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 Lab  Žiak 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 |