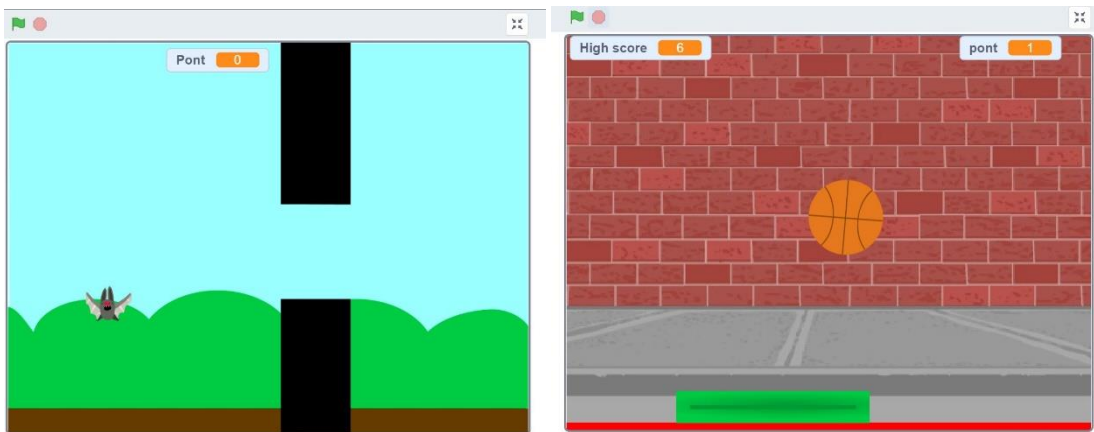


Nagy izgalommal vártam az első foglalkozást, mivel pályázat első tanóráját én tarthattam. Két alkalommal kellett foglalkozást tartanom, a téma az Egyszerű játékok készítése Scratch-ben volt. Mivel már tartottam online ilyen témájú szakkört, így precíz munkabeosztással készültem, amit a tanulókkal tartani is tudtam. A foglalkozáson résztvevők időben megjelentek a virtuális tanórán, így nem voltak elmaradások, csúszások.

Először a Scratch online felületén kellett beregisztrálniuk magukat a tanulóknak. Nagyon ügyesen és gyorsan megoldották. Ezt követte egy alapozó feladat, ahol a megismerkedtünk a felülettel, a programozói környezettel és néhány utasítással. Először a Flappy játékot készítettük el közösen. Bemutattam a játékot, majd megbeszéltük, hogy hogyan tudjuk megoldani a feladatot. Részekre bontottuk és ezeket sorban megoldottuk. Hasonlóan készült el a többi munka is.



Fokozatosan nehezítve a feladatokat, a már meglévő tudásra építve, azt kissé bővítve készült el a többi játék (almaszedő, pong, egérhajsza, fallabda, labirintus). Talán legnagyobb sikert a Google dínós játékának adaptálása jelentette.



A tanulók ötleteit is beépítettük a játékokba, sőt teret hagytam a játékok szabad egyéni tovább fejlesztésére is. Nagyon ügyes megoldások születtek. Különösen tetszett az az esemény, amikor az egyik tanuló kitalálta a fejlesztési irányt, és egy másik tanulóval közösen, tovább gondolták - együttműködve az online térben.

Lucza László