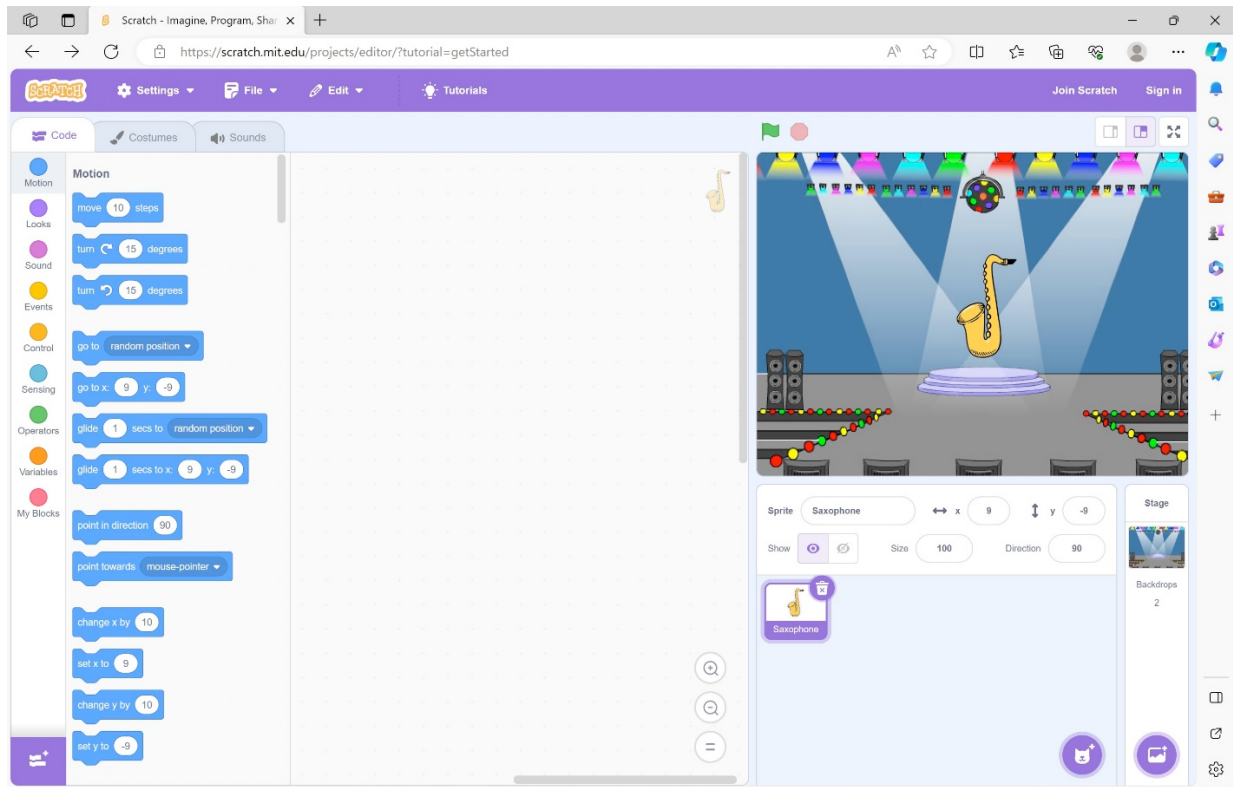
Se va alege o noua imagine pentru „Sprite” aceasta fiind un saxofon



