

Научно-практическая конференция

ТЕМА ПРОЕКТА: «СОЗДАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ В SCRATCH»

Выполнил: ученик 5 Ж класса **Солод Кирилл Вадимович**

Руководители: Учителя информатики МАОУ СОШ N° 65

Сердитова Ольга Сергеевна,

Носенко Наталья Васильевна

ЦЕЛЬ РАБОТЫ

Создать программу для
обучения навыкам счета
школьников начальных классов
в среде программирования
Scratch.

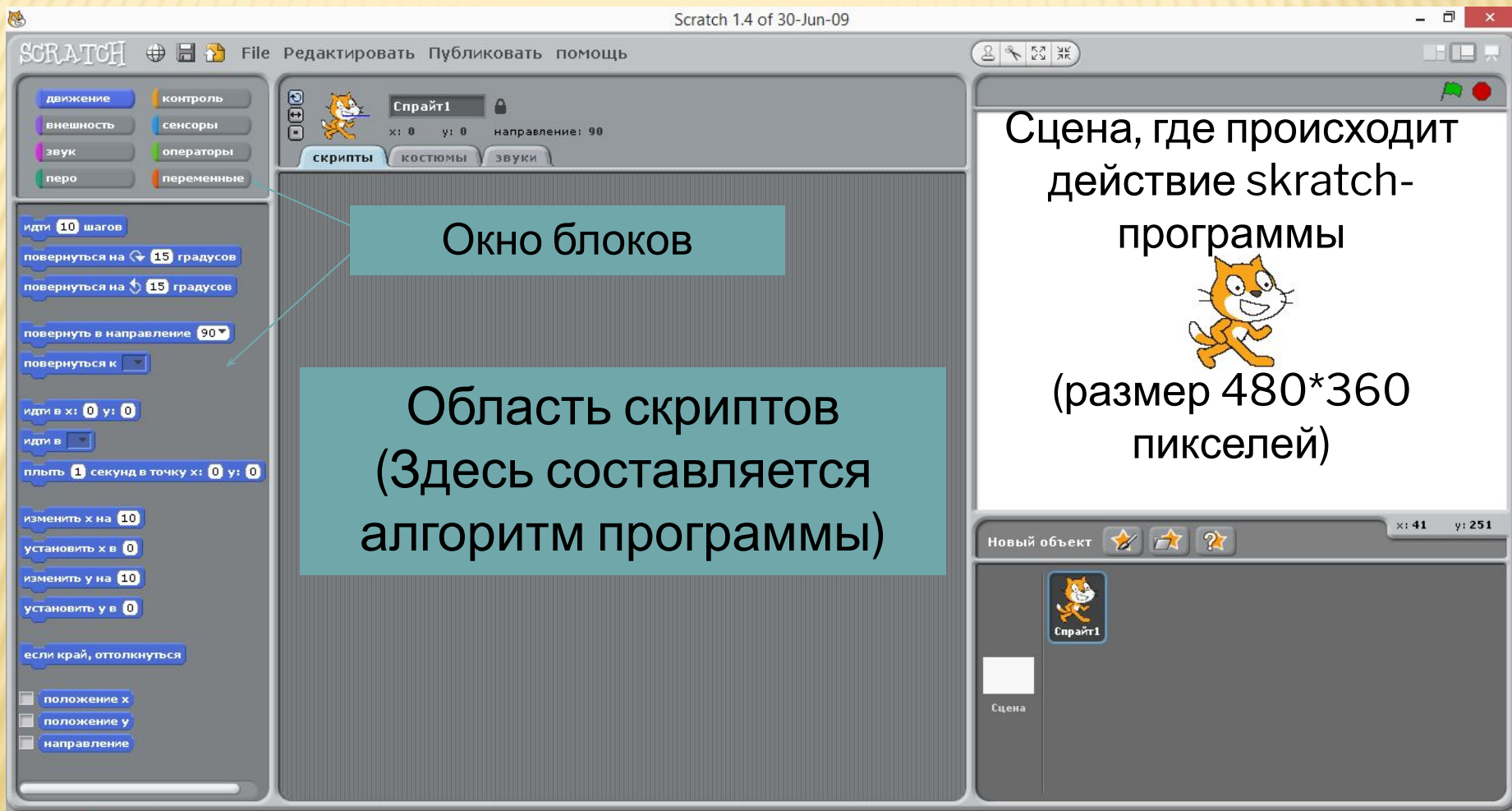
ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

- 1) Изучение среды программирования Scratch;
- 2) Продумывание сюжета будущей программы;
- 3) Подбор математических задач;
- 4) Написание программы в среде программирования Scratch.

Гипотеза исследования:

Если для создания учебной программы использовать среду программирования Scratch, то проведение устного счета станет увлекательным и любимым занятием учеников

ВНЕШНИЙ ВИД ОСНОВНОГО ОКНА SCRATCH



СЦЕНАРИЙ И АЛГОРИТМ ИГРЫ

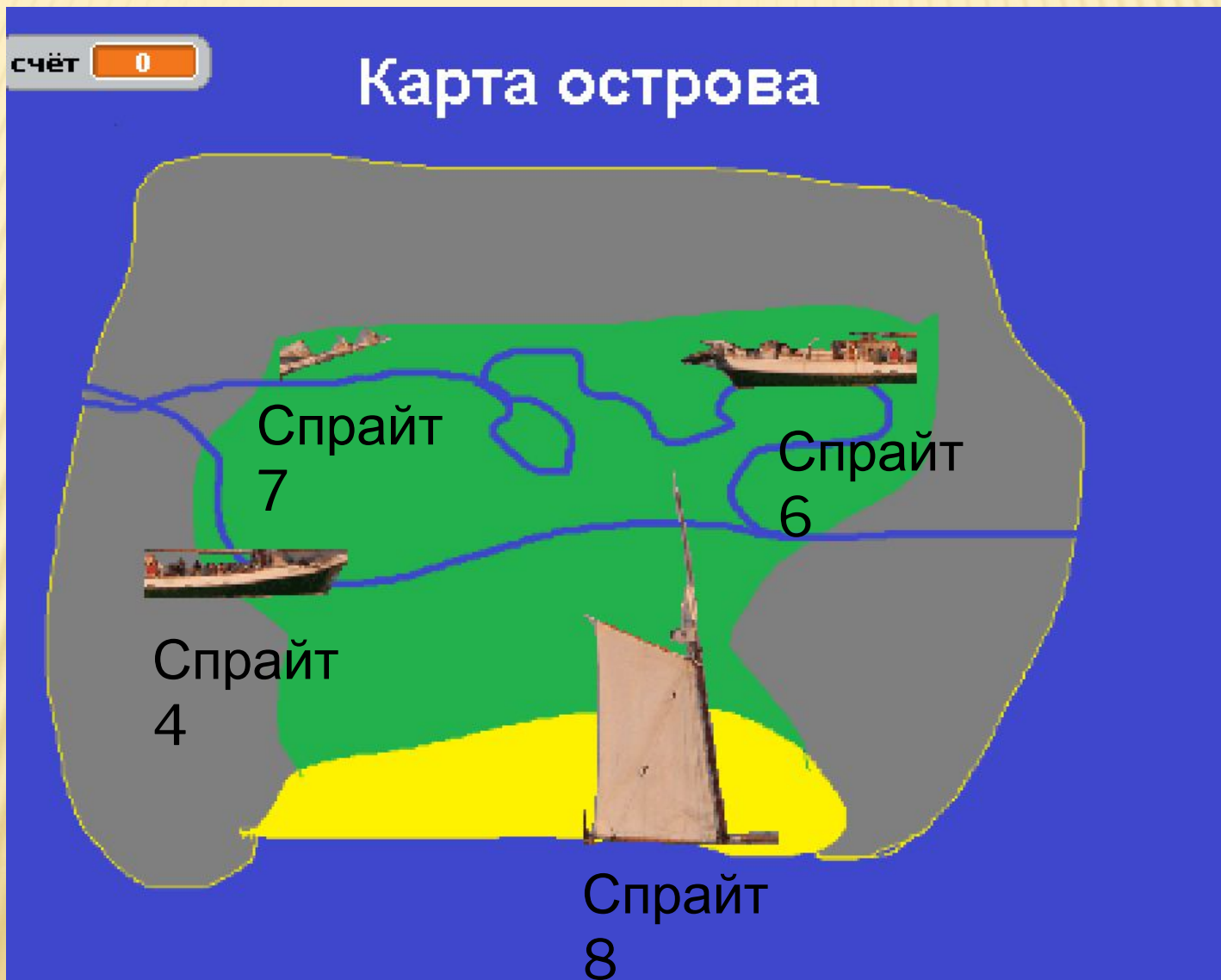


Программа начинается с заставки плывущего корабля

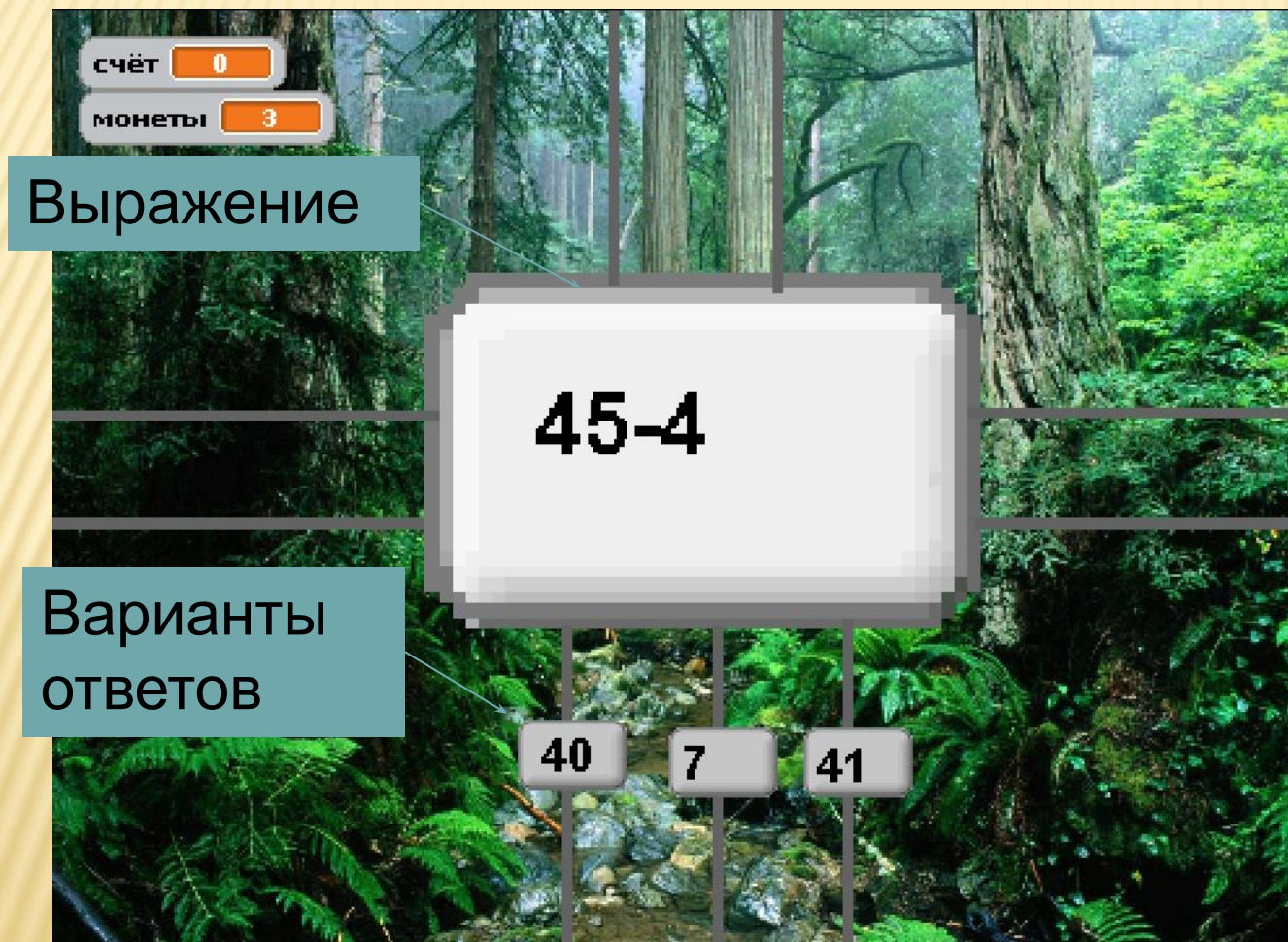


Корабль натывается на мину, части корабля разлетаются по острову.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН ПРОГРАММЫ



1 ТУР ИГРЫ



Внешний вид тура



Алгоритм

2 ТУР ИГРЫ

счёт 0

Задача

На площадке
играли в мяч 4
девочки и 5
мальчиков.
Сколько детей
играли в мяч?

Персонаж Дракон,
задающий вопросы

Поле
ввода

Внешний вид тура

Часть алгоритма тура . Окончание.

когда я получу 32
показаться
повторить 20
ждать 0.2 секунд
следующий костюм
идти 20 шагов
если край, оттолкнуться

говорить Кто к нам пришёл! Ты случайно не терял з
говорить Я её нашёл, но дам только если ты правил
говорить Если решишь, то я тебе её отдам, если нет
говорить Итак, первая задача в течение 2 секунд
спросить Карлсон за завтраком съел 15 пышек, а д

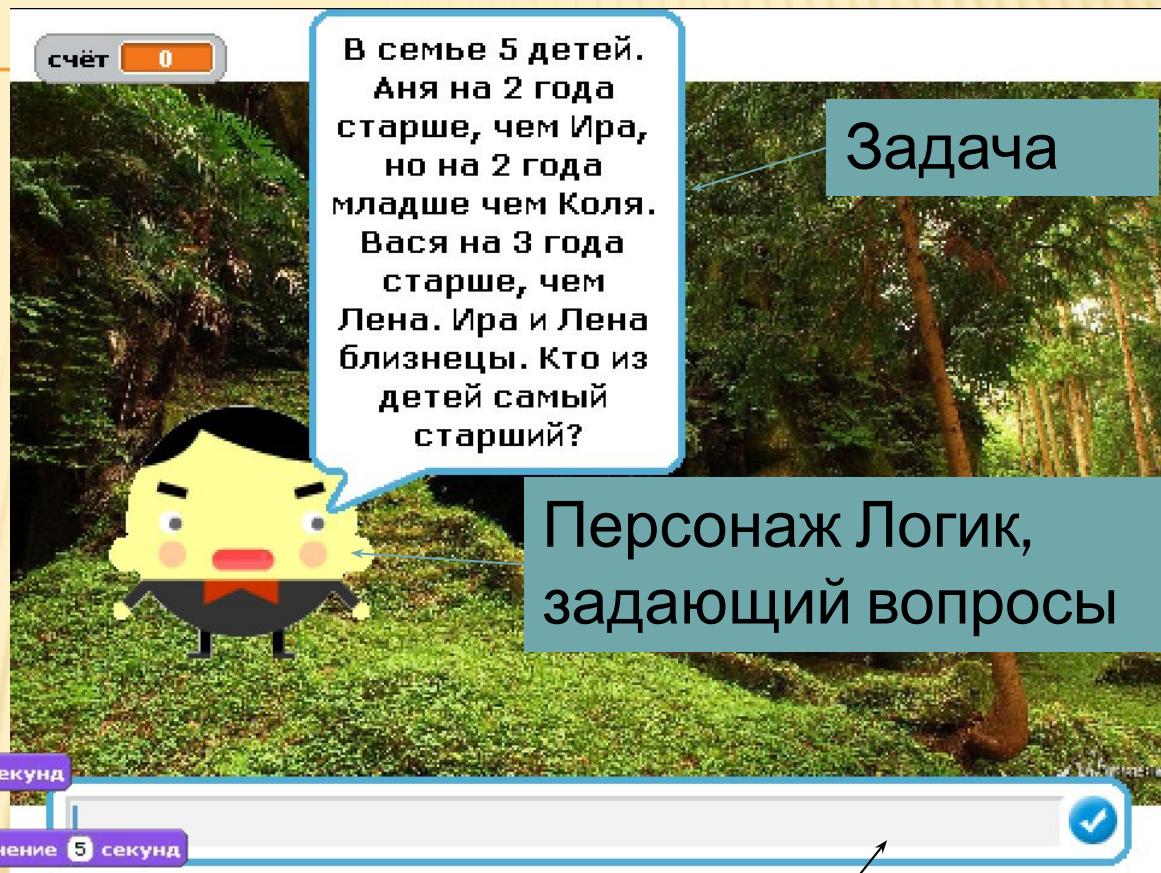
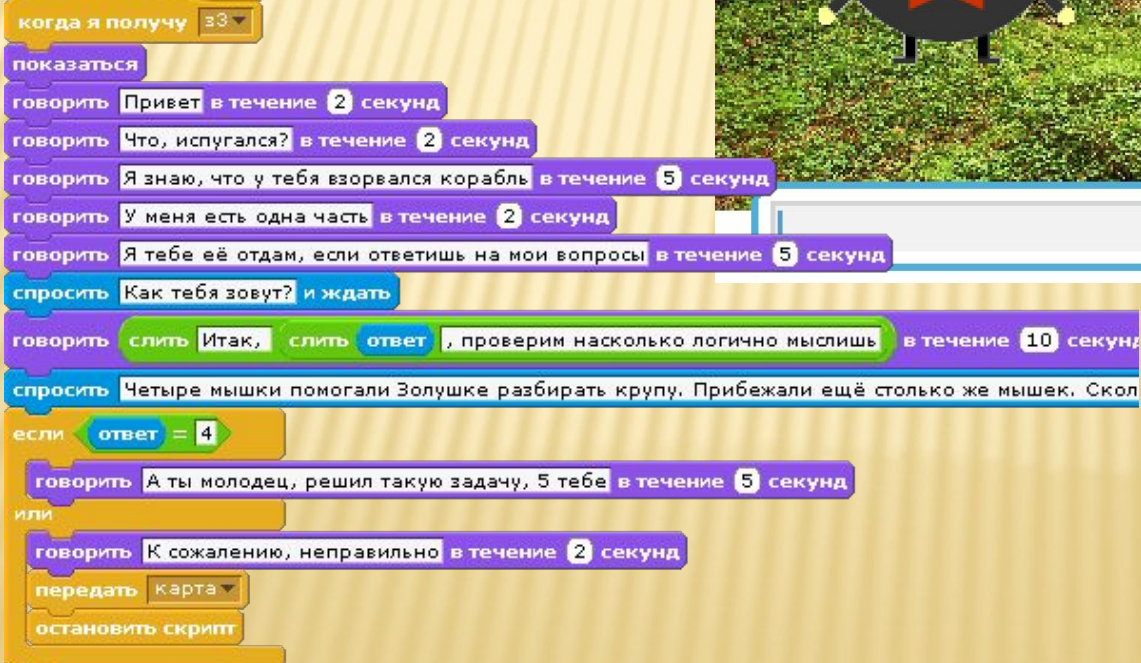
если ответ = 24
изменить монеты на 1
говорить Молодец! в течение 2 секунд
или
передать умер
поставить монеты в 0
передать карта
остановить скрипт

Часть
алгоритма.

говорить Да, ты молодец, решил все мои задачи, держи с
поставить задняя палуба в 1
изменить счёт на 1
когда говорить Вот тебе ещё парус в течение 2 секунд
спр изменить счёт на 1
изменить прохождение на 1
спрятаться
остановить скрипт

3 ТУР ИГРЫ

Часть
алгоритма.
Начало



Внешний вид
тура

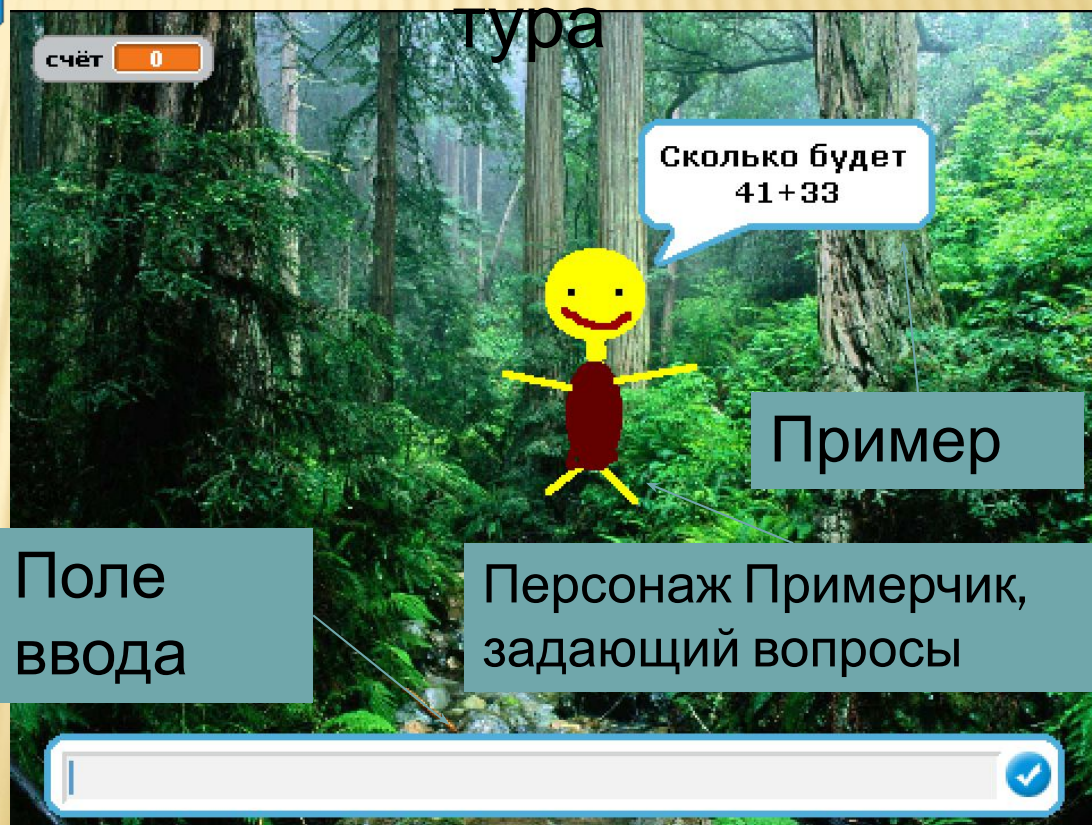
4 ТУР ИГРЫ



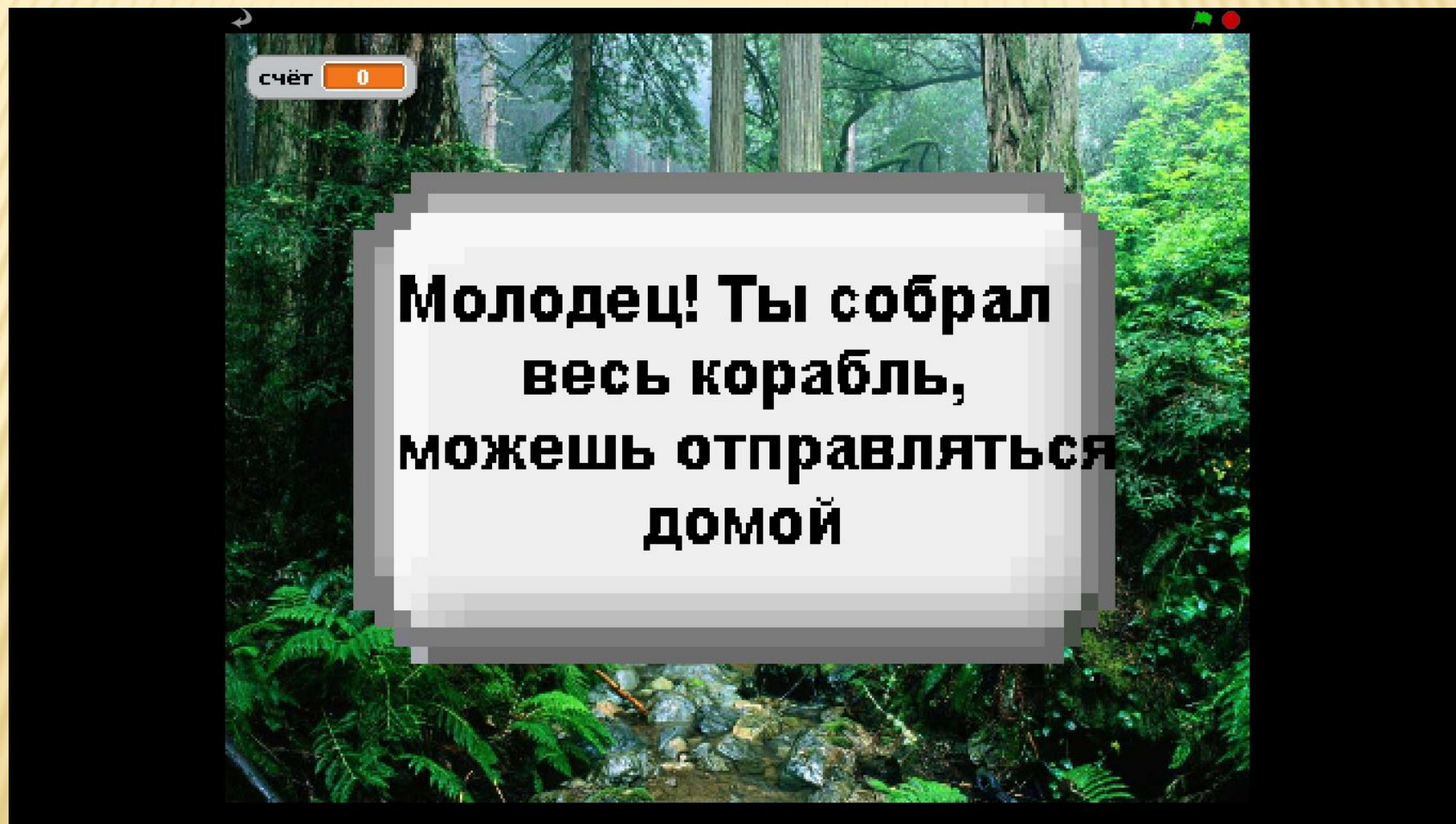
Часть
алгоритма.
Начало

Внешний вид

тура



ВНЕШНИЙ ВИД ФИНАЛЬНОЙ СЦЕНЫ ИГРЫ



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

