



Temat: Automaty

Opis istoty zajęć: Implementacja przedstawia „Grę w życie” jako przykład prostej symulacji opartej na automatach.

Autor: Piotr Fiorek

Proponowany czas realizacji: 90

Cele:

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

wdrażanie do pracy w środowisku programistycznym;

czynnościowe kształtowanie właściwego rozumienia kluczowych pojęć infotechnicznych;

motywowanie do interakcji przy implementowaniu prostej gry komputerowej;

2. szczegółowe: uczennica/uczeń

- posiada wiedzę z zakresu podstawowych zastosowań programistycznych – czym są automaty, do czego służą, jakie rządzą nimi zasady;
- kształtuje umiejętność konstruowania automatów;
- odczuwa satysfakcję z wykonania działającej implementacji gry opartej na samodzielnie określonych zasadach.

Materiał nauczania-uczenia się:

- **środowisko programowania Lazarus;**
- **opis implementacji.**

Metody działania:

zmiana zasad gry na wymyślone przez siebie i obserwacja, jaki wpływ mają zmiany na zachowanie automatu; implementacja gry.

Wskaźniki osiągnięcia celów (efekty): uczennica/uczeń

- omawia, czym są automaty i do czego służą;
- potrafi określić zasady działania automatów;
- potrafi skonstruować prosty automat.

Czynności uczniów	Działania trenera	Materiały i środki
Wymyślają własne zasady gry.	Pomaga przy wymyślaniu zasad.	Środowisko programowania Lazarus;Opis implementacji.
Implementują je w istniejącym programie.	Wspiera uczniów, koryguje błędy, naprowadza, motywuje.	
Obserwują zachowania programu po zmianach.	Pomaga w zrozumieniu zachowania programu.	

