Úvod do prostredia Kodu Game Lab

|  |  |
| --- | --- |
| ***Názov aktivity:*** | Úvod do prostredia Kodu Game Lab |
| ***Tematický celok:*** | Programovanie |
| ***Cieľová skupina:*** | 5. ročník |
| ***Čas:*** | 1 vyuč. hodina |
| ***Ciele:*** | **Kognitívny cieľ** - Žiak dokáže opísať funkcie prostredia Kodu Game Lab, rozpozná jazyk Kodu, vie naprogramovať pohyb postavy a dokáže rozoznať chybný zápis v programe.  Žiak dokáže odpovedať na základné otázky ohľadom prostredia a dokáže si vypočuť názory iných pri výbere postavy.  **Afektívny cieľ** - Žiak dokáže správne reagovať na predpisy a pravidlá. |
| ***Metódy a formy:*** | * Monológ, dialóg * Práca žiakov – individuálna, frontálna (s učiteľom),   Metódy sprostredkujúce, bádateľské   * Problém ako motivácia * pochvala, povzbudenie a kritika * rozprávanie, opis, vysvetľovanie * auto didaktická metóda – riešenie nastoleného problému * metódy precvičovania a zdokonaľovania zručností |
| ***Príprava, učebné pomôcky:*** | **Softvér:**  Kodu Game Lab |
| ***Priebeh aktivity:*** | Motivácia na začiatok hodiny – Dnes si ukážeme softvér, v ktorom môžete programovať a vymýšľať svoje vlastné hry.  Úloha 1.  *Otvor si Kodu Game Lab. Čo všetko si tam objavil?*  Otvorenie softvéru Kodu Game Lab – žiaci majú cca 5 min na to, aby objavným spôsobom vyskúšali funkcionality softvéru.  Vysvetlenie základných funkcií v poradí, v akom sú uvedené, učiteľ funkcie exemplárne používa a žiaci si ich na svojich pc tiež skúšajú– štetec terénu, hore/dole – vytvoriť kopce a údolia, zdrsniť – vytvoriť zubatý alebo kopcovitý terén, nástroj vody, objektový nástroj – pridať objekt  Úloha 2.  *Vytvor svoj vlastný svet podľa tvojich predstáv, kde vytvoríš terén, kopce a vodu. Pridáš minimálne jednu postavu, ktorá sa bude pomocou šípok pohybovať.*  Žiaci jednotlivo vypracujú zadanie podľa svojich predstáv. Zadanie je orientované tak, aby žiak dostal možnosť zapojiť aj svoje predstavy a rozvíjať kreativitu. Na konci použije jednoduchý príkaz – klávesnica -> šípky -> choď, ktorý žiakovi zaručí, že sa objekt bude pohybovať.    Obrázok 1 Ukážka kódu  Vymenia si miesta vo dvojiciach a odskúšajú pomocou tlačidla Enter funkčnosť programu (či sa objekt pohybuje).  Učiteľ ukáže správne riešenie programu.  Žiaci si môžu vyskúšať napísať rôzne príkazy a sledovať, ktoré príkazy fungujú správne a ktoré nefungujú, teda vzniká chybný zápis. |
| ***Hodnotenie:  (spätná väzba)*** | Hodnotenie celkovej funkčnosti prebieha prostredníctvom výmeny žiakov, ktorí si vzájomne testujú programy. |