

KARTA ZGŁOSZENIA PROJEKTU EDUKACYJNEGO

Temat projektu: Scratch – animacja z dźwiękiem i obrazem

Imię i nazwisko nauczyciela: Monika Reszka

Cele projektu:

Scratch to edukacyjny język obiektowy, stworzony jako środek nauczania podstaw programowania. Nauczanie to odbywa się w sposób wizualny, za pomocą klocków, które łączy się ze sobą w określonym porządku. Program umożliwia tworzenie interaktywnych historyjek, animacji, gier i muzyki, z możliwością publikowania w sieci.

Podstawowe cele projektu:

- pogłębianie wiedzy i rozwijanie zainteresowań programistycznych
- szerzenie wiedzy informatycznej wśród uczniów
- inspirowanie twórczych postaw uczniów wobec problemów informatycznych

Proponowany czas realizacji: grudzień 2017 r. - czerwiec 2018 r.

Wielkość grupy (zespołu uczniowskiego): 3 – 5 osób

Proponowane sposoby realizacji projektu:

- zapoznanie się ze środowiskiem Scratch
- określenie rodzaju animacji, która będzie wykonywana
- zaprogramowanie animacji w sposób wizualny, za pomocą klocków, które łączy się ze sobą w określonym porządku
- tworzenie interaktywnych historyjek, animacji z możliwością publikowania w sieci

Planowane efekty:

- zdobycie wiedzy i umiejętności związanych z programowaniem wizualnym
- przećwiczenie pracy w zespole
- orientacja w możliwościach współczesnych technologii

Sposób prezentacji :

- zaprezentowanie gotowej animacji w środowisku Scratch