

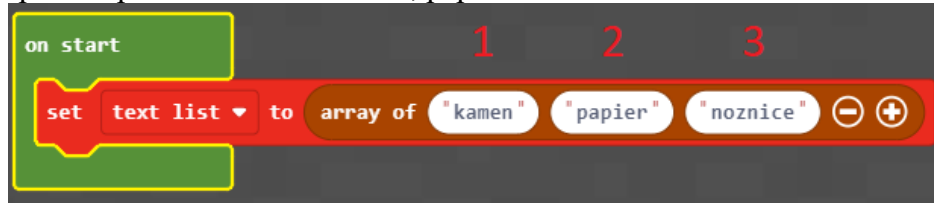
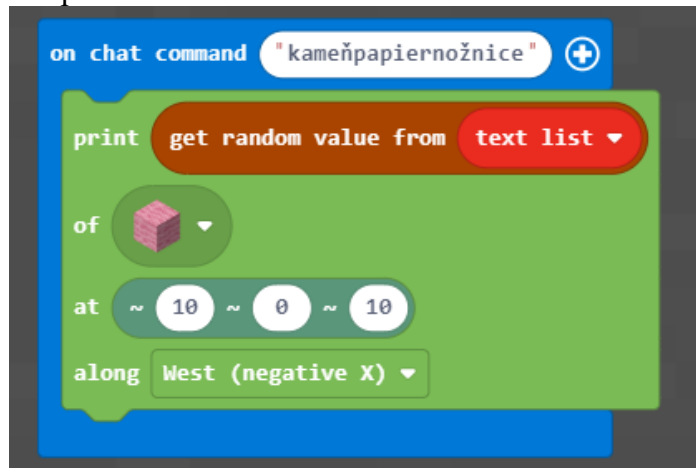


<i>Cieľová skupina:</i>	Základná škola, 5. – 9. ročník
<i>Predmet:</i>	Informatika
<i>Ciele:</i>	Kognitívny cieľ: Žiak dokáže pracovať s poľami v programovaní. Afektívny cieľ: Žiak dokáže algoritmicky rozmýšľať, chápe konceptu polí v programovaní.
<i>Vyučovacie metódy:</i>	Dialóg, výklad, vysvetľovanie Práca žiakov – individuálna Demonštrácia Motivačný rozhovor Metóda otázok a odpovedí
<i>Popis:</i>	Opakovanie predošlého učiva Motivácia Predstavenie nového učiva Demonštrácia – písanie jednoduchého programu Úlohy pre žiakov podľa pokynov učiteľa
<i>Príprava, učebné pomôcky:</i>	Počítače Dataprojektor Softvér Minecraft Educational Edition
<i>Metodický postup:</i>	<p>Expozícia: Na minulých hodinách sme si predstavili premenné.</p> <p>Učiteľ môže položiť otázky z opakovania ako napríklad čo sú to premenné, načo slúžia, ako ich zapisujeme a podobne.</p> <p>Polia sú séria miest, kam môžeme ukladať veci/informácie. Pole je v podstate mnoho premenných uložených na jednom mieste. Môžeme uložiť viacero vecí pod rovnakým menom a k ich prístupu potom stačí poznať už len meno poľa.</p>  <p>Napríklad toto pole mrkiev. Môžeme uložiť viacero mrkiev do jedného poľa. Následne nám už len stačí názov poľa a miesto v poli mrkvy, ktorú by sme chceli vybrať. Toto miesto v poli kde sa mrkva nachádza sa volá index.</p> <p>Index je číslo pozície kde sa vec v poli nachádza. Prvé miesto v poli začína indexom 0 a následné indexy sú 1, 2, 3 a tak ďalej.</p>
	

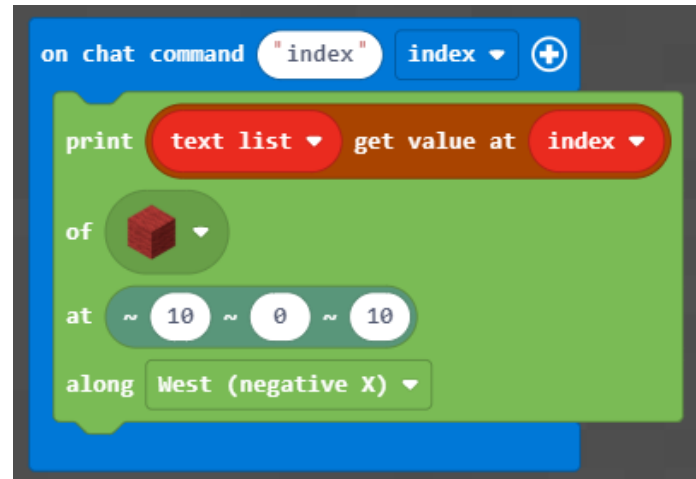
V Minecrafte sa do blokov polí dostaneme cez tlačidlo arrays (polia). Z ponuky si vyberieme blok set text list a pole naplníme slovami. V tomto prípade napríklad slovami kameň, papier a nožnice.



