PRZEDMIOT: INFORMATYKA

Klasa IV d

Data: 26.03.2019 r.

Nauczyciel: Iwona Gidzińska

1. **TEMAT: Podstawy programowania w języku Scratch. Projekt „Kot goni mysz”.**
2. Cel ogólny:

   Tworzenie projektów w programie Scratch.

   Cele szczegółowe:

   a) Uczeń buduje skrypty z gotowych bloków.
   b) Uczeń potrafi zastosować pętlę „zawsze”.
   c) Uczeń potrafi zastosować blok „jeżeli… to..”.
3. Metoda:
   - Pokaz
   - Ćwiczenia z komputerem
4. Środki dydaktyczne:
   - Tablica interaktywna
   - Komputery
   - Oprogramowanie Scratch 2.0 na każdym komputerze

PRZEBIEG LEKCJI:

1. Wyjaśnienie uczniom zależności (jeżeli-to / przyczyna-skutek), kształtując w ten sposób umiejętność myślenia algorytmicznego.
2. Uczniowie w programie Scratch 2.0 układają skrypt odpowiadający za ruch duszka, tak aby nie wychodził poza ekran. Samodzielnie stwierdzają, a jakim m miejscu skryptu należy wstawić klocek „Jeżeli na brzegu, odbij się”.
3. Nauczyciel objaśnia na tablicy interaktywnej działanie poszczególnych bloków, które będą potrzebne do ułożenia prostej gry.
4. Uczniowie wybierają dwa duszki, dowolne tło gry oraz programują ruch duszków.

5. Uczniowie testują działanie gry i próbują dołożyć skrypt kończący grę, gdy jeden duszek dotknie drugiego.
6. Uczniowie próbują dołożyć do projektu bloki według własnego pomysłu- modyfikacja działania gry.
7. Uczniowie prezentują swoje gry.

PODSUMOWANIE:

a) Rozmowa z uczniami na temat: Czym jest skrypt?
b) Burza mózgu: dokończ zadania:
   - Jeżeli pada deszcz to :
   - Jeżeli dotknę koloru zielonego to:
   - Jeżeli klocek spada to:
   - Jeżeli liczba punktów = 10 to:

   - Karta pracy: próba stworzenia programu z wykorzystaniem klocka „jeżeli… to…”.