

Játékos tanítás Scratchben

Ghevald Júlia

Apáczai Csere János Elméleti Líceum

gevaldjulia@gmail.com

„A játék a kutatás legjobb módja” (Albert Einstein) – ez a mottó vezérel amikor kisebb osztályosoknak (és nem csak) programozást tanítok. Ki ne szeretne játszani? De ki ne szeretne olyan programot írni, amit más is élvezettel játszik? Vajon mindenki képes ilyen programot írni? Melyek azok a lépések, amelyek elvezetnek ahhoz, hogy egy diák szívesen programozzon akár a szabadidejében is?

Ezekre a kérdésekre keresve a választ meg szeretném osztani azt a folyamatot, amit alkalmazok a Scratch programozás tanításában, bemutatva néhány kisebb játékot, amit én vagy diákjaim készítettek. Egy egyszerű feladattól kezdve, amikor egy szereplő csak sétál a képernyőn, élvezhető játékokon át el fogunk jutni egy oktató játékhoz, amit egyik diákom hozott létre.

Meggyőződésem, hogy ha a tanulókkal megszerettjük a programozást, és hagyjuk, hogy a saját kreativitásukat belevigyék egy-egy feladatba, szívesen áldoznak szabadidejükből annak érdekében, hogy tökéletesre varázsoljanak egy összetettebb feladatot.