




Указания към интерактивните задачи, включени в Е-учебника по Компютърно моделиране за 3 клас

Урок 17. Сцена и декори. Кой къде живее?

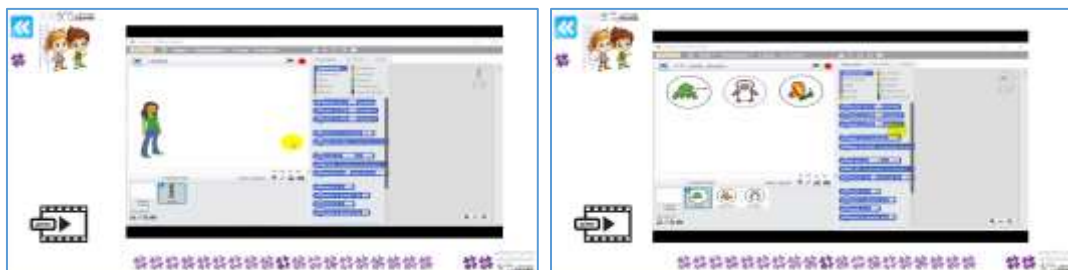
Електронният учебник предлага онагледяване на задачи и илюстрации, включени в учебника, както и допълнителни интерактивни задачи и въпроси за дискусия.

С помощта на инструмента „Избери“  при щракване върху лупа или връзка, се активира съответното съдържание. Чрез лупата  се визуализират на цял екран отделни илюстрации или текст. Чрез иконата за връзка  се преминава към допълнителна задача или видео-демонстрация. Връщането към изходната страница става чрез щракване върху стрелките , появяващи се в горния ляв ъгъл на екрана.



Към урокът са включени 3 видео-файла, които онагледяват решението на поставените в учебника задачи.

Задача 1 – смяна на декорите; Задача 2 – смяна на декор при щракване върху даден герой; Задача 3 – създаване на декор чрез рисуване с инструментите на вградения графичен редактор.

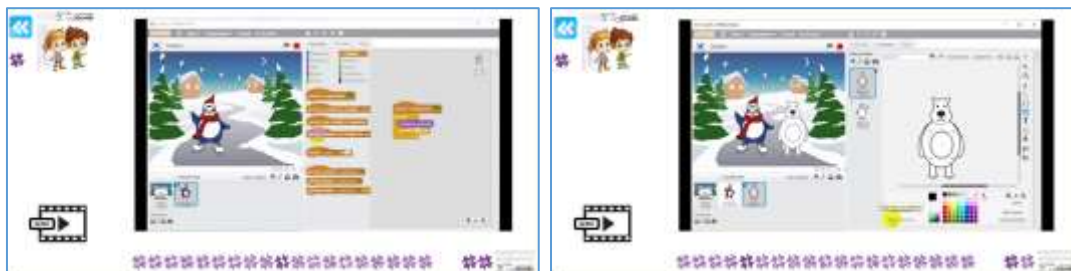




Урок 18. Герои и костюми. Зимни игри



Към урока са добавени два видео-файла, с които е онагледено решението на задача 1 и на задача 2 от учебника. В задача 1 е показано как може да се анимира герой, чрез смяна на костюмите, включени в галерията на програмата Scratch. В задача 2 героят се редактира с помощта на вградения графичен редактор. Работи се с инструментите за векторна графика.



Урок 19. Герои и костюми. Да направим снежен човек



Към урока има избрани акценти, които учителят може да визуализира на цял екран при щракване върху лупата с избран инструмент „Избери“.

Включени са три видео демонстрации, с които е онагледено създаването на герой – Снежен човек – с инструментите за векторна графика. Първото видео показва основните стъпки за конструиране на снежния човек. Второто видео акцентира върху създаването на метлата, за което е използван инструмент за групиране. Чрез копиране на създадения

костюм се задава втори костюм. Променя се позицията на метлата, за да може да се анимира новия герой. Нов елемент в процеса е записването на създадения герой в локален файл. Така създаден героят може да се използва и в други проекти, създавани с програмата Scratch.

Третото видео показва как се вмъква герой от файл.



Урок 20. Озвучаване на проекта. Гласът на животните



Към урока са дадени акценти за визуализация на цял екран, както и една видеодемонстрация на начина на вмъкване на звук от галерията и работа с команден блок за възпроизвеждане на звук.



Урок 21. Героят мисли. Въвеждане на текст. Делфинът риба ли е?



Към урока в Е-учебника са избрани акценти, които учителят може да визуализира на цял екран. Добавена е видео-демонстрация на решението на задача 1.



Урок 22. Разговор за делфините



Подготвени са акценти за представяне на цял екран за по-добро онагледяване и подпомагане на представянето на новото знание.

Включен е един демонстрационен файл, показващ технологията на създаване на диалог между двама герои. Продължителността на времената на говорене на единия герой и чакане на другия трябва да бъдат равни.



Урок 23. Диалог между повече герои. Още за делфините



При щракване върху лупите се изобразяват на цял екран съответните акценти в урока.

Урок 24-25. Работа по проект. Разказ за цветята



При щракване върху лупите се изобразяват на цял екран съответните акценти в урока.

Урок 26. Компютърна анимация. Изгубеното мече



При щракване върху лупите се изобразяват на цял екран съответните акценти в урока.

Включена е видео-демонстрация за онагледяване на използването на инструментите за векторна графика за редактиране и оформяне на декора. От един декор в галерията могат да се получат разнообразни нови декори с използване на инструмента за оформление.



Урок 27. Компютърна анимация. Изгубеното мече

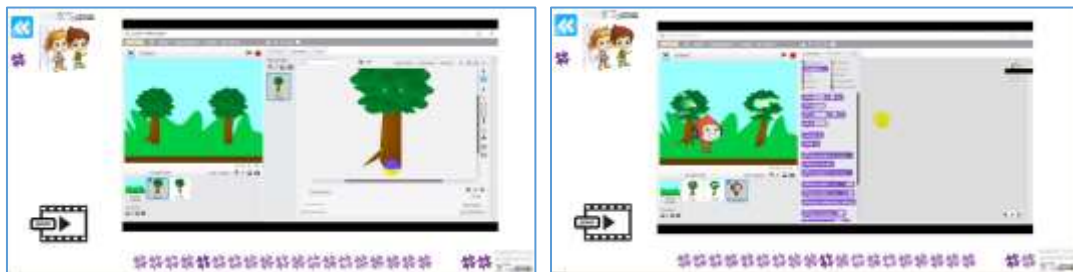


Продължава работата по проекта „Изгубеното мече“.

При щракване върху лупите се изобразяват на цял екран съответните акценти в урока.

Включени са две видео-демонстрации. С първата се показва как от един герой от галерията – дървото – могат да се направят още герои и да се оформят по различен начин чрез използване на инструментите за работа с векторна графика – инструментите за оформяне и инструментите за оцветяване.

Второто видео онагледява анимирането на героя, така че да се получи ефект на ходещ герой чрез смяна на костюмите, включени в галерията с костюми на героя.



Урок 28-29. Работа по проект. Пролетни игри



При щракване върху лупите се изобразяват на цял екран съответните акценти в урока.

Урок 30-31. Знам и мога



При щракване върху лупите се изобразяват на цял екран съответните акценти в урока.

Урок 32. Преговор и обобщение



При щракване върху лупите се изобразяват на цял екран съответните акценти в урока.