



Temat: Gra "Śnieżna wojna"

Opis istoty zajęć: Celem lekcji jest stworzenie gry w Scratchu 2.0. Jest to gra polegająca na rzucaniu śnieżnymi kulkami w przeciwnika.

Autor: mdemski

Proponowany czas realizacji: 45

Cele:

1. ogólne (zadanie/przesłanie nauczyciela dla całych zajęć):

- Stworzenie gry w programie Scratch
- Tworzenie algorytmu i implementacji

2. szczegółowe: uczennica/uczeń

- potrafi wprowadzać kolejne duszki
- korzystać ze zmiennych
- korzystać z instrukcji warunku
- wykorzystuje funkcję "losuj"
- wykorzystuje swoją kreatywność do rozbudowy projektu

Metody działania:

- brak

Wskaźniki osiągnięcia celów (efekty): uczennica/uczeń Stworzenie gry na poziomie podstawowym lub rozszerzonym. Istnieje możliwość zbadania kreatywności uczniów.

Czynności uczniów

Działania trenera

Materiały i środki

Stworzenie algorytmu gry

Wskazanie tematu gry.

tablica, kreda lub pisak

Przypisanie zadań poszczególnym duszkom

Zadawanie pytań precyzujących zadania.

tablica, kreda lub pisak

Implementacja gry

W razie potrzeby podpowiadanie i zachęta uczniów do szukania odpowiednich bloków

komputer, program Scratch 2.0

Rozbudowa gry

Słuchanie pomysłów, zadawanie pytań lub podpowiadanie sposobów realizacji pomysłów uczniów

komputer, program Scratch 2.0

Zadania rozszerzające:

- **Rozbudowa gry według pomysłów uczniów**