Imaginea pentru fundal „Spotlight” reprezentand scena

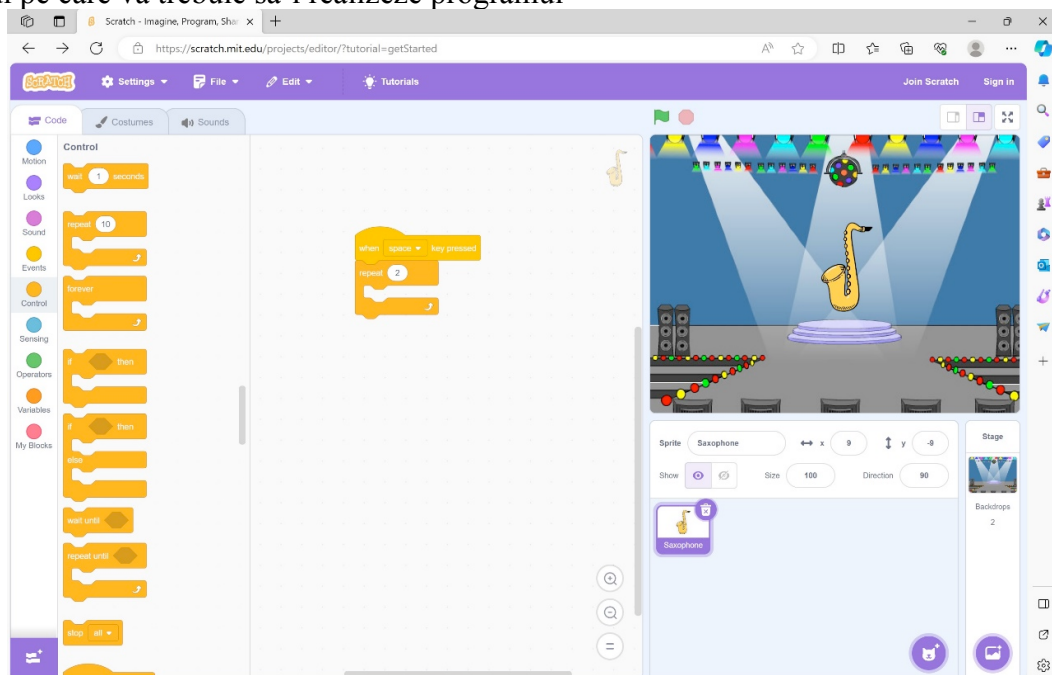


Rezultatul va arata ca in imaginea de mai jos:

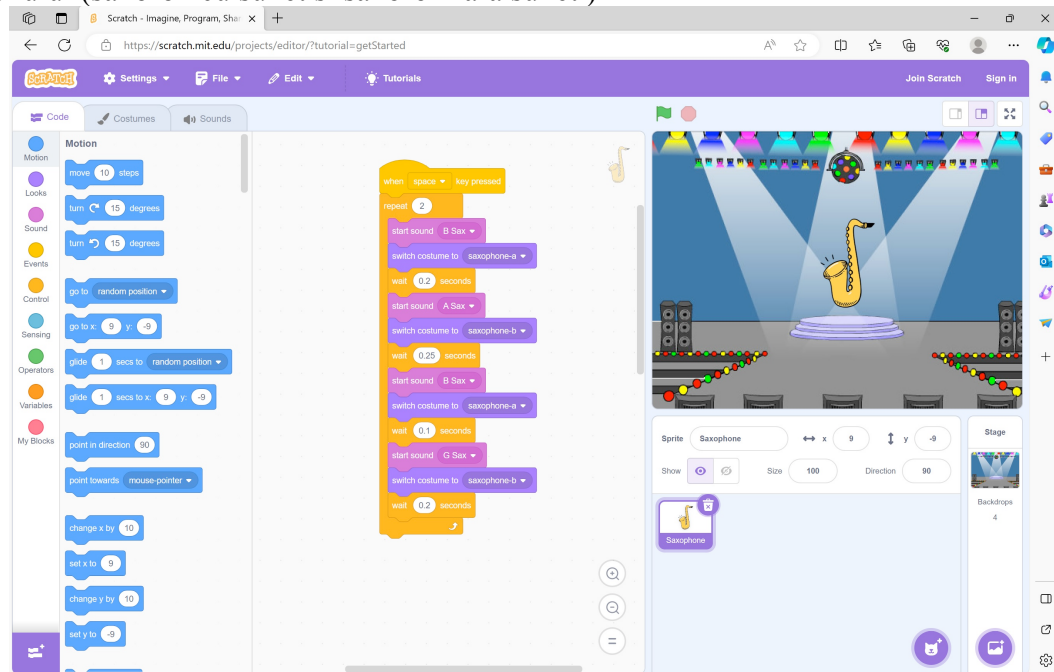


Crearea primelor linii de program:

La inceput cream o linie de comanda pentru ca programul sa inceapa in momentul actionarii tastei „Space” si o functie de repetare pentru a repeata de 2 ori sunetul pe care va trebuie sa-l realizeze programul



Vom adauga sunetele pe game ale Saxofonului cu functie de asteptare intre gamele de sunet utilizate si alternativ adaugam si o functie de schimbare a imaginii saxofonului (saxofon cu sunet si saxofon fara sunet)



Adaugam liniile de program pentru schimbarea unghiului saxofonului cu 15 grade

