

PAMOKOS PLANAS

Paprasto žaidimo kodavimas „Scratch“

Šioje veikloje mokiniai naudos „Scratch“, kad sukurtų paprastą žaidimą, pvz., labirintą ar personažą, gaudantį objektus.

Šiam žaidimui
rekomenduojamas amžius

**45-60
min**

Trukmė

**10-12
metų**



Mokymosi tikslai

<CODE/>



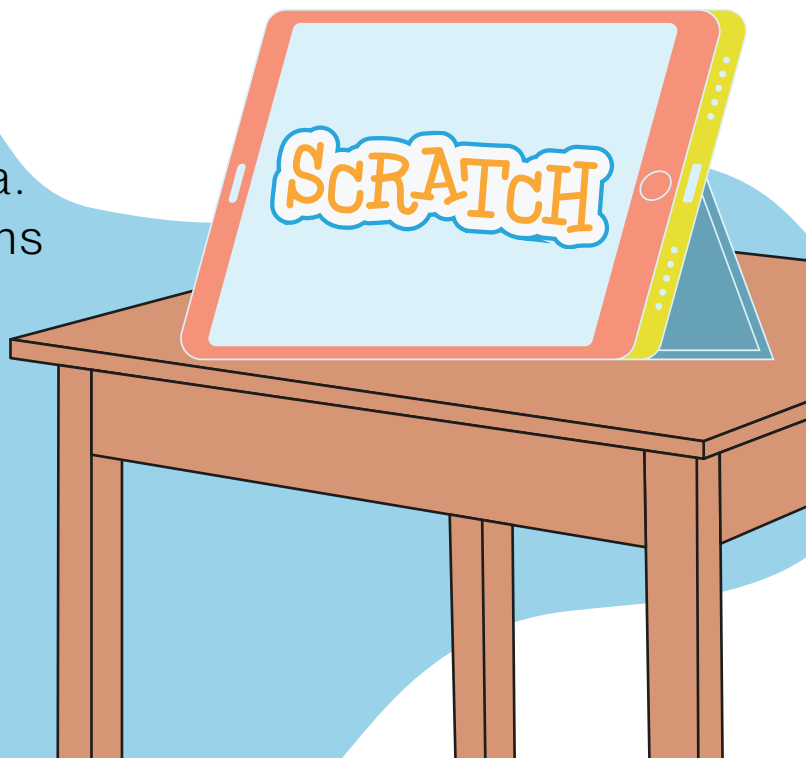
- Suprasti programavimo logikos pagrindus.
- Ugdykite problemų sprendimo ir kritinio mąstymo įgūdžius naudodami kodavimą.
- Sukurkite ir išbandykite funkcinio žaidimo prototipą.
- Ugdykite kūrybiškumą ir bendradarbiavimą skaitmeninėje aplinkoje.

Reikalingos medžiagos ir įrankiai

Kompiuteriai ar planšetiniai kompiuteriai su interneto prieiga.

- „Scratch“ paskyros mokiniams (<https://scratch.mit.edu>).
- Projektorius arba ekranas mokytojų demonstravimui.

Ausinės (pasirinktinai, žaidimų garso efektams).



Rekomendacijos mokytojams

Veiklos aprašymas

Mokiniai sukurs paprastą „Scratch“ žaidimą, pavyzdžiui, labirintą ar gaudymo žaidimą, naudodami kodavimo blokus „vilkdami ir numesdami“.

Jie sukurs personažus, nustatys žaidimo taisykles ir išbandys žaidimo funkcionalumą.

Rekomendacijos mokytojams



Pasiruošimas

- Susipažinkite su „Scratch“ sąsaja ir sukurkite paprastą pavyzdį, kurį galėsite parodyti klasėje.

Paruoškite nuoseklų vadovą arba skaidres, kad pristatytumėte „Scratch“ ir projekto tikslus.

Suskirstykite mokinius į mažas grupes.

Išbandykite visus įrenginius, kad įsitikintumėte, jog jie yra suderinami su „Scratch“.



Igyvendinimo žingsniai

ĮVADAS: Paaiškinkite, kas yra Scratch, ir pademonstruokite žaidimą. Taip pat paryškinkite pagrindinius kodavimo blokus, pvz., judėjimą, įvykius, kilpas ir sąlygas.

- **PLANAVIMAS:** paprašykite mokinius sugalvoti žaidimų idėjas ir nupiešti savo dizainą ant popieriaus. Skatinkite juos apibrėžti žaidimo tikslus, pvz., laimėjimo sąlygas ar kliūtis.
- **KODAVIMAS:** padėkite mokiniams nustatyti „Scratch“ projektus ir pradėkite koduoti. Sekite vaikų darbą, kad galėtumėte pašalinti trikdžius ir skatintumėte eksperimentuoti su blokais.

