TEMAT: **Tworzymy animowaną kartkę bożonarodzeniową w programie Scratch. – 2 godz.**

CELE OGÓLNE

* tworzenie prostych programów
* tworzenie animowanej kartki
* umiejętność nagrywania i zapisu animacji

CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* rozumie i potrafi stosować odpowiednie instrukcje,
* potrafi posługiwać się mechanizmem komunikatów oraz programować reakcje na zdarzenia,
* uczeń potrafi zaprojektować i zaimplementować multimedialną animację w środowisku Scratch, z wykorzystaniem wielu scen i animowanych duszków
* potrafi nagrać utworzoną animację.

METODY:

* pokaz multimedialny
* ćwiczenia z wykorzystaniem komputera

 ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

* zestaw komputerowy
* projektor

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

Podanie tematu i uświadomienie uczniom celu zajęć.

Nauczyciel przedstawia wcześniej przygotowaną kartkę w programie Scratch. Następnie omawia poszczególne etapy jej tworzenia. . Przypomnienie o przestrzeganiu praw autorskich przy pobieraniu grafiki lub utwory muzyczne z Internetu.

Faza realizacyjna

Nauczyciel poleca uczniom zaprojektować i stworzyć własną animowaną kartkę bożonarodzeniową.

Podczas realizacji nauczyciel sprawdza na bieżąco postępy uczniów, w razie potrzeby pomaga im.

Po skończeniu pracy przez uczniów nauczyciel pokazuje w jaki sposób nagrać utworzoną animację. Dzięki temu animowana kartkę można przesłać np. e-mailem osobie, która nie posiada programu Scretch.

Uczniowie zapisują swoje prace w postaci nagrania.

 Faza podsumowująca

Prezentowanie swoim prac.