TEMAT: **Piszemy grę w Scratch – „Latający kot” – 4 godz.**

CELE OGÓLNE

* umiejętność sterowania duszkiem
* tworzenie prostej gry komputerowej

CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* rozumie i potrafi stosować odpowiednie instrukcje,
* potrafi posługiwać się mechanizmem komunikatów oraz programować reakcje na zdarzenia,
* uczeń potrafi zaprojektować i zaimplementować multimedialną animację w środowisku Scratch, z wykorzystaniem wielu scen i animowanych duszków.

METODY:

* pokaz multimedialny
* dyskusja
* ćwiczenia z wykorzystaniem komputera

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

* zestaw komputerowy
* projektor

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

Podanie tematu i uświadomienie uczniom celu zajęć.

Nauczyciel prezentuje wcześniej przygotowaną grę „Latający kot” w programie Scratch. Omawia na czym polega prezentowana gra. Następnie omawia poszczególne etapy jej tworzenia.

Faza realizacyjna

Uczniowie przy pomocy nauczyciela tworzą poszczególne etapy gry:

- wybierają duszka-latającego kota i tworzą skrypty, dzięki którym będzie można kierować kotem przy użyciu strzałek

- wybierają duszka-budynki i tworzą animację poruszających się budynków, dzięki czemu mamy wrażenie, że kot będzie mijał poszczególne domy

- tworzą animację pojawiających się i lecących duszków - owoców, które duszek-kot będzie zjadał

- tworzą licznik, który będzie zliczał punkty, za każdym razem, gdy kot zje owoc

- wstawiają duszka – samochód i tworzą skrypty jadących po ekranie różnych modeli samochodów.

- tworzą licznik z 3 życiami; kiedy kot dotknie samochód straci życie

- tworzą skrypty, dzięki , gdy kot straci wszystkie życia nastąpi koniec gry

Faza podsumowująca

Uczniowie wypróbowują działanie gry.