

Scenariusz zajęć, informatyka, klasa 7

Tworzenie gry – projekt

CELE OGÓLNE	CELE SZCZEGÓŁOWE	METODY NAUCZANIA	METODY AKTYWIZUJĄCE	ŚRODKI DYDAKTYCZNE
utworzenie projektu w programie Scratch	Zapamiętanie wiadomości (A): - wymienia etapy tworzenia projektu grupowego Zrozumienie wiadomości (B): - tłumaczy fabułę tworzonej gry Stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych (C): - buduje skrypty z gotowych bloków - stosuje pętlę powtórzeniową w skryptach - korzysta ze zmiennych w tworzonych programach - wykorzystuje sytuacje warunkowe - tworzy grę w języku Scratch według podanej fabuły Stosowanie wiadomości w sytuacjach nietypowych (D): - samodzielnie wymyśla fabułę gry i ustala jej reguły - tworzy lub pobiera z internetu duszki i tła do tworzonej gry Stosunek do społeczeństwa (E): - współpracuje z innymi uczniami podczas tworzenia projektu	Dyskusja, pokaz, praca z podręcznikiem, ćwiczenia z komputerem	praca w programie Scratch.	Podręcznik, komputer, projektor multimedialny lub tablica interaktywna.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

Pytania wstępne, powtórzeniowe:

- Czym jest pętla powtórzeniowa? W jakich sytuacjach ją wykorzystujemy?
- Do czego stosujemy w programach zmienne?
- W jakich sytuacjach używamy instrukcji warunkowej?
- W jakim celu używamy w programach procedur?

Uczniowie odpowiadają na pytania. Nauczyciel informuje, że w trakcie lekcji uczniowie będą wykonywali grę komputerową. Zadaje uczniom pytania:

- W jakie gry gracie najczęściej?
- Jakie cechy gry sprawiają, że lubicie w nią grać?

– Co decyduje o sukcesie zespołu tworzącego wspólny projekt?

Faza realizacyjna

Uczniowie zapoznają się z etapami tworzenia projektu. Uczniowie tworzą harmonogram pracy:

- budowanie skryptów dla duszka turysty,
- budowanie skryptów dla duszka śmiecia,
- budowanie skryptów dla duszka skarbu lasu,
- dobór tła dla poszczególnych poziomów i dobór kostiumów dla poszczególnych duszków.

Uczniowie ustalają również nazwy plików, w których zostaną zapisane poszczególne etapy projektu, oraz nazwę pliku, w którym zostanie zapisana ostateczna wersja gry.

Podczas pracy nauczyciel pomaga uczniom w rozwiązywaniu napotkanych trudności. Wszyscy uczniowie zapisują wykonane przez siebie skrypty lub inne elementy gry w plikach pod ustalonymi wcześniej nazwami.

Następnie testują działanie gry – sprawdzają, czy gra spełnia założenia podane w fabule gry w podręczniku. Nauczyciel ocenia wykonanie zadania.

Faza podsumowująca

Nauczyciel zadaje uczniom pytanie:

– *Jakie trudności napotkaliście podczas pracy? Jak sobie z nimi poradziliście?*

Uczniowie odpowiadają.

PRACA DOMOWA

Wymyśl fabułę do własnej gry. Ustal jej zasady oraz określ moment wygranej i przegranej.

Wykonaj projekt, korzystając z wersji programu Scratch dostępnej na stronie

<http://scratch.mit.edu>.

Rafał Góra

*Scenariusz opracowano na podstawie podręcznika *Lubię to* 7 wyd. Nowa Era, Krzysztof Fit*