Rekomendacijos mokytojams

- DĖSTYMAS: paprašykite mokinių išbandyti savo žaidimus, nustatyti klaidas ir jas patobulinti. Skatinkite kolegų atsiliepimus, kad patobulintumėte savo projektus.
- REZULTATAS: leiskite mokiniams pristatyti savo žaidimus klasei ir paaiškinti jų kodavimo procesą.

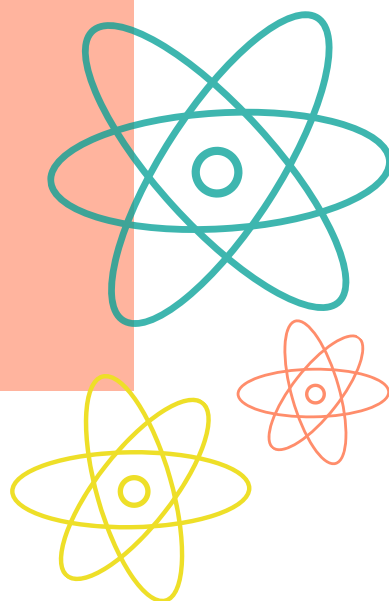
Stebėjimas ir apmąstymas

Surengti „žaidimų mugę“, kurioje mokiniai žaidžia vienas kito žaidimus ir pateikia atsiliepimus.

Paskirkite trumpą apmąstymo užduotį:

Kuo jie džiaugėsi?

Kas buvo iššūkis?



Studentų veikla

Veiklos aprašymas	Laukiamas rezultatas	Technologijų integravimas
Sukurkite žaidimo planą	Mokiniai apibrėžia savo žaidimo tikslą, taisykles ir veikėjus.	Norėdami vizualizuoti dizainą, naudokite „Scratch“ „fono“ ir „sprite“ parinktį.
Kodo žaidimo judesiai	Mokiniai užprogramuos sprites judėti arba sąveikauti vieni su kitais.	Scratch programoje naudokite „judesio“ ir „įvykio“ blokus.
Pridėti žaidimo logiką (laimėjimas / pralaimėjimas)	Studentai naudos sąlyginius teiginius rezultatams apibrėžti.	Loginiam įgyvendinimui naudokite blokus „jei-tada“ ir „transliuoti“.
Bandymas ir derinimas	Mokiniai nustatys ir ištaisys kodavimo klaidas.	Derinkite naudodami „Scratch“ etapo peržiūrą ir blokų paryškinimą.
Dalintis žaidimu	Studentai dalinsis projektais ir aptars savo kodavimo pasirinkimus.	Naudokite „Scratch“ bendrinimo funkciją arba klasės projektorių



Refleksiniai klausimai studentams

Su kokiais iššūkiais susidūrėte koduodamas žaidimą ir kaip juos įveikėte?

Kurie kodavimo blokai buvo naudingiausi, kuriant žaidimą? Jei galėtumėte pridėti vieną naują funkciją, kokia ji būtų ir kodėl?

Kaip naudojote kitų atsiliepimus, kad pagerintumėte savo žaidimą?

Ko išmokote apie komandinį darbą ar problemų sprendimą per šią veiklą?



Diferencijavimo idėjos

Pažengusiems studentams

Skatinkite juos sudėtingesnėmis užduotimis, pavyzdžiui:

- Keli lygiai arba laikmačiai.
Išplėstinė logika, pavyzdžiui, balų sistemos.
Papildomos animacijos arba garso efektai.

Paprašykite, kad jie padėtų bendraamžiams, kuriems reikia pagalbos, įtvirtindami savo žinias.

Specialiųjų poreikių turintys studentai

Suporuokite juos su draugu, kad gautumėte papildomos pagalbos.
Suskirstykite užduotį į mažesnius žingsnius ir pasiūlykite vaizdinius pavyzdžius.
Susikoncentruokite į pažangos, o ne tobulumo pasiekimą.

Patarimai

Laikykite paprastas instrukcijas ir naudokite vaizdinius elementus, kad paaiškintumėte kodavimo blokus.

Skatinkite kūrybiškumą leisdami mokiniams individualizuoti savo žaidimus.

Skirkite papildomo laiko trikdžių šalinimui ir derinimui.

Sukurkite palankią aplinką, kurioje mokiniai jaustųsi patogiai prašydami pagalbos.

Naudokite grįžtamojo ryšio veiklas, kad paskatintumėte bendradarbiavimą ir dalijimąsi idėjomis.



Papildoma medžiaga ir nuorodos

„Scratch“ svetainė: <https://scratch.mit.edu>

Darbo su Scratch Guide pradžia

Interaktyvios kodavimo pamokos

Vaizdo pamoka apie tai, kaip naudoti „Scratch“ vaikams



nekser



CC BY-SA 4.0 DEED



Co-funded by
the European Union

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.