

Scenariusz zajęć

Nauczyciel prowadzący zajęcia:	mgr inż. Michał Oczadły
Data zajęć:	16.11.2018 –30.11.2018
Klasa:	Klasy 5 SP
Przedmiot:	Informatyka
Temat zajęć:	W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt
Czas trwania zajęć:	2x 45 minut

Cele:	
Cel główny:	Umiejętność tworzenia prostych gier w środowisku SCRATCH.
Cele szczegółowe:	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Korzysta z interfejsu środowiska SCRATCH.b) Tworzy własne tło sceny gry.c) Określa pozycję na ekranie (współrzędne X i Y).d) Zmienia kostium i rozmiar duszka.e) Programuje pozycję duszka na scenie.f) Programuje ruch duszka na podstawie naciśniętych klawiszy na klawiaturze.g) Stosuje warunek JEŻELI w przypadku dotknięcia przez duszka wybranego koloru.h) Programuje zmianę tła i wypowiadanie komunikatów przez duszka.

Metody:	<ul style="list-style-type: none">a) pogadankab) pokaz multimedialnyc) objaśnienied) ćwiczenia praktyczne
Formy pracy:	<ul style="list-style-type: none">a) indywidualna
Środki i pomoce dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none">a) ekran interaktywnyb) sprzęt komputerowyc) oprogramowanied) podręcznik

Przebieg lekcji:	
Faza wprowadzająca:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Powitanie i sprawdzenie obecności. 2. Wyjaśnienie celów i przebiegu zajęć. 3. Otwarcie podręczników na stronie 40. 4. Rozdanie uczniom kartek z celami lekcji. 5. Uruchomienie środowiska SCRATCH.
Faza realizacji:	<ol style="list-style-type: none"> 6. Nauczyciel wyjaśnia i obrazuje, czym jest rozdzielczość i współrzędne na scenie. 7. Nauczyciel obrazuje jak narysować i wstawić tło sceny. 8. Uczniowie wykonują czynności według poleceń nauczyciela i podręcznika. 9. Nauczyciel pomniejsza kostium duszka, projektuje program ustawiający duszka na wybranej pozycji i zawierający tło. 10. Uczniowie projektują program według podanych instrukcji. 11. Nauczyciel projektuje fragment programu odpowiedzialny za sterowanie postacią i niemożność przechodzenia przez ściany labiryntu. 12. Wybrani uczniowie podchodzą do ekranu multimedialnego i za pomocą interfejsu dotykowego tworzą kolejne elementy gry. 13. Nauczyciel wyjaśnia, iż na ocenę 6 należy zaprojektować przejście do drugiego poziomu gry.
Faza podsumowująca:	<ol style="list-style-type: none"> 14. Uczniowie wykonują zadania. 15. Nauczyciel udziela pomocy uczniom, wystawia oceny i udziela informacji zwrotnej. 16. Uczniowie zapisują swoje prace i zamykają program. 17. Nauczyciel podsumowuje wykonane czynności i zapowiada kolejny temat.

.....

.....
prowadzący zajęcia