S poliami môžeme rôzne pracovať. Vyberať z nich hodnoty, naplňať, triediť a mnoho ďalšieho. My napríklad vyberieme náhodnú vec (slovo) z poľa a vypíšeme ho pomocou blokov.



Takto nám v podstate vznikla hra kameň, papier, nožnice. Vždy náhodne vyberie z poľa buď slovo kameň, papier, alebo nožnice a vypíše ho vo svete. Teraz konkrétne môžeme vypísať slovo z poľa, ktoré sa nachádza na vybranom indexe.



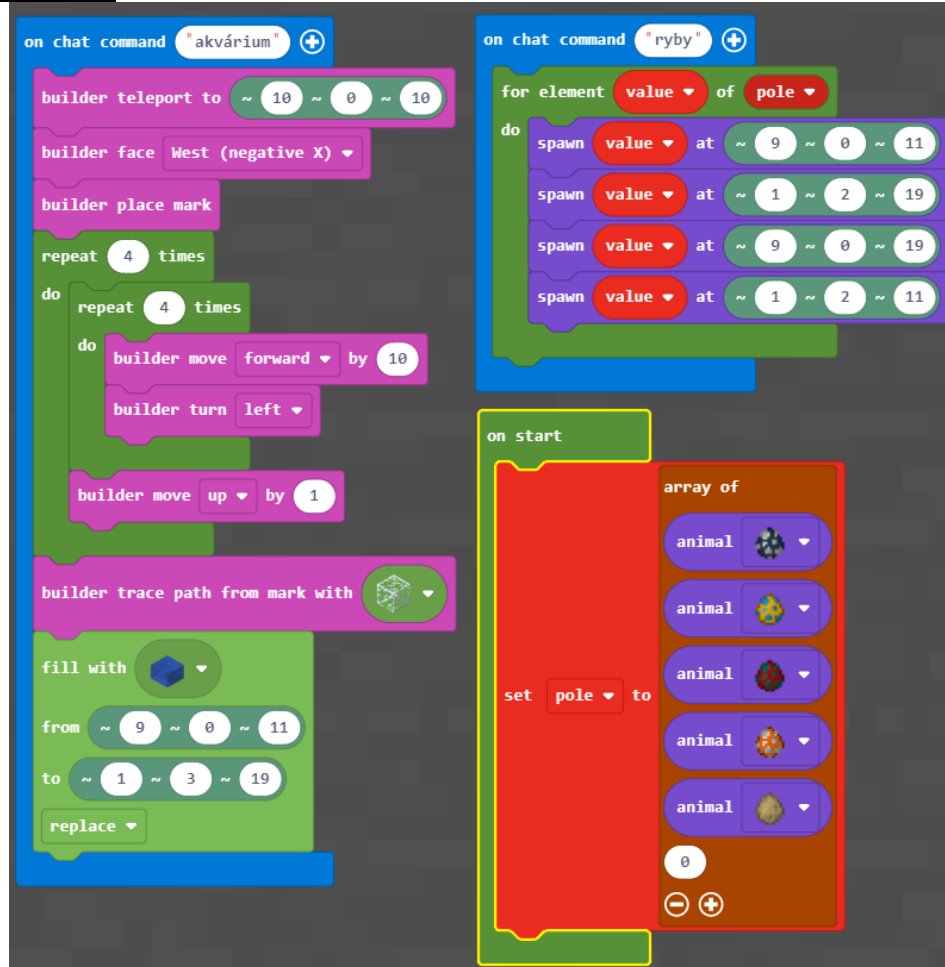
V tejto hre môžeme do poľa ukladať čísla, text, zvieratá, pozície, bloky a príšery.

Učiteľ skontroluje žiakov a odpovedá na prípadné otázky.

Úloha:

Vytvorte program, ktorý postaví akvárium. Akvárium bude obsahovať vodu a vo vode budú plávať rôzne ryby. Využite polia, buildera a relatívne pozície. Pozície si buď vyrátajte alebo odkrojujte priamo v hre.

Riešenie:



Hodnotenie:
(spätná
väzba)

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