



Metoda STEM w kształceniu włączającym

WP2 – Mini projekty Karta pracy – Plan kodowania

Technologia / Matematyka (*Sierpień 2024*)

Uniwersytet Paderborn

Tytuł projektu: STEM for inclusive Schools

Akronim: STEMInSCH

Numer referencyjny: 2023-1-DE02-KA220-000000

Partnerzy:

- P1 University Paderborn (UPB), DE
- P2 Universitatea Dunarea de Jos din Galati (UDG), RO
- P3 Scoala Gimnaziala Nr. 7 Galati, RO
- P4 Siec Badawcza Lukasiewicz - Instytut Technologii Eksploatacji, PL
- P5 Inovatif ve Girisimci Toplum Dernegi, TR
- P6 Sucessos Criativos, Lda, PT



Arkusz do zadania

Kodowanie prostej gry w Scratchu

Opis zadania:

Czas na realizację: 2 tygodnie



Materiały:

Internet: Uruchamianie Scratch ze strony <https://scratch.mit.edu/>
Ołówki itp. do wypełnienia arkusza pracy.

Papier do zapisania pierwszych pomysłów przed przeniesieniem ich do arkusza.

Metoda:



Zadanie kreatywne i strukturyzujące polegające na wykorzystaniu oraz uporządkowaniu kluczowych funkcji i elementów Scratcha



Instrukcja:

Połączcie się w grupy 2–4 osobowe.

Wyjmijcie kartkę papieru i zbierzcie pomysły na prostą grę w Scratchu, którą chcielibyście zaprojektować.

Zapiszcie swój pomysł lub nagrajcie go za pomocą telefonu komórkowego.

Wypełnijcie ten arkusz pracy i opiszcie swój pomysł w kilku zdaniach.

Ułóżcie zadania do wykonania oraz warunki gry w prosty schemat blokowy (flow chart).

Znajdźcie odpowiednie bloki w Scratchu do zaprojektowania waszej gry.

Czy potraficie ułożyć z nich pierwsze skrypty?

Wypełnijcie tabele!

Nazwa grupy:



Imiona członków grupy:



Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.



Metoda STEM w kształceniu włączającym
Numer projektu:
2023-1-DE02-KA220-000151162



Współfinansowane przez
Unię Europejską

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów,
a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.





Grafiki i tabele:

Zapisz swój ostateczny pomysł na grę w kilku zdaniach:



Narysuj swój pomysł: jak powinna wyglądać gra?





Metoda STEM w kształceniu włączającym
Numer projektu:
2023-1-DE02-KA220-000151162



Współfinansowane przez
Unię Europejską

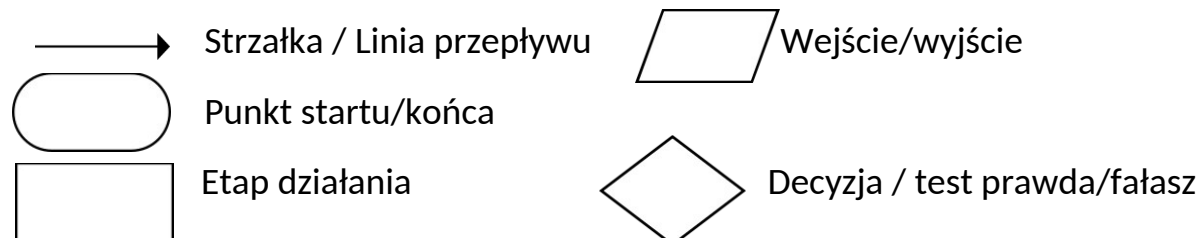
Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów,
a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.





Narysuj diagram dla swojej gry

Urzyj:





Jakich bloków Scratch musicie użyć?



Rodzaj bloku	Bloki, które musisz uwzględnić w swojej grze
Ruch	
Spojrzenia	
Dźwięk	



Wydarzenia	
Kontrola	
Wykrywania	
Operacje	
Zmienne	

Teraz uporządkujcie bloki, tworząc pierwszy skrypt. Możecie to zrobić bezpośrednio w Scratchu, a w poniższym polu zapisać wskazówki, jeśli będzie to dla Was pomocne!

