

Pierwsze kroki w programie Scratch - Akademia Młodych Twórców

Pierwsze spotkanie z programem Scratch rozpoczęliśmy od postawienia prostego problemu - jak zrobić prostą animację, aby duszki goniły się po ekranie. Duszek uciekający ma być sterowany wskaźnikiem myszy. Zaczynając od tego prostego projektu dzieci uczą się podstawowych możliwości języka Scratch - poznają kategorie bloków, uczą się jak wstawiać duszki i tło do projektu, w jaki sposób wprowadzić duszka w ruch i jak można nim sterować.

Poznają właściwości duszków - możliwość zmiany kostiumów, obrotu, nazwy duszka. Uczą się wprowadzania instrukcji warunkowych. Podczas pierwszych zajęć uczniowie samodzielnie sprawdzają różne funkcjonalności Scratcha.

Następne zajęcia to kolejne stopnie wtajemniczenia  Tym razem uczniowie podjęli wyzwanie stworzenia logicznej gry matematycznej. Był to wstęp do kolejnej gry matematycznej tym razem sprawdzającej umiejętności dodawania i mnożenia. Efekty prac uczniów były wyśmienite.