

**\*\*\* W E B I N Á Ř \*\*\***

# **PROGRAMOVÁNÍ HER A VÝUKOVÝCH APLIKACÍ VE SCRATCHI**

**Akreditace MŠMT č. j. MSMT - 8545/2023-2-406**

---

- Přednášející:** **Mgr. Josef MACH** – učitel ZŠ a SŠ s dlouholetou praxí, koordinátor ICT. Aktivní lektor v oblasti informačních technologií ve školství, nové informatiky a didaktiky rozvoje digitálních kompetencí. Autor učebnic a odborných článků.
- Termín:** **5. a 7. června 2024** (středa, pátek), **14.00 – cca 17.45 hod**
- Místo konání:** on-line + videozáznam
- Cena:** **1.920,- Kč** (nejsme plátcí DPH), v ceně jsou zahrnuty materiály k projednávanému tématu a osvědčení o absolvování webináře v elektronické verzi. Účastnický poplatek je nevratný.  
*Seminář je možné hradit ze šablony OP JAK.*
- 

## **Cíl webináře:**

Cílem webináře je seznámit pedagogické pracovníky s možnostmi vizuálního programovacího jazyka SCRATCH pro programování her a výukových aplikací. Účastníci postupně vytvoří několik her a výukových programů od vlastní tvorby vstupů až po finalizaci hry (výukového programu).

Webinář navazuje na kurz Úvod do programování SCRATCH. Vstupním předpokladem je orientace v aplikaci Scratch. Základní principy, jak projekty ve SCRATCHI vytvářet, ukládat a sdílet budou zopakovány a rozšířeny. Získané dovednosti lze využít ve výuce v pokročilejších skupinách a zájmových kroužcích již na 1. stupni ZŠ.

**Účastníci obdrží přehledné materiály využitelné již přímo k výuce SCRATCHE ve školách + videozáznam.**

## **Pro koho je webinář určen:**

Webinář je určen učitelům informatiky na 1., 2. stupni ZŠ a dalším zájemcům z řad pedagogických pracovníků.

## **Lektor:**

### **Mgr. Josef MACH**

Učitel ZŠ a SŠ s dlouholetou praxí, koordinátor ICT. Aktivní lektor v oblasti informačních technologií ve školství, nové informatiky a didaktiky rozvoje digitálních kompetencí. Autor učebnic a odborných článků.

## **Program webináře:**

- Představení ukázkových projektů (her a výukových programů) vytvořených s využitím nástroje SCRATCH.
- Zopakování a rozšíření základních principů - jak projekty ve SCRATCHI vytvářet, ukládat a sdílet.
- Tvorba vstupů – obrázků, animací pro ukázkové projekty.
- Příkazy pohybu, interakce objektů, zpětná vazba.
- Programování ukázkových projektů – her a výukových programů.
- Finalizace, testování a ladění projektu.

Diskuse. Výměna zkušeností.

Ze strany účastníků se předpokládá počítač s přístupem k internetu a funkčním zvukovým výstupem (hlasité reproduktory, sluchátka). Doporučuje se druhý monitor, aby na jednom monitoru mohl účastník sledovat obrazovku lektora a na druhém mohl pracovat.