



Kodowanie prostej gry w Scratch

	Rezultaty	Działania dydaktyczne i edukacyjne	Ocena
	Po wykonaniu tego zadania uczestnicy będą potrafili:	Uczestnicy zostaną nauczeni osiągnięcia tego konkretnego rezultatu poprzez następujące działania edukacyjne.:	Uczestnicy zostaną ocenieni pod kątem osiągnięcia tego konkretnego rezultatu na podstawie następujących zadań oceniających:
Forma mat nauczania - zajęć stażonarne	Rozpoznać znaczenie kodowania i programowania we współczesnym społeczeństwie	Dyskusja w klasie na podstawie prezentacji oraz filmów dotyczących kodowania.	Dyskusja za i przeciw
	Opowiedzieć o procesie kodowania oraz rozwoju programowania.	Prezentacja i film dotyczący kodowania, a także własne doświadczenia z kodowaniem	Dokumentacja na zajęciach, np. w formie plakatu na ścianie.
	Rozróżniać pojęcia związane z kodowaniem oraz opisywać powody, dla których są one stosowane	Wykorzystanie prezentacji o kodowaniu i przykładów na zajęciach, a także praca w parach	Uruchamianie przykładów na zajęciach oraz dyskusja na temat sposobów ich ulepszenia.
	Opisać strukturę wizualnego języka programowania Scratch, jego kluczowe funkcje oraz etapy przetwarzania	Film dotyczący łatwego użycia i tworzenia gier w Scratchu, a także praca grupowa nad strukturą gry z wykorzystaniem karty pracy do kodowania	Karta pracy do kodowania oraz pisemne wyniki grupowe.
	Komunikować się na temat bloków i skryptów w Scratch oraz różnic między nimi a innymi językami programowania	Omówienie funkcji i struktury Scratcha oraz prezentacja w klasie na temat tworzenia prostej aplikacji w Pythonie i Scratchu..	Dyskusje w klasie i w grupach
	Tworzyć własne proste skrypty oraz prostą grę za pomocą Scratch i jego kluczowych funkcji	Kodowanie własnej gry, jej udoskonalanie oraz przygotowanie dokumentacji dotyczącej gry, jej	Wypełniona karta planowania oraz omówienie wyników.

**Metoda STEM w kształceniu
włączającym**
Macierz rezultatów uczenia się



	(skrypty, zdarzenia, pętle, warunki itp.	planowania i programowania.	
Zadania interaktywne - Online	Zdefiniować kodowanie	Zadanie H5P – prawda/fałsz	Ocena za pomocą interaktywnych zadań.
	Rozróżniać rodzaje kluczowych funkcji w Scratch.	H5P – krzyżówka	Ocena za pomocą interaktywnych zadań
	Znać różne rodzaje bloków kodowania w Scratch.	H5P– prawda/fałsz	Ocena za pomocą interaktywnych zadań

