

Projekt „Kreatywni i innowacyjni uczniowie konkurencyjni na rynku pracy”  
Sopockie Szkoły Autonomiczne, Al. Niepodległości 739a 81-838 Sopot

opracowanie: Piotr Woldrich (CC BY-SA 3.0 PL)

### **Scenariusz zajęć:**

Budowa plansz gry „Labirynt” w środowisku Scratch

### **Poziom:**

klasy 4-6

### **Cele ogólne:**

Ćwiczenie umiejętności tworzenia prostych algorytmów

### **Cele szczegółowe:**

uczeń potrafi samodzielnie zaprojektować plansze gry

uczeń potrafi wprowadzić interakcję duszka z tłem

uczeń potrafi ułożyć algorytm zawierający wielokrotne instrukcje warunkowe

### **Metoda i forma pracy:**

Wykład, zajęcia praktyczne.

### **Środki dydaktyczne:**

Pracownia komputerowa podłączona do Internetu, projektor, witryna [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu)

### **Czas trwania lekcji:**

45 minut

Projekt „Kreatywni i innowacyjni uczniowie konkurencyjni na rynku pracy”  
Sopockie Szkoły Autonomiczne, Al. Niepodległości 739a 81-838 Sopot

opracowanie: Piotr Woldrich (CC BY-SA 3.0 PL)

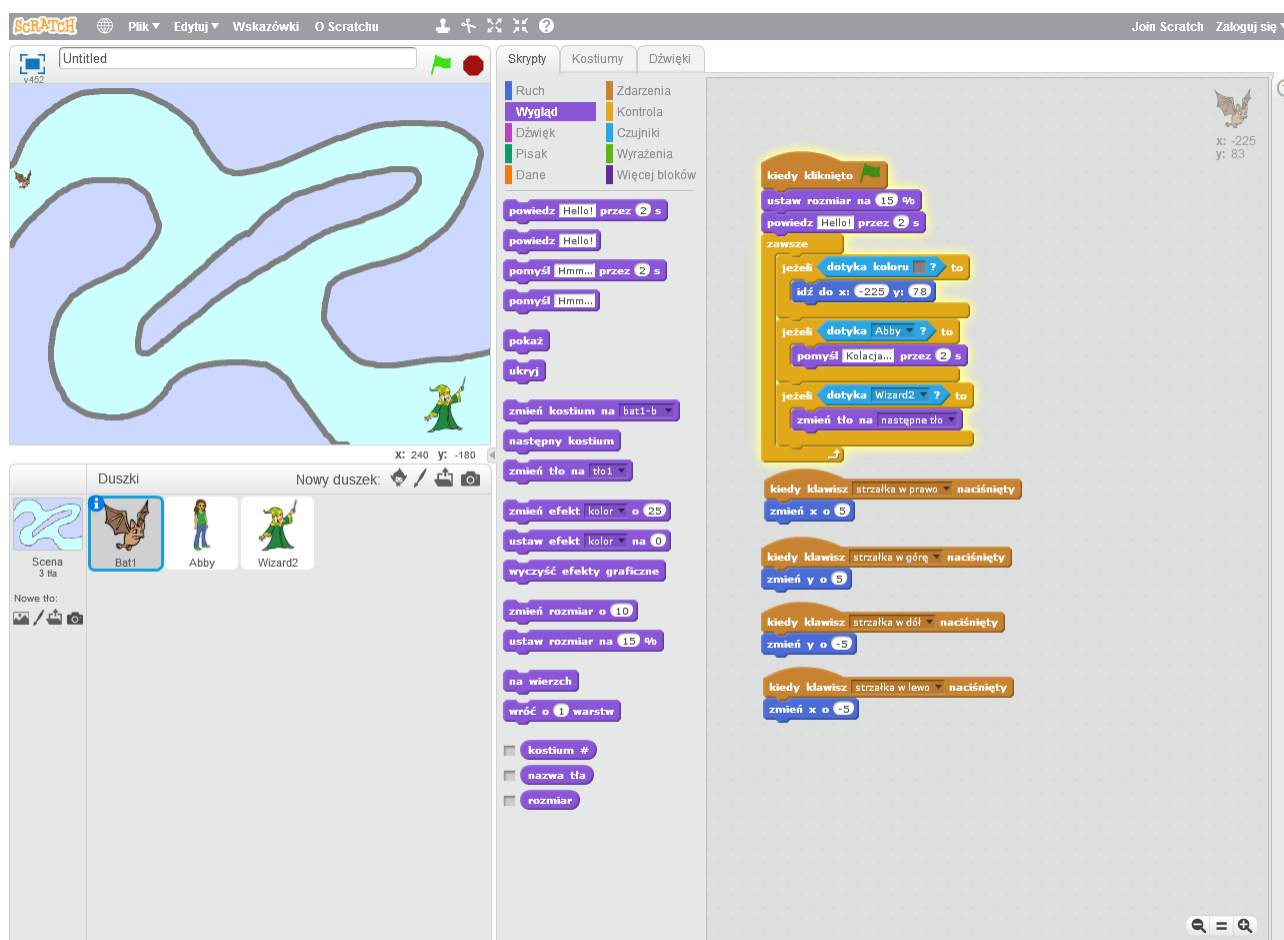
Nauczyciel na początku lekcji przekazuje założenia projektu – stworzenie przynajmniej 3 kolejnych plansz gry, następujących po sobie.

Po wprowadzeniu nauczyciel pokazuje możliwości tworzenia tła, za pomocą wbudowanego edytora, zewnętrznego programu graficznego, jak i pokazuje możliwość edycji tła wybranego z udostępnionej biblioteki.

Pokazany zostaje sposób tworzenia algorytmu warunkowego umożliwiającego reagowanie na dotknięcie ściany labiryntu.



Uczniowie tworzą 3 plansze gry różniące się trudnością, a także tworzą skrypty warunkowe umożliwiające przechodzenie pomiędzy kolejnymi poziomami gry.



Projekt „Kreatywni i innowacyjni uczniowie konkurencyjni na rynku pracy”  
Sopockie Szkoły Autonomiczne, Al. Niepodległości 739a 81-838 Sopot

opracowanie: Piotr Woldrich (CC BY-SA 3.0 PL)

Nauczyciel przypomina o możliwości tworzenia oddzielnych skryptów dla każdego duszka z osobną, a także wprowadza konstrukcję warunkową „jeżeli” ... „to” ... „w przeciwnym razie”, która umożliwia pokazywanie i chowanie określonych duszków w zależności od etapu gry.



W końcowym etapie zajęć uczniowie parami zamieniają się miejscami i wzajemnie sprawdzają poprawność utworzonych algorytmów – czy można przejść połączone ze sobą etapy, w razie błędów w instrukcjach warunkowych próbują wspólnie odszukać błędy i je poprawić.

Uczniowie na koniec zajęć zapisują projekt i wylogowują się ze strony www.