



Umíš udělat západ slunce?

Během této hodiny se žáci naučí, jak vytvořit jednoduchý program, ve kterém zapadne slunce nad krajinou. Jde o jednu z úvodních hodin do programu Scratch Jr., ve které budou představeny základní bloky.

Cíl

Umíš udělat západ slunce? je úvodní aktivita pro děti v mateřských školkách a na prvním stupni základních škol. Během této aktivity se naučí nejen zacházet s programem Scratch Jr., ale procvičí si jednoduché matematické dovednosti a dostanou příležitost přemýšlet kreativně a stát se vypravěči příběhu.

Pomůcky

Tablety iPad min. iOS 7 nebo Android min 4.4. Stáhněte si aplikaci Scratch Jr.

Intro (5 min.)

Uveďte aktivitu krátkou diskuzí o programu, který budete používat a o programování obecně:

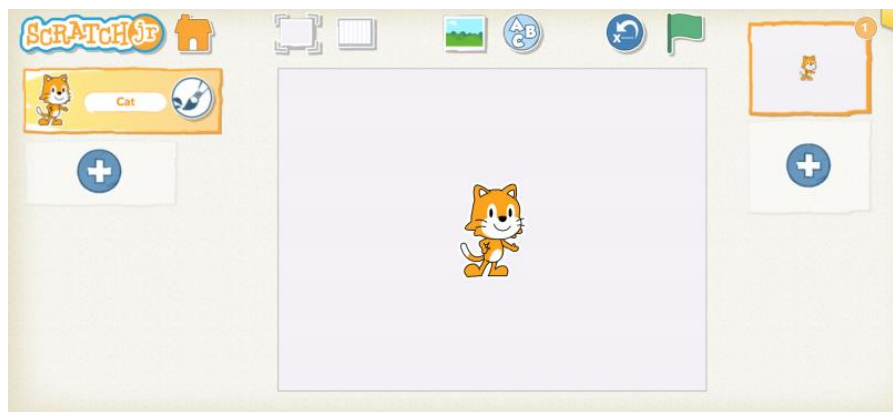
- Kdo z vás již používal aplikace na iPadu nebo tabletu?
- Už jste slyšeli o aplikaci Scratch Jr.?
- Co je kód? Co je programování?
- Co myslíte, že dělají programátoři?
- Přemýšlejte nad nějakými věcmi, které mají začátek, prostředek a konec. Znáte nějaké?

Začínáme (15 min.)

- Nechte žáky prozkoumat prostředí Scratch Jr. (10 – 15 min.)
- Otevřete aplikaci
- Klikněte na Home



- Vytvořte nový projekt kliknutím na Plus pod „My projects“
- Vyzkoušejte základní bloky pro pohyb a akce Scratch koťátka



- Zeptejte se žáků, na co asi jsou jednotlivé bloky, kam se budou dávat a jak fungují.



- Rozpohybujte Scratch koťátko pomocí bloků s modrými šipkami pohybu



- Co se stane, když změníme číslo u bloku?



- Jakým tlačítkem asi začínáme program?



- Předved'te, jak se přidávají nové postavičky



- Ukažte možnosti změny scény



Tvoříme (30 min.)

Jednotlivci nebo ve skupinách řeší aktivitu „Umíš udělat západ slunce?“

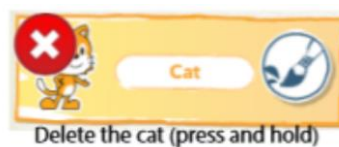
- Vyberte scénu parku



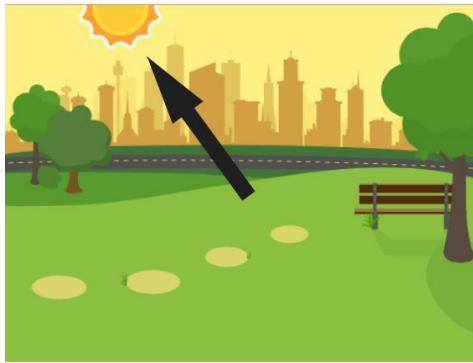
- Vyberte postavu slunce



- Smažte postavičku Scratch koťátka



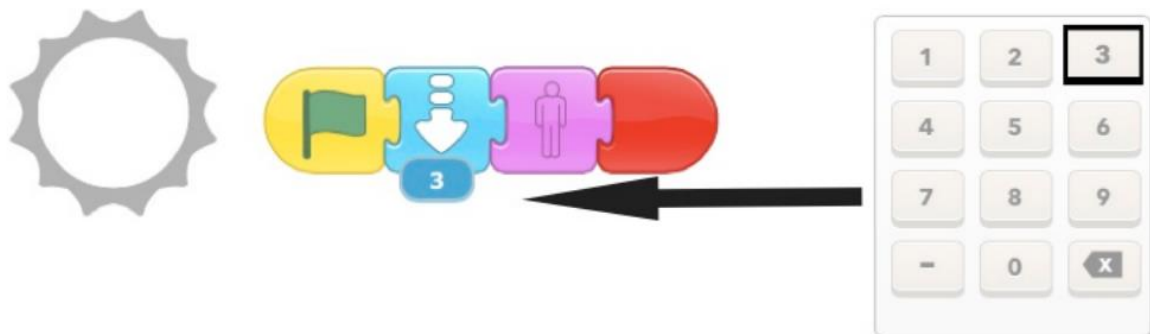
- Přesuňte slunce na počáteční pozici



- Vytvořte program se začátkem, prostředkem a koncem
 - Začněte s blokem označujícím zelenou vlajku jako začátek programu
 - Rozpohybujte slunce dolů s pomocí bloků s modrými šipkami pohybu
 - Změňte počet kroků u bloku pohybu na 3
 - Použijte blok pro „zmizení“ sluce z oblohy



- Ukončete program červeným blokem ukončení



Sdílíme (10 min.)

Nechte žáky, aby ukázali, co vytvořili. Zjistěte, kdo narazil na jaké problémy a jak je vyřešil. Co se naučili o programování a kódu? Co by mohli udělat jinak, aby byl jejich program výjimečný?

Rozšíření aktivity

- Přidejte do scény kamarády, rodinu
- Přidejte do scény zvířata, která v parku žijí
- Přidejte novou stránku projektu a vytvořte přechod do noční krajiny
- Vytvořte s programem minihru (např. na dotyk rozpohybujte jedno zvířátko a když narazí do druhého zvířátka, řekne „pardon“)