

<b>Cieľová skupina:</b>	Základná škola, 5. – 9. ročník
<b>Predmet:</b>	Informatika
<b>Ciele:</b>	<p><b>Kognitívny cieľ:</b> Žiak dokáže pracovať s Agentom v hre Minecraft, dokáže používať cykly v programovaní.</p> <p><b>Afektívny cieľ:</b> Žiak dokáže algoritmicke rozmýšľať, chápe konceptu cyklov v programovaní, dokáže použiť fantáziu pri tvorbe v hre Minecraft.</p>
<b>Vyučovacie metódy:</b>	<p>Dialóg, výklad, vysvetľovanie</p> <p>Práca žiakov – individuálna</p> <p>Demonštrácia</p> <p>Motivačný rozhovor</p> <p>Metóda otázok a odpovedí</p>
<b>Popis:</b>	<p>Opakovanie predošlého učiva</p> <p>Motivácia</p> <p>Úlohy pre žiakov podľa pokynov učiteľa</p>
<b>Príprava, učebné pomôcky:</b>	<p>Počítače</p> <p>Dataprojektor</p> <p>softvér Minecraft Educational Edition</p>
<b>Metodický postup:</b>	<p><b>Expozícia:</b></p> <p>Dnes si budeme precvičovať všetko, čo sme sa doposiaľ naučili programovať.</p> <p>Učiteľ sa pýta otázky na učivo, ktoré bolo prebrané na minulých hodinách ako napríklad:</p> <p>Na čo nám slúžia funkcie?</p> <p>Ako funguje príkazový blok <i>on chat command</i> “ ”?</p> <p>Kedy sa používa cyklus?</p> <p>Teraz, keď sme si už zopakovali učivo, vašou úlohou bude pomocou funkcií vytvoriť program, ktorý zabezpečí že nám Agent postaví dom. Dom by mal mať steny, strechu, dvere a potom napríklad okná, svetlá, schody, plot atď.</p> <p><b>Úloha:</b></p> <p>Vytvor funkciu, ktorá prikáže Agentovi aby postavil podlahu</p> <p>Riešenie:</p> <p>Samozrejme riešenie sa môže líšiť, každý žiak môže mať inak navrhnutú podlahu.</p> <p><b>Príklad jednoduchej podlahy:</b></p>

```

function Podlaha
  repeat 4 times
  do
    agent move forward by 6
    agent turn left
    agent move forward by 1
    agent turn left
    agent move forward by 6
    agent turn right
    agent move forward by 1
    agent turn right
  end
  agent place on move false
  agent move up by 1
  agent turn right
  agent move forward by 1
  agent place on move true
end

```

**Úloha:**

Vytvor funkcie, ktoré pomocou Agentu postavia steny domu

Opäť riešenie sa môže líšiť.

```

function Stena
  repeat 2 times
  do
    agent move forward by 7
    agent turn left
    agent move forward by 6
    agent turn left
  end
end

function Steny
  repeat 4 times
  do
    call Stena
    agent move up by 1
  end
end

```

Dokončite dom pomocou Agentu. Pridajte strechu, plot atď. (Toto je kreatívna časť pre žiakov).

Učiteľ počas samostatnej práce kontroluje študentov a pomáha im s ich nápismi a ako by sa dali realizovať.

Na konci hodiny zhodnotenie práce žiakov počas ich samostatnej práce.

**Hodnotenie:**  
(spätná  
väzba)

Učiteľ priebežne kontroluje prácu žiakov počas vypracovávania úloh a upozorňuje ich na prípadné chyby