

Правила на сценката

1. Имаме един герой, който ще разказва урока.
2. Имаме един декор, на който ще се случва урока.
3. Имаме формули на лице и обиколка на фигури, които нашият герой ще пресметне.
4. Нашият герой представя темата на урока. Следват аплодисменти или друг звук.
5. Той пита за страните на фигурата, която ще рисува.
6. Получава отговора за всяка страна и си го записва.
7. Пита ни дали ние сме пресметнали лицето и колко е.
8. Пресмята го сам и проверява дали сме познали.
9. Ако нашият отговор съвпада с неговия ни поздравява, иначе казва, че грешим.
10. Накрая рисува фигурата на екрана.
11. Прави същото за обиколката.

Как да се проведе урока

1. Показваме правилата на играта. Обяснявам, че със Scratch може да се правят не само игри. Днес ще направим урок по геометрия, в който ще използваме различните елементи на алгоритъма.
2. Четем точка 1. Добавят си актьор. Те може да си изберат свой.
3. Четем точка 2. Добавяме декора за урока. Добре е да има чист фон за рисуването.
4. Четем точка 3. Показвам как се добавя променлива, добавяме a, b, S и P. Обяснявам, че променливите съхраняват информация. Започваме скрипта на героя: четирите променливи да имат стойност 0, за да може да се нулират за новия урок. Обяснявам, че използваме команда за присвояване.
5. Добавяме формулите за пресмятане на лице и обиколка и ги поставям настрани. Обяснявам, че това са изрази и те служат за промяна на стойностите на променливите. Имаме и команди за присвояване на S и P.
6. Четем точка 4. Добавяме командите, обяснявам, че това е команда за извеждане.
7. Четем точка 5. Добавяме командите, обяснявам, че това е команда за въвеждане.
8. Четем точка 6. Тук имаме и команда за присвояване. Обяснявам, че отговора ще се запише в кутиятката на променливата.
9. Четем точка 7. Отново имаме команда за въвеждане.
10. Четем точка 8. Поставяме тук израз за пресмятане на лице, приготвен по-рано. Обяснявам, че първо питаме, а после пресмятаме, за да не види изпълнителя отговора. После добавяме условна команда и израз за проверка за равенство.
11. Четем точка 9. Добавяме командите, при грешния отговор добавяме и команда за слепване, така че да каже колко е лицето.
12. Четем точка 10. Показвам им как да си добавят плъгин за рисуване. И че можем да нарисуваме правоъгълника с команда за цикъл, повторен 2 пъти. В началото на скрипта добавяме команда за изтриване на всичко.
13. Тестваме урока. :-) Пресмятането на обиколката остава да го довършат те.