

Video Sensing ბლოკების გამოყენება Scratch-ში

იღის ავტორი: ნინო მარდიშვილი

აქტივობის აღწერა:

მოსწავლეები შექმნიან Scratch