

6\_7\_Evaluare prin proiect, 6-24.03.2023, #59  
Prezentare de produs(program) în perechi

- Tema – Joc simplu, cu minim 3 personaje;
- Produsul final – Un program realizat în Scratch, individual, în clasă – animație și interactivitate; acesta va fi prezentat unor vizitatori interni, cu vârste cuprinse între 10 și 14 ani;
- Stimularea – Prezentarea produsului în parteneriat este prilej de inter-cunoaștere și de dezvoltare a abilităților de comunicare;
- Stabilirea obiectivelor – (minim) Să fie folosite structuri liniare, decizionale și repetitive pentru a realiza un joc cu personaje;
- Realizarea proiectului – În clasă, pornind de la exemplele lucrate în cadrul unității de învățare;
- Prezentarea proiectului – Creatorul prezintă proiectul unui elev de la altă clasă, apoi îl invită să folosească programul/animația și discută despre realizare; creatorul primește bulină pentru îndeplinirea a minim o condiție din 3(Cunoaște instrucțiunile; A realizat o animație cu două personaje; A prezentat animația atractiv și interesant).

Propunere

Chitara și dinozaurul vor cânta pe înălțimi de sunete corespunzătoare divizorilor numărului n.




6\_7\_Evaluare prin proiect, 6-24.03.2023, #59  
Prezentare de produs(program) în perechi

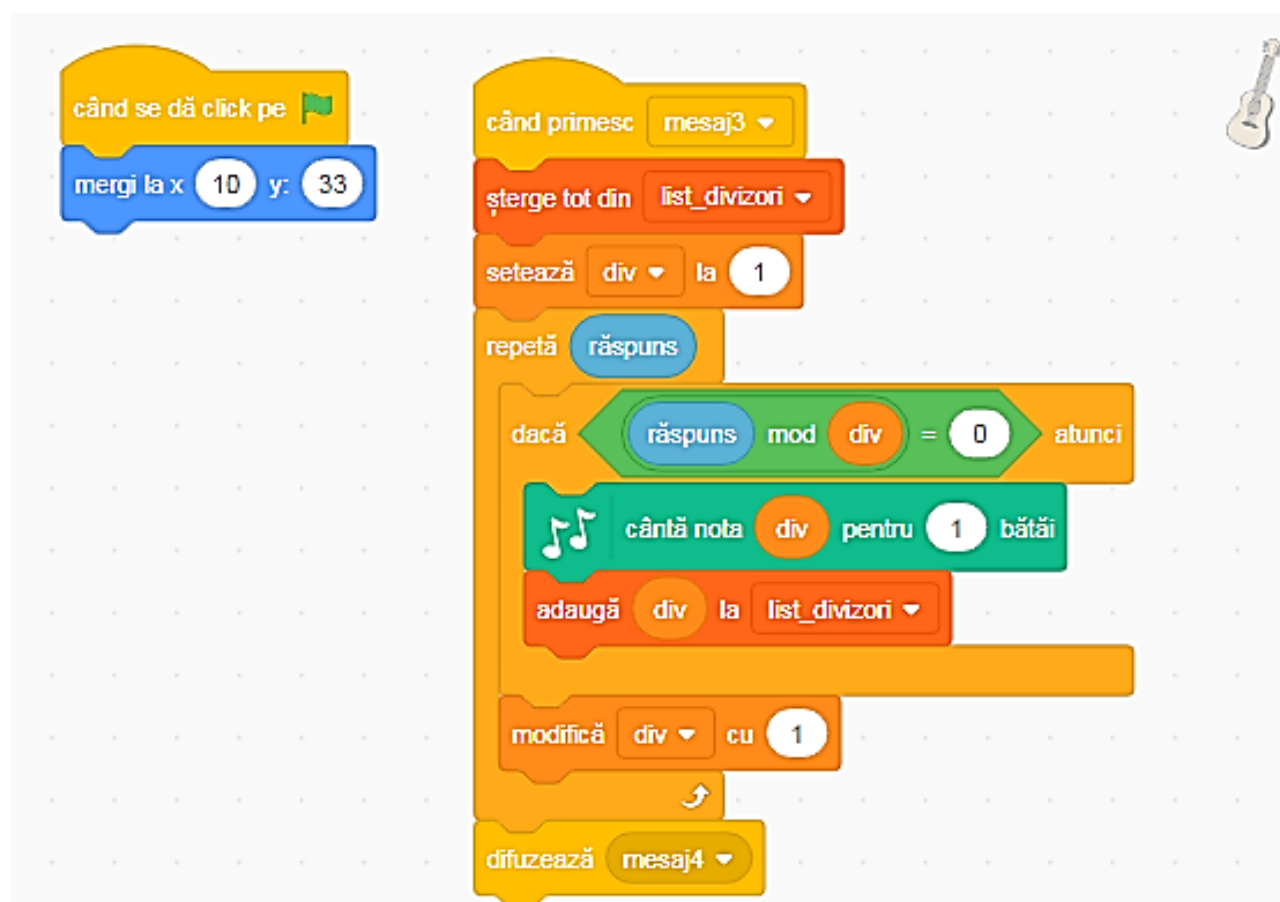
The image displays a Scratch script for a dinosaur character presentation. The script is organized into three main sections:

- Initial Setup:** Triggered by a click on the green flag, it moves the dinosaur to x=130, y=20, sets its size to 50%, says "Saluuuuuut!" for 2 seconds, and plays the "dance funky" sound.
- Character Animation:** A loop of 2 iterations, each containing a loop of 10 iterations. The first loop moves the dinosaur right by 10 units and changes its costume. The second loop moves the dinosaur down by 10 units and changes its costume.
- Music and Message:** After the animation, it plays "mesaj1". Then, it triggers a "când primesc mesaj2" event, which asks for a number 'n' and plays "mesaj3".

The second part of the image shows a continuation of the script, triggered by "când primesc mesaj4":

- It sets 'n' to 1 and sets the instrument to "(5) Chitară electrică".
- A loop of "lungimea lui list\_divizori" iterations follows, where each iteration plays a note from the "list\_divizori" list for 0.25 beats, says the corresponding element from the list, changes the dinosaur's costume, and increments 'n' by 1.





The image shows a Scratch script on a grid background. On the left, there are two blocks: a yellow 'when green flag clicked' block and a blue 'go to x: 10 y: 33' block. On the right, there is a main script starting with a yellow 'when I receive message3' block. This is followed by an orange 'clear list\_divizori' block, an orange 'set div to 1' block, and a blue 'repeat' block with 'raspuns' as the loop name. Inside the repeat loop, there is an orange 'if raspuns mod div = 0 then' block. The 'if' block contains three sub-blocks: a green 'play note div for 1 beats' block, an orange 'add div to list\_divizori' block, and an orange 'change div by 1' block. After the repeat loop, there is a yellow 'broadcast message4' block. A small guitar icon is visible in the top right corner of the workspace.