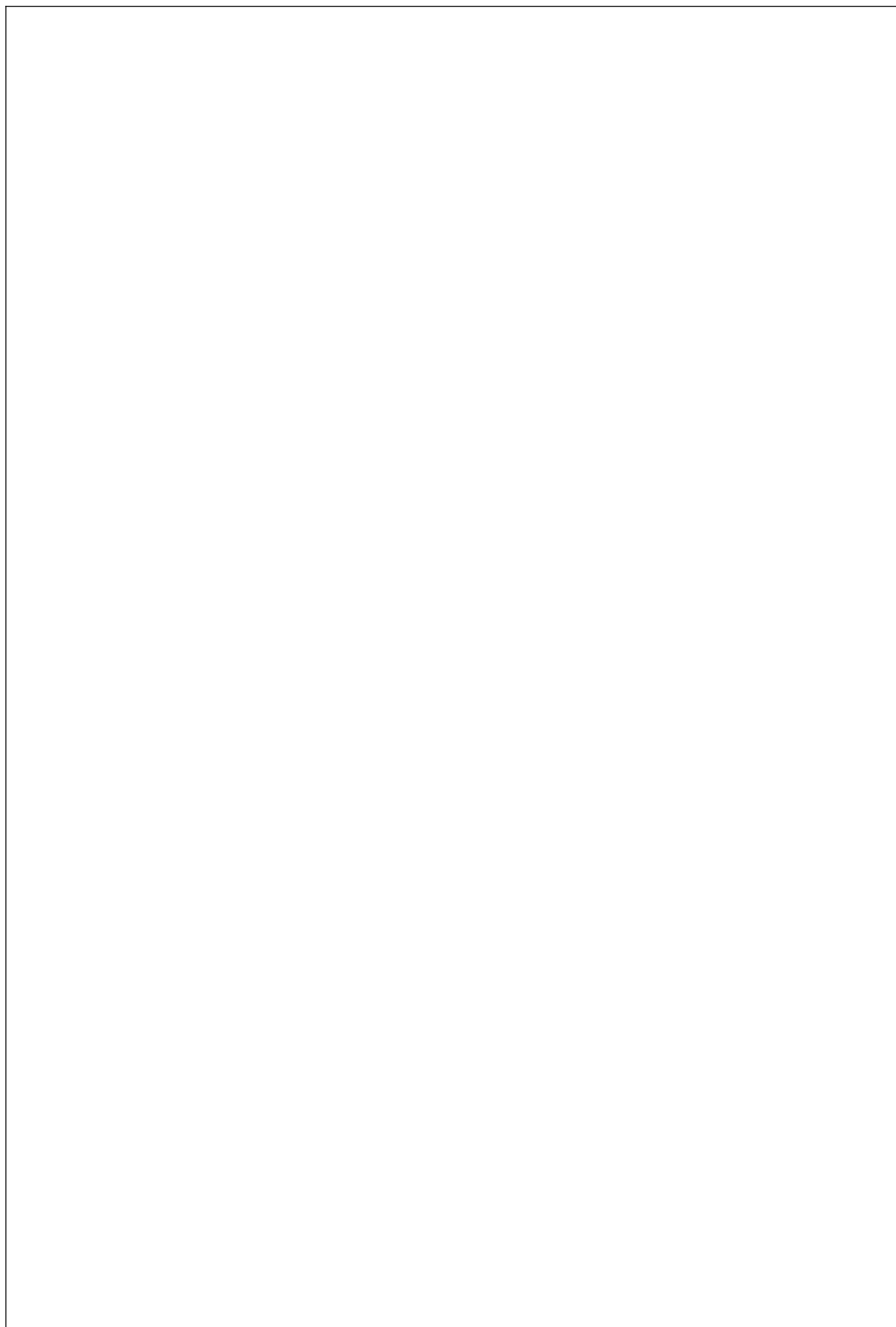




Metoda STEM w kształceniu włączającym
Numer projektu:
2023-1-DE02-KA220-000151162



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów,
a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

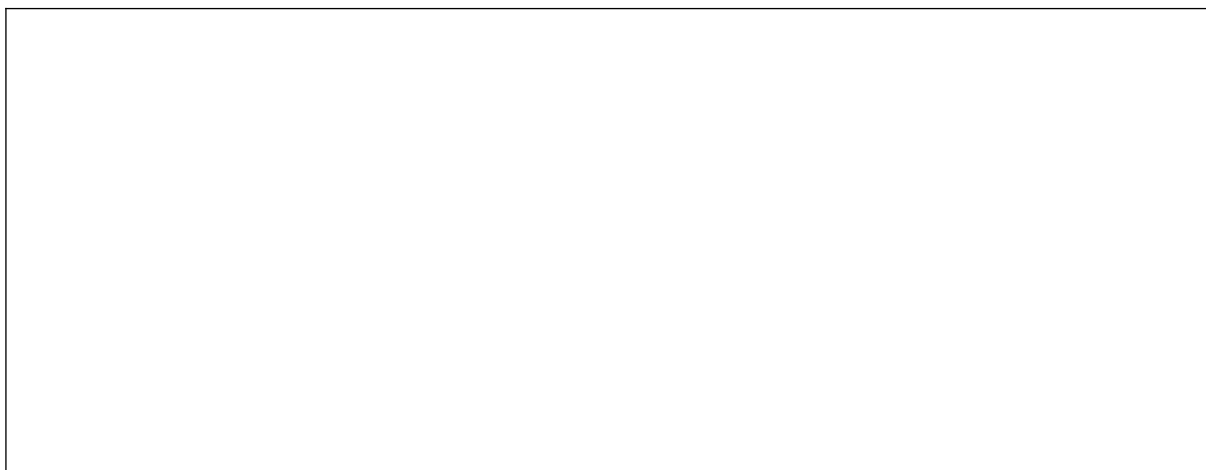




Metoda STEM w kształceniu włączającym
Numer projektu:
2023-1-DE02-KA220-000151162



Współfinansowane przez
Unię Europejską



Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów,
a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

