

Dodatkowe zajęcia rozwijające uzdolnienia w zakresie kompetencji cyfrowych - programowanie

Scenariusz zajęć

Data zajęć: 20.11.2018

Temat:

Atak klonów - tworzenie własnych bloków - Scratch.

Uczniowie tworzą grę w języku Scratch, w wersji przeglądarkowej. Poznają bloki związane z ruchem, pętle i zmienne. Utworzoną aplikację udostępniają społeczności Scratcha.

Cele:

Rozwijanie umiejętności programistycznych i bezpiecznego korzystania z nowoczesnych technologii.

Cele operacyjne

Uczeń:

- poruszać się po platformie www.scratch.mit.edu;
- tworzy prostą animację związaną z ruchem,
- korzysta z pętli i zmiennych.

Metody

- wykład z elementami pokazu
- pogadanka,
- burza mózgów
- zajęcia praktyczne przy komputerze

Środki dydaktyczne:

- komputer z dostępem do Internetu
- przeglądarkowa wersja programu Scratch

Spodziewane osiągnięcia uczniów

Po zajęciach uczniowie powinni:

- umieć korzystać z podstawowych poleceń Scratcha,
- umieć korzystać z pętli
- tworzyć duszki i tła,
- pisać skrypty dla duszków,
- udostępniać swoją aplikację

Przebieg zajęć:

1. Omówienie ogólnego przebiegu gry.
2. Ustalenie sposobu realizacji: scena, duszki i skryptu duszków.
3. Wyjaśnienie działania pętli.
4. Tworzenie zmiennych.
5. Rozbudowanie fabuły gry.
6. Opracowanie skryptów realizujących zaplanowanych przebieg gryz wykorzystaniem poznanych bloków, pętli i utworzenie zmiennych.
7. Sprawdzenie działania stworzonej przez uczniów aplikacji.
8. Wprowadzenie instrukcji i opisu gry.
9. Udostępnienie gry na stronie scratch.mit.edu
10. Przetestowanie gier przez uczestników zajęć.
11. Podsumowanie zajęć.

