Opakovanie podmienok v Kodu Game Lab

|  |  |
| --- | --- |
| ***Názov aktivity:***  | Opakovanie podmienok v Kodu Game Lab |
| ***Tematický celok:*** | Programovanie |
| ***Cieľová skupina:***  | 2. stupeň ZŠ  |
| ***Čas:*** | 1 – 2 vyučovacie hodiny |
| ***Ciele:*** | **Kognitívny cieľ** - Žiak dokáže samostatne vytvoriť hru, ktorá je zložená z podmienok IF a THEN v rámci prostredia Kodu Game LabŽiak dokáže odpovedať na základné otázky ohľadom prostredia, podmienok (IF, THEN)**Afektívny cieľ** - Žiak dokáže rešpektovať stanovené pravidlá. |
| ***Metódy a formy:*** | * vysvetľovanie
* práca žiakov – individuálna
* metódy bádateľské
* problém ako motivácia
* pochvala, povzbudenie (príp. kritika)
* 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 zopakujeme podmienky AK - TAK a zároveň si vytvoríme novú hru.Úloha 1.Vytvor tento svet: Doplň podmienky:Rover* pohybuje sa šípkami. Pohľad je cez 1. osobu.
* Ak narazí do jablka, zoberie ho a zároveň povie Mňam.
* Klávesom S fotí.
* Ak stlačíš kláves F, dáš Kodu jablko.
* Ak priamym pohľadom vidíš hocičo maskované, vytvoríš mincu.
* Ak vezmeš mincu, pričítaš 5 červených bodov.
* Ak máš 5 červených bodov, vyhráš.

Jablko* Ak ma niekto zobral, začnem žiariť náhodnou farbou.

Kanón* Ak vidíš čokoľvek, vystreľ raketu náhodnej farby smerom dopredu.

KODU* Ak vezmeš jablko, zjedz ho a zároveň prejav zamilované emócie.

Žiaci prečítajú zadanie a učiteľ si overí, či žiaci zadaniu porozumeli.žiaci jednotlivo vytvoria hru na základe požadovaných podmienok.žiaci vytvorený program exportujú a uložia ho na spoločné úložisko alebo ako prílohu v e-maili ju pošlú na e-mailovú adresu učiteľa. |
| ***Hodnotenie: (spätná väzba)*** | V prípade klasifikácie môže zadaná úloha slúžiť aj ako overenie zvládnutia programovania a porozumenia podmienok AK - TAK. Vtedy sa hodnotí funkcionalita vytvorenej hry, program a dodržanie plánu sveta, ktorý žiak dostal v zadaní |