

# Scenariusz: Tworzymy własną grę offline z wykorzystaniem instrukcji programistycznych

Scenariusz może być zastosowany w dowolnym momencie, ale nie wcześniej niż na 9. zajęciach. Zajęcia do przeprowadzenia w bibliotece lub domu kultury.

**Autor:** Scenariusz stworzony przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, objęty licencją CC-BY-SA „Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 3.0 Polska”.

**Czas trwania:** 90 min

## Cele szczegółowe. Uczeń:

- Definiuje i analizuje problemy (wymyślenie zasad do gry, sterowanie postacią po planszy).
- Tworzy algorytmy za pomocą poznanych wcześniej instrukcji programistycznych („Idź”, „Skręć”, „Potwórz”, „Jeżeli...”).
- Testuje swój program, grając w grę zgodnie z ustalonymi zasadami.
- Prezentuje swój sposób rozwiązania problemu pozostałym uczniom.

## Potrzebne zasoby:

- Zestawy kart z instrukcjami do sterowania: „Idź do przodu”, „Skręć w prawo”, „Skręć w lewo”, „Potwórz x razy”, „Jeżeli..., to...” – jeden zestaw na grupę dwóch-czterech osób (do wykorzystania karty z gry Cody Roby)
- Karty z planszą i zestawem kart z obiektami oraz konstrukcjami programistycznymi do wykorzystania w grze - jeden na grupę dwóch-czterech osób ([do pobrania >](#)).
- Kredki do tworzenia własnych postaci.

## Szczegółowy przebieg zajęć:

1

**Bibliotekarz lub pracownik domu kultury oprowadza uczniów po swojej instytucji i przedstawia ofertę**, z której mogą skorzystać, ze szczególnym uwzględnieniem oferty związanej z nowymi technologiami (np. dostęp do komputerów z internetem, zajęcia z robotami, zajęcia z programowania, zajęcia z wykorzystaniem tabletów).

2

**Wprowadzenie do tworzenia własnej gry** – przez nauczyciela i bibliotekarza lub pracownika domu kultury:

- Pytają uczniów, czy pamiętają jakąś grę, która uczyła programowania (uczniowie powinni wymienić co najmniej jedną grę, w którą grali na zajęciach, np. Cody Roby). I zapowiadają, że dziś na zajęciach uczniowie będą tworzyli własną grę.
- Proszą uczniów o przypomnienie instrukcji programistycznych, z których uczniowie dotychczas korzystali i zapisują je na flipcharcie, tablicy lub papierze pakowym przyklejonym do ściany. Uczniowie powinny wymienić takie polecenia jak: „Idź do przodu”, „Skręć w prawo”, „Skręć w lewo”, „Potwórz

