

PSGG Scratch i tworzenie gier od podstaw

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone jest dla wszystkich nauczycieli chcących tworzyć ze swoimi podopiecznymi gry w środowisku Scratch oraz odtwarzać w nim mechaniki znane uczniom z wybranych tytułów.

Informacje o organizacji

Szkolenie odbędzie się w formie samodzielnej pracy uczestników szkolenia z przygotowanymi instrukcjami do wykonania w środowisku Scratch. Dostępne będą również konsultacje z prowadzącym. Przewidywany czas pracy samodzielnej to 4 godziny dydaktyczne.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien posiadać dostęp do Internetu oraz głośniki/słuchawki. Przydatny będzie również mikrofon.

Cele i treści kształcenia

1. Rozwijanie kompetencji informatycznych i cyfrowych uczniów poprzez projektowanie i realizację prostych gier komputerowych.
2. Kształtowanie umiejętności rozpoznawania i opisywania podstawowych mechanik gier oraz ich zastosowania w wybranych gatunkach gier.
3. Wykorzystywanie zmiennych do budowania systemów punktacji, pomiaru czasu oraz zarządzania stanami gry (np. start, rozgrywka, koniec gry).
4. Praktyczne stosowanie instrukcji warunkowych oraz pętli w celu sterowania logiką gry i dynamiką rozgrywki.
5. Projektowanie algorytmów wykrywania kolizji oraz obsługi interakcji pomiędzy obiektami w środowisku Scratch.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

1. Strona scratch.mit.edu,
2. Przeglądarka internetowa.

Autor

Bartłomiej Krowiak