

SAP CodingKids óravázlat

1. A kezelői felület megismerése

Az óra célja:

A kezelői felület megismerése, az elnevezések pontosítása, hogy a későbbiekben mindenki ugyanazt értse egy-egy kifejezés kapcsán

Időtartam:

35'

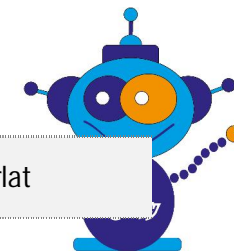
Előkészület:




Töltsük le a Scratch internet nélkül működő változatát - <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>

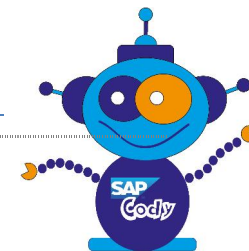
Ehhez először az Adobe AIR programot, majd a scratch programot kell letöltenünk és telepítenünk.

<http://get.adobe.com/air/>

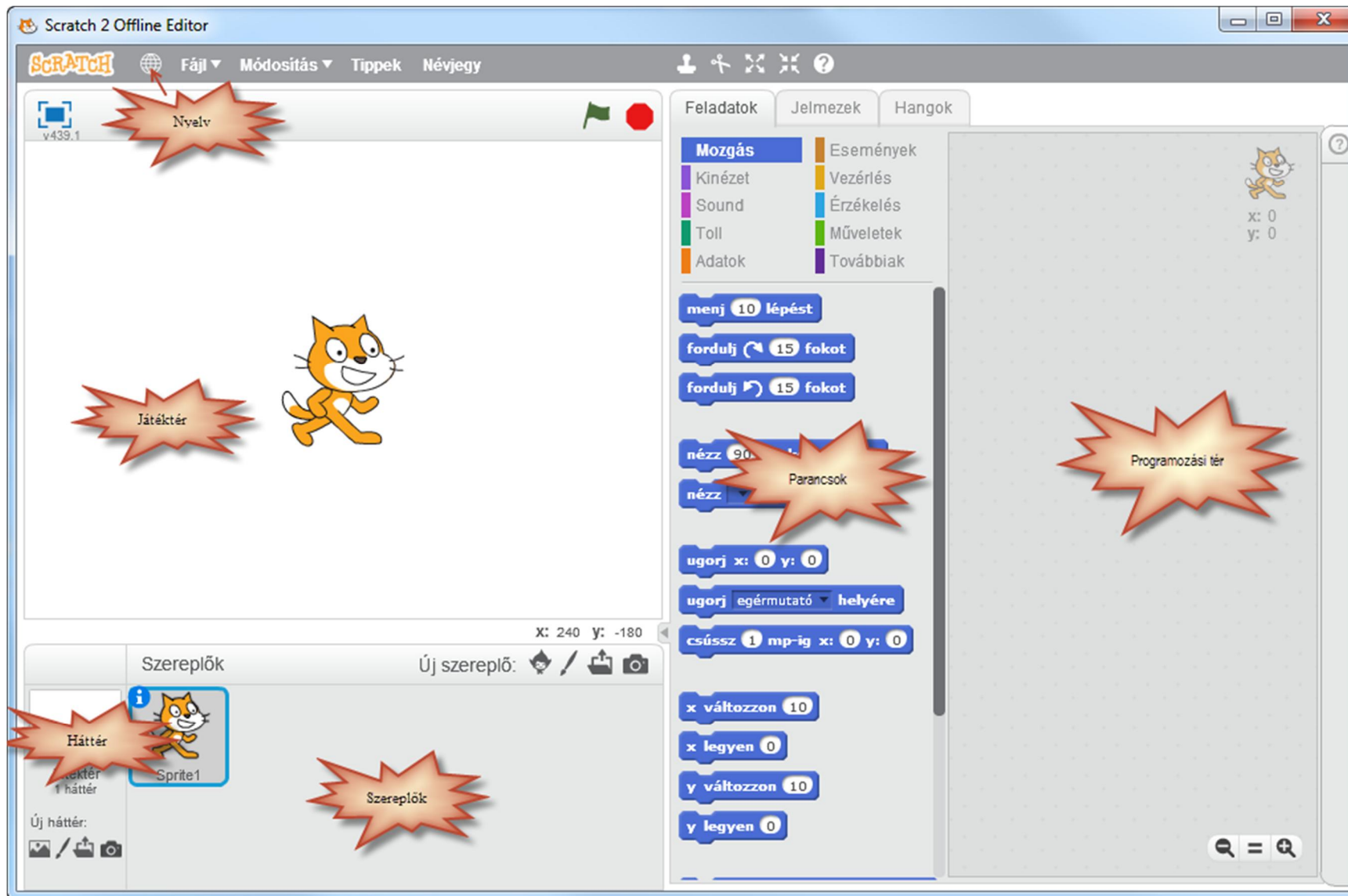
<https://scratch.mit.edu/scratchr2/static/sa/Scratch-441.exe>



