

# **ELEMENTY KODOWANIA**

## **PROJEKTOWANIE GRY**

***Autorka:*** Marta Rogacka Bojczuk

***Sopockie Szkoły Autonomiczne w Sopocie***

***Scenariusz dla klas:*** 3 SP

***Czas realizacji projektu:*** 2 godziny lekcyjne (2 x 45 minut)

***Cel ogólny projektu:*** podniesienie poziomu wiedzy teoretycznej i praktycznej uczniów z zakresu programowania.

***Cel scenariusza:***

- zapoznanie uczniów z pojęciem programowania
- omówienie podstawowych zasad tworzenia gry komputerowej w prostym języku obiektowym

***PRODUKT KOŃCOWY PROJEKTU:***

*Interaktywna gra komputerowa*

***Wyposażenie techniczne:***

- rzutnik multimedialny z ekranem
- komputery z dostępem do Internetu

***Formy pracy:***

- indywidualna

***PRZEBIEG ZAJĘĆ I***

***CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (15 MINUT)***

*Krok 1 - zapoznanie uczniów z pomocami dydaktycznymi*

*Krok 2 - wprowadzenie uczniów w podstawowe założenia scenariusza*

### **CZĘŚĆ GŁÓWNA (20 MINUT)**

*Krok 3 – wprowadzenie do interfejsu internetowego programu online „Scratch junior”*

*Krok 4 – omówienie przez prowadzącego najważniejszych kroków związanych z tworzeniem podstawowych skryptów*

*Krok 5 – projektowanie przez uczniów postaci i tła do gry*

### **CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (5 MINUT)**

*Krok 6 – zapisywanie rozpoczętych prac na koncie w programie online*

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ II**

### **CZĘŚĆ WSTĘPNA – ORGANIZACYJNA (10 MINUT)**

*Krok 1 – otwieranie rozpoczętych na poprzednich zajęciach gier*

### **CZĘŚĆ GŁÓWNA (25 MINUT)**

*Krok 2 – wprowadzenie do ustawiania kolejnych ruchów postaci*

*w grze za pomocą bloków*

*Krok 3 - projektowanie przez uczniów gier za pomocą kodowania w systemie blokowym*

### **CZĘŚĆ PODSUMOWUJĄCA (10 MINUT)**

*Krok 4 – zapisywanie wykonanych prac online*

*Krok 5 – wspólne oglądanie na rzutniku stworzonych gier*

### **Podsumowanie projektu:**

*Dzielimy się wrażeniami z przebiegu projektu.*