

Tantárgy: Informatika

Célcsoport: 7. évfolyam

Óratípusa: Alkalmazó (gyakorló) óra

Óra anyaga: Játék készítése Scratchben

Óra célja: Korábban tanultak rendszerezése, gyakorlása és alkalmazása. Algoritmusok használatának elmélyítése

Óra fejlesztési feladata: Kooperatív csoportmunkában játék készítse Scratchben, amely segíti a tanulók algoritmikus gondolkodásának a fejlesztését

Nevelési cél: Szociális készségek fejlesztése a kooperatív csoportmunka segítségével. Empátia és tolerancia fejlesztése.

Képzési cél: Előzetes tanulási tapasztalatok hasznosítása. Logikus és gyakorlatias gondolkodási képességek fejlesztése.

Infrastruktúra/felszerelés: számítógép, papír, toll

Időkeret: 45 perc

Tantárgyi kapcsolódások: Rajz és vizuális kultúra (kreativitás), matematika (koordináta rendszer használata – pozíciók alkalmazásához)

Módszerek és alkalmazott munkaformák: frontális osztálymunka, tanári bemutatás és szemléltetés, kooperatív csoportmunka, megbeszélés, tanári segítségnyújtás

Felhasznált források és segédanyagok: tanmenet, prezentáció

Felhasznált hivatkozások:

Lakosné Makár Erika, Rajk Ágnes, Regele György, Ridzi Gizella – Informatika 7. (NT-11782), tankönyvjegyzéken nem szereplő online tananyag

Dr. Blénessy Gabriella – Scratch Noked! (Jedlik Oktatási Stúdió, Budapest, JO-0255)

Idő	A tanóra tartalmi egységei Fejlesztési célok	Nevelési-oktatási stratégiák			Megjegyzések, tanári tevékenységek, értékelés
		Tanulói tevékenységek	Munkaformák módszerek	Eszközök	
1 perc	Szervezési és adminisztrációs feladatok.	Frontális osztálymunka			Jelentés. Mindenki helyet foglal. Naplóban az óra témájának és hiányzók rögzítése.
4 perc	Az elmúlt órán tanultak felelevenítése <u>Kérdések:</u> 1) Milyen programban dolgoztunk az elmúlt órákon? 2) Hogyan tudunk számlálót beállítani projektünkhöz? 3) Mit jelent az, hogy változó? 4) Egy-egy szereplő pozícióját minek a segítségével tudjuk meghatározni? 5) Hogyan tudjuk projektünket mások számára is elérhetővé tenni?	Frontális osztálymunka	Beszélgetés, tanári kérdések Visszacsatolás	Számítógép Projektor	A tanulók válaszolnak a kérdésekre és az egyes válaszokat megvitatjuk, illetve a tanulók feltehetik kérdéseiket, ha valamit nem értenek a korábban tanultakról.

Idő	A tanóra tartalmi egységei Fejlesztési célok	Nevelési-oktatási stratégiák			Megjegyzések, tanári tevékenységek, értékelés
		Tanulói tevékenységek	Munkaformák módszerek	Eszközök	
5 perc	<p>Az óramenetének ismertetése, tanuló párok kialakítása.</p> <p>A mai órán párokban fogtok dolgozni. A feladatokat egy játék elkészítése Scratchben.</p> <p>A játéknak tartalmaznia kell egy irányítandó szereplőt, ellenfeleket, akik nehezítik a játékirányítását és pontokat kell gyűjtenünk. Néhány korábbi projekt bemutatása.</p> <p>A tanuló párok kialakításához két csoportra bontjuk az osztályt (tanulmányi szintjük alapján) és a tanulóknak a másik csoportból kell párt választaniuk.</p>	<p>Frontális osztálymunka Párválasztás</p>	<p>Megbeszélés Szemléltetés Irányítás</p>	<p>Számítógép Projektor</p>	<p>A tanulók könnyebb feladat elkészítéséhez néhány korábbi hasonló projekt bemutatása.</p> <p>A hatékony munkához szükséges, hogy különböző szinten lévő tanulók dolgozzanak együtt, hiszen akkor tudunk tanulni valakitől, ha a mi fejlődési szintünkől eltérő szinten van.</p>

Idő	A tanóra tartalmi egységei Fejlesztési célok	Nevelési-oktatási stratégiák			Megjegyzések, tanári tevékenységek, értékelés
		Tanulói tevékenységek	Munkaformák módszerek	Eszközök	
5 perc	Terv készítése a feladatmegoldásához <ul style="list-style-type: none"> Milyen szereplőt, hátteret használjuk? Hogyan irányítsuk a szereplőt? (egér, billentyűzet) Milyen ellenfelünk legyen, hogyan mozogjon? Pontgyűjtés módja 	Kooperatív tanulói munka	Megbeszélés Jegyzetelés	Papír (füzet) Toll	<p>A tanulók megbeszélik egymással az elkészítendő feladat felépítését, a feladat megoldásához szükséges legfőbb kritériumpontokat. Ebből papírra tervet készítenek.</p> <p>A tanulói tervkészítés folyamán a tanár a csoportok között körbejár, kísért, iránymutatást ad.</p>
20 perc	Alkotás A tanulópárok elkészítik a projektet.	Kooperatív tanulói munka	Tanári segítségnyújtás , irányítás	Számítógép Scratch program	<p>A tanulók a terv alapján elkészítik a projektet.</p> <p>A tanulói munkák során az esetlegesen felmerülő problémákban a tanár segítséget nyújt.</p>

Idő	A tanóra tartalmi egységei Fejlesztési célok	Nevelési-oktatási stratégiák			Megjegyzések, tanári tevékenységek, értékelés
		Tanulói tevékenységek	Munkaformák módszerek	Eszközök	
8 perc	Bemutató/prezentáció A tanulópárok az elkészült projekteket az osztály/tanulócsoport számára bemutatják. Ismertetik a játék legfőbb funkcióit.	Kooperatív tanulói munka Bemutató	Szemléltetés, közlés	Számítógép Projektor	A tanulópárok bemutatják az elkészült játékot és néhány pontban beszámolnak arról, hogy mit sikerült megvalósítaniuk abból, amit elterveztek, illetve hogyan lehetne továbbfejleszteni a játékukat.
2 perc	Tanulói munkák rövid értékelése. Az óra lezárása.	Frontális osztálymunka	Tanári közlés		A tanulók munkájának megköszönése. Dicséret, motiváció. Elköszönés.