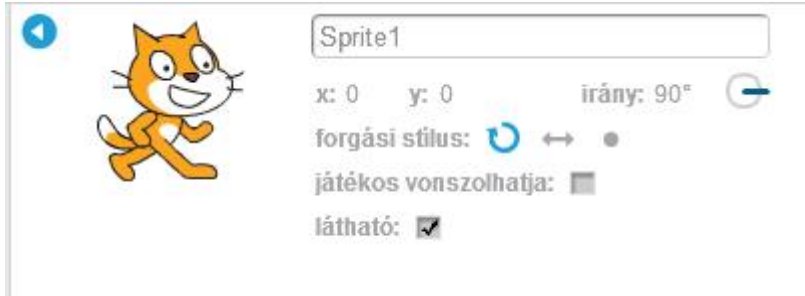
Idő	Tudásanyag	Kép	Elvégzendő feladat	Jegyzetek /Tanulói gyakorlat
5'	<i>Parancssor</i> Itt lehet az általános adminisztratív feladatokat elvégezni.	2. ábra	<ol style="list-style-type: none"> Nyissuk meg a Scratch-et <ol style="list-style-type: none"> mutassuk meg az ikon-ját Állítsuk át a nyelvet  Fájl menü: nyissunk meg egy programot, mutassuk meg a mentés funkciót, említsük meg az 'Új' – új projekt kezdése lehetőségét 	
	<i>Játéktér</i> Itt láthatjuk a munkánk eredményét.	2. ábra	<ol style="list-style-type: none"> Futtassuk le a megnyitott programot – a szereplő mozogni kezd a játéktérben Indítsunk egy új projektet 	
5'	<i>Háttér</i> Itt választhatunk háttérrel a munkánkhoz.	2. ábra	<ol style="list-style-type: none"> Mutassuk be a lehetséges háttereket: <ol style="list-style-type: none"> Scratch háttér saját, elmentett file rajzolási lehetőség fényképezőgép, ha van kamera a géphez 	
				
5'	<i>Szereplők</i> Itt választhatjuk ki a programunk szereplőit és beállíthatjuk azok alapvető tulajdonságait.	3. ábra	<ol style="list-style-type: none"> Mutassuk be a szereplőválasztás lehetőségeit: <ol style="list-style-type: none"> Scratch szereplő saját, elmentett file rajzolási lehetőség fényképezőgép, ha van kamera a géphez Mutassuk meg a szereplők tulajdonságait (3. ábra) <ol style="list-style-type: none"> Névadás – nevezzük el a szereplőt x,y – a szereplő aktuális koordinátái. Mozgassuk a szereplőt, hogy lássuk az értékek változását Forgási stílus – a játéktér szélén a szereplő hogyan fordul (360°, 180°, pont körüli fordulás). Illusztráljuk példával! Játékos vonszolhatja – mozoghat-e együtt egy másik szereplővel 	
				



			8.5. Látható – vegyük ki a pipát, hogy lássuk: eltűnik a játéktérből a szereplő
			9. Jelmezek – a cicának van jelmeze. Mutassuk meg azt is, hogyan lehet ezzel mozgást imitálni (gyorsan ide-oda kattintva)
			10. Hang – a cicának van hangja. Lehet felvenni új hangot is, ha van rá lehetőség rögzítsük a gyerekek hangját
5'	<i>Parancskészlet</i> Itt mondhatjuk meg a szereplőinknek, hogy mi történjen velük.	2. ábra	11. Nézzük meg, milyen parancsok adottak a Scratchben: csoportosítás és parancsok. Ezek magukért beszélnek, elég párat felolvasni, nem szükséges magyarázni
	<i>Programozási tér</i> A legfontosabb terület, itt tudjuk hozzáadni a szereplőhöz a feladatait		12. Húzzunk be egy egyszerű parancsot (menj 10 lépést) és mutassuk meg, mi történik
15'			<ol style="list-style-type: none"> 1. A gyerekek nyissák meg a programot 2. Állítsák át a nyelvet magyarra 3. Válasszanak egy új hátteret Válasszanak egy új szereplőt és nevezzék el



2.ábra



3. ábra