



Temat:

Tworzenie interaktywnej gry

**Opis istoty zajęć:** Stworzenie interaktywnej gry - labiryntu.

Autor:

Natalia Walter

**Proponowany czas realizacji:** 90

**Cele:**

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

ukształtowanie umiejętności stworzenia gry interaktywnej; rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i planowania, kreatywności i innowacyjności;

**2. szczegółowe: uczennica/uczeń**

- posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć algorytmicznych;
- rozwinie umiejętność tworzenia interaktywnej animacji;
- rozwinie umiejętność współpracy.

**Metody działania:**

- pogadanka i dyskusja;
- metoda ćwiczebna – przygotowywanie animacji interaktywnej.

**Wskaźniki osiągnięcia celów (efekty): uczennica/uczeń**

- omówi podstawowe pojęcia takie, jak: pętla, wyrażenie warunkowe, zmienna;
- wykorzysta podstawowe narzędzia programu Scratch;
- wykorzysta wcześniej przygotowany obraz (labiryntu) w przygotowywanej pracy;
- stworzy animację interaktywną;
- współpracuje z innymi uczennicami i uczniami oraz z nauczycielem.

Czynności uczniów

Działania trenera

Materiały i środki

Uczestniczą w pogadance.

Wprowadza do tematu, przypomina wiadomości na temat tego, czym jest algorytm; omawia funkcji warunkowej, pętli.

Pojęcia: algorytm, pętla, wyrażenie warunkowe, zmienna.

Próbują - najpierw samodzielnie, a potem przy wsparciu nauczyciela stworzyć interaktywny labirynt.

Zachęca uczniów do zastanowienia się i opisanie, na czym polega poruszanie się w labiryncie. Wspólnie z uczniami zastanawia się, w jaki sposób można poruszać się po labiryncie, co powinno stanowić barierę poruszaniu się (np. ściany określonego koloru). Formuluje zadanie: stwórz grę - labirynt interaktywny.

program Scratch dla Linuksa; obraz labiryntu przygotowany na wcześniejszych zajęciach; tutoriale Scratch: <http://info.scratch.mit.edu/pl/Support>

