

Scenariusz zajęć

Zajęcia dodatkowe rozwijające zainteresowania „Programowanie”

Data zajęć: 17.12.2018

Temat:

„Multimedialna animacja świąteczna” - projektowanie i implementowanie multimedialnej animacji w środowisku Scratch.

Cele ogólne:

- przypomnienie i utrwalenie poznanych wcześniej poleceń i konstrukcji języka Scratch,
- opracowanie scenariusza multimedialnej animacji świątecznej,
- implementacja animacji w środowisku Scratch.

Cele szczegółowe:

- uczeń rozumie i potrafi stosować odpowiednie instrukcje strukturalne,
- uczeń potrafi posługiwać się mechanizmem komunikatów oraz programować reakcje na zdarzenia,
- uczeń rozumie pojęcia zmiennej globalnej i lokalnej i potrafi je wykorzystać w programie,
- uczeń potrafi zaprojektować i zaimplementować multimedialną animację w środowisku Scratch, z wykorzystaniem wielu scen i animowanych duszków,
- uczeń wie jakie rodzaje pętli występują w Scratchu i czym jest zmienna,
- uczeń potrafi korzystać z różnych rodzajów pętli, wykorzystuje system odbierania i nadawania komunikatów do porozumiewania się duszków pomiędzy sobą.

Czas realizacji 45min

Metody:

- wykład z elementami pokazu

- pogadanka,
- burza mózgów
- zajęcia praktyczne przy komputerze.

Środki dydaktyczne:

- komputer z dostępem do Internetu
- przeglądarkowa wersja programu Scratch
- monitor interaktywny

Spodziewane osiągnięcia uczniów:

po zajęciach uczniowie powinni:

- umieć korzystać z poleceń Scratcha,
- umieć korzystać ze skryptów dźwięków,
- tworzyć duszki i tła,
- pisać skrypty dla duszków,
- korzystać z systemu nadawania i odbierania komunikatów,

Opis projektu:

Przy pomocy duszków uczniowie wykonają świąteczną multimedialną animację. Po przez połączenie odpowiedniej sekwencji zmiany kostiumów uzyskają wrażenie ruchu postaci. Do animacji zastosują zmienne tła. W projekcie wykorzystają pętle iteracyjne. Zapoznają się także z blockami znajdującymi się w zakładce dźwięki. Uczniowie poznają system odbierania i wysyłania komunikatów do porozumiewania się duszków pomiędzy sobą.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie wyjaśniające czym jest animacja i w jaki sposób wygląda proces jej tworzenia?
2. Prezentacja przykładowej animacji wykonanej w Scratchu.
3. Zapoznanie z blockami dostępnymi w zakładce dźwięki.
4. Prezentacja systemu nadawania i odbierania komunikatów.
5. Pokaz wykonania krótkiej animacji.

6. Omówienie rozwiązania zadań.
7. Opracowywanie scenariuszy kartek przez uczniów
8. Samodzielna praca nad wykonaniem własnej animacji przez uczniów.
9. Implementacja kartek przez uczniów.
10. Prezentacja animowanych kartek.
11. Podsumowanie zajęć.

Na podstawie scenariusza zajęcia przeprowadziła:

Małgorzata Woźniak