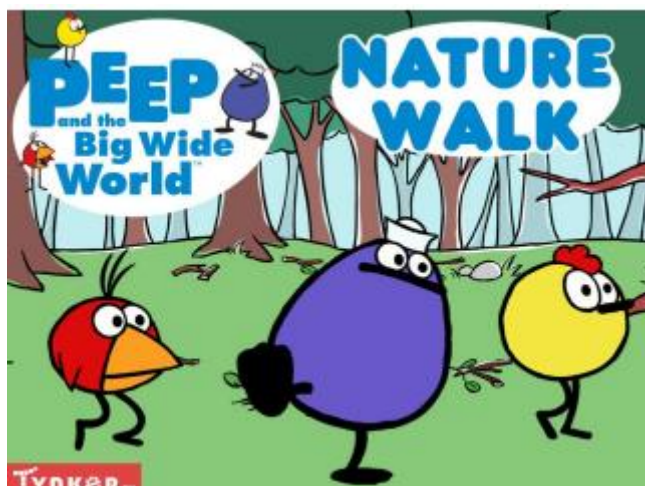




Peep na procházce v přírodě

Během této hodiny se žáci naučí, jak vytvořit jednoduchý program, kde jde kuře Peep na procházku přírodou. Jde o jednu z úvodních hodin do programu Tynker, který umožňuje osvojit si základy programování pomocí obrázkových bloků. V této aktivitě budou představeny základní bloky.



Cíl

Peep na procházce v přírodě je úvodní aktivita pro děti na prvním stupni základních škol. Během této aktivity se naučí nejen zacházet s programem Tynker, ale procvičí si jednoduché matematické dovednosti a dostanou příležitost přemýšlet kreativně a stát se vypravěči příběhu.

Pomůcky

Tablety iPad nebo Android. Stáhněte si aplikaci Tynker.

Intro (5 min.)

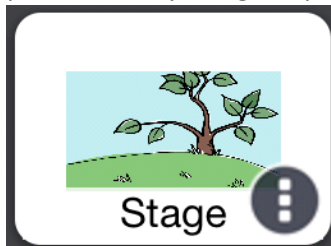
Uveďte aktivitu krátkou diskuzí o programu, který budete používat a o programování obecně:

- Kdo z vás již používal aplikace na iPadu nebo tabletu?
- Už jste slyšeli o aplikaci Tynker?
- Co je kód? Co je programování?
- Co myslíte, že dělají programátoři?
- Přemýšlejte nad nějakými věcmi, které mají začátek, prostředek a konec. Znáte nějaké? Jak to třeba probíhá, když jdete do muzea? Co si musíte připravit, jak se tam pak dopravíte, jak to probíhá v muzeu?

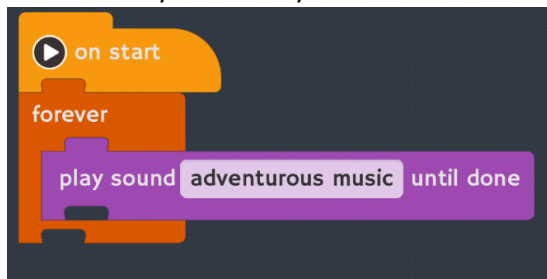
Úvod do aktivity (15 min.)

Provedte žáky připravenou aktivitou v Tynker:

- V „Create a new project“ – vyberte „Hour of Code“ – vyberte „Peep: Nature walk“
- Spustte program kliknutím na ikonku Play v pravém dolním rohu – žáci si tak mohou prohlédnout, co program zatím umí
- Přesuňte se do programovací obrazovky a ukažte, co dělají jednotlivé bloky a části kódu
 - Vyberte scény: Peep se chce procházet mnoha místy. Každé z nich můžete vytvořit pomocí ikonky „Stage“ a pak „Properties“ – tam je seznam míst, které Peep navštíví

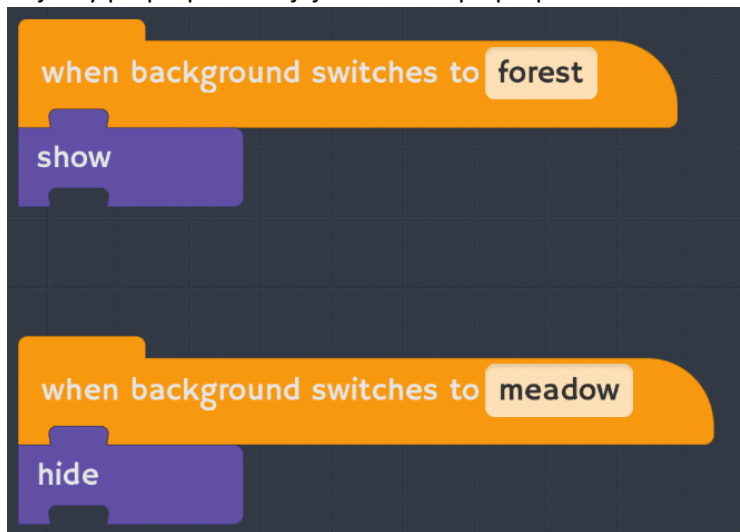


- Ukažte, jak přidat nové místo kliknutím na „Add Background“
- Ukažte, jak určit, které místo navštíví Peep nejdříve: v bloku pro začátek „On start“ a k němu připojené „Switch to background“ - lze vybírat ze seznamu
- Podobně u výběru hudby

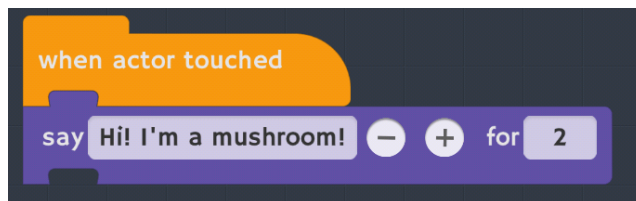


- Nahoře přepněte do okna pro programování Peepa – prohlédněte si bloky, jak byl nastaven – jeho kód je nastaven na to, aby přecházel ze scény do scény

- Nahoře přepněte do okna pro programování houby – ukažte, jak je nastaveno, aby se objevily při přepnutí na jejich scénu a po přepnutí na další scénu zase zmizeli.



- Stejně tak je u houby a zajíčka nastavena akce, při klepnutí na jejich obrázek

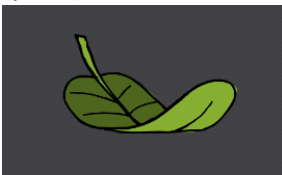


Tvoříme (30 min.)

Jednotlivci nebo ve skupinách řeší aktivitu

A teď to zkuste sami:

- V aplikaci je připravený lísteček, naprogramujte ho tak, aby se objevil ve scéně s jezírkem (pond) a zase zmizel, když se scéna přepne na duhu (rainbow)



- Vytvořte text, který se objeví, když na lísteček klikneme

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

- Vytvořte akci, např. když klikneme na lísteček, aby se zatočil dokola, jako když do něj foukne vítr
- Přidejte do scény další postavy (pravý horní roh modrý křížek), např. jablko na strom v první scéně, vymyslete a naprogramujte k němu nějakou akci