

# Animovaný příběh ve ScratchJr

**Autor:** Mgr. Tereza Beránková, Centrum robotiky

**Časová náročnost:** 45–90 minut

**Ročník:** ZŠ

**Předmět:** informatika

**Učivo:** programování

**Pomůcky:** iPad (tablet), pracovní list (Příloha 1)

Tato aktivita je určena pro děti, které ovládají aplikaci ScratchJr.

## Úvod

Na začátku dětem povíme, že dnešní hodinu budou pracovat samy. Jejich úkolem bude vytvořit animovaný příběh. Společně si s dětmi můžeme povídat o tom, co by takový příběh měl obsahovat, jak vlastně poznáme, že se jedná o příběh, jak si budou postavy povídat apod. Každému pak rozdáme pracovní list, a ještě před samostatnou prací s nimi projdeme veškeré body v listu (Příloha 1).

## Vzdělávací cíle

Žák:

- vytvoří jednoduchý animovaný příběh,
- používá bloky pohybu a vzhledu,
- propojí postavy pomocí obálek,
- chápe jednoduchou posloupnost příkazů,
- rozvíjí kreativitu a digitální tvořivost.

## Závěr

Na závěr můžeme nechat děti prezentovat své projekty. Mohou popsat příběhy, jaká část byla jejich nejoblíbenější a jaká naopak nejtěžší.

 **Animovaný příběh ve ScratchJr**

Vytvoř ve ScratchJr krátký animovaný příběh.

Může být pohádkový, dobrodružný, vtipný nebo úplně bláznivý 😊

✓ Co musí projekt obsahovat

📖 Příběh

- alespoň 2 postavy, ale můžeš jich použít více,
- příběh má začátek a konec.

🚶 Pohyb

Použij:

- pohyb postav,
- otočení nebo skok.

👤 Změna vzhledu

Použij alespoň jednu změnu:

- jiný kostým,
- změnu velikosti,
- zmizení nebo objevení postavy.

✉ Obálky

Použij:

- alespoň 2 různé obálky.

💬 Text nebo zvuk

Přidej:

- bublinu s textem nebo zvuk.

★ Bonus

- vlastní postava,
- vtipný konec.

🏆 Hotovo, když:

✓ příběh funguje

✓ postavy spolu komunikují pomocí obálek ✉

✓ program se nezasekne