



Programování v jazyce Scratch na 2. stupni ZŠ

Jedná se o vzdělávací program podle § 10 vyhlášky 317/2005 Sb., o dalším vzdělávání pedagogických pracovníků, akreditační komisi a kariérním systému pedagogických pracovníků, ve znění pozdějších předpisů. Konkrétně Studium k prohlubování odborné kvalifikace, průběžné vzdělávání.

Obsah - podrobný přehled témat výuky a jejich anotace včetně dílčí hodinové dotace

1. Seznámení s prostředím Scratch, terminologie: bloky, scéna, postavy, scénáře, kostýmy, sestavení prvního programu, sekvence příkazů (1 h)
2. Koncept opakování - cyklus s pevným počtem opakování, cyklus nekonečný, cyklus zakončený podmínkou (1 h)
3. Procedury - vytváření nových bloků, procedury s parametry, vnořování procedur (1 h)
4. Interaktivita, paralelní programování, události a jejich spouštění, ovládání více objektů, textové výstupy (1 h)
5. Komunikace mezi postavami, posílání zpráv, synchronizace činnosti postav (1 h)
6. Podmínky, rozhodování, složené podmínky (1 h)
7. Proměnné a procedury s parametry (1 h)
8. Naprogramujme si hru - závěrečný projekt (1 h)