Konspekt dodatkowych zajęć rozwijających z informatyki – koła zainteresowań przeprowadzonych w dniu 13 listopada 2018 r. w ramach projektu „Szkoła w działaniu”

1. Temat: Tworzenie gry „Pogoń za serkiem”
2. Cele:
   - przypomnienie i utrwalenie poznanych wcześniej poleceń w języku Scratch,
   - wprowadzenie instrukcji warunkowej
   - opracowanie projektu prostej gry i jej uruchomienie w środowisku Scratch.
3. Środki dydaktyczne: komputery z dostępem do internetu, projektor multimedialny

4. Metody pracy: Uczniowie SP w Osuchowie pod kierunkiem nauczyciela prowadzącego zajęcia, będą uczyć dzieci ze SP w Bobrowcach tworzyć prostą grę w środowisku Scratch.

5. Wprowadzenie do tematu zajęć
   1) Nauczyciel informuje uczniów że tematem zajęć będzie stworzenie prostej gry, w której myszka będzie chciała złapać jak najwięcej uciekającego serka i zjeść go, a kotek będzie chciał złapać myszkę. Gra zakończy się gdy kotek złapie myszkę lub gdy myszka ucieknie do norki.
   2) Nauczyciel pokazuje grę uczniom.
   3) Nauczyciel zadaje pytania:
      a) Jakie duszki będą nam potrzebne do gry?
      b) Jak będziemy sterować myszką aby uciekała przed kotkiem?

6. Wczytanie duszków potrzebnych do projektu: kotek i myszka z biblioteki duszków; duszek serek pobrany z serwisu openclipart.org (pobieramy w formacie svg); duszek norka narysowany własnoręcznie.

7. Sterowanie duszkami
   a) Prosimy, by uczniowie odnaleźli klocek „kiedy klawisz strzałka w górę naciśnięty”
   b) Prosimy uczniów, aby odnaleźli klocek że myszka patrzy w górę

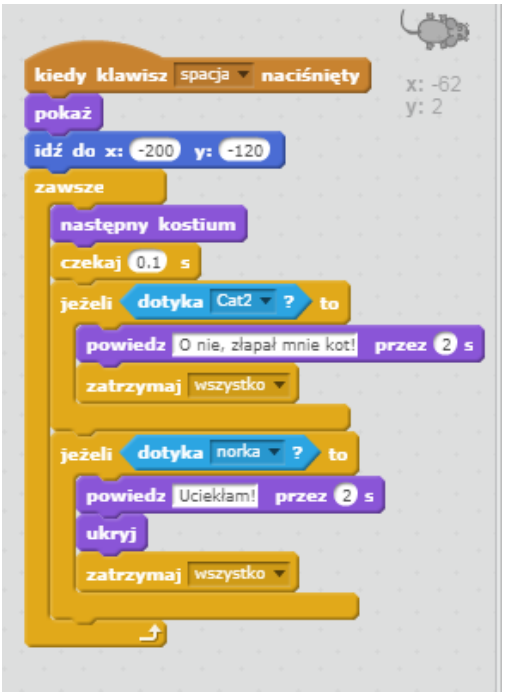
c) Zadajemy pytanie: Jak sprawić aby myszka się poruszała?
d) Jeżeli myszka przesuwa się zbyt szybko prosimy o zmniejszenie prędkości
e) Prosimy o zaprogramowanie pozostałych strzałek
f) Prosimy o odnalezienie klocka który umożliwia zmianę kostiumu, aby było widoczne że myszka naprawdę chodzi

Wprowadzenie instrukcji warunkowej

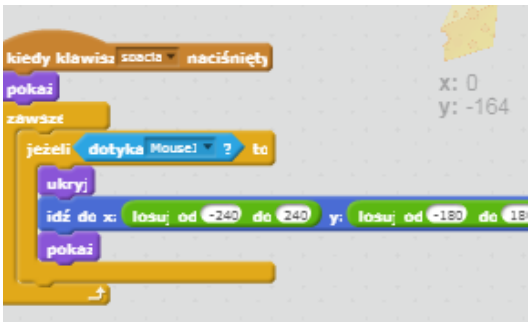
g) Jak zachowa się myszka gdy dotknie serka? Jak zaprogramować go w grze aby pokazać że został zjedzony?
h) Jak będziemy sterować kotkiem? Czy kotek będzie poruszał się samodzielnie?
i) Jak zachowa się myszka gdy spotka się z kotkiem?
j) Jak zaprogramować kotka aby skierował się w stronę duszka myszka?
k) Jak zachowa się kotek gdy dotknie myszki?
l) Jak zaprogramować serek aby uciekał przed myszką? Albo jak aby pojawiał się w różnych miejscach?
m) Z którego miejsca powinna zaczynać grę myszka, a z którego kotek? Kto powinien szybciej się poruszać?
n) Jak pokazać w grze że myszka chowa się w norce?
o) Jakie klocki powinniśmy umieścić w skryptach, aby wszystkie duszki zaczynały grę zawsze z tego samego miejsca?

8. Dodatkowe opcje: wprowadzenie punktów za ilość zjedzonego serka, losowanie pozycji początkowej kotka i myszki.

Skrypty myszki



Skrypt serka



Skrypt kotka

Opracowała i zajęcia przeprowadziła: Ewa Termena

Fundusze
Europejskie
Program Regionalny
Rzeczpospolita
Polska
Mazowsze.
serce Polski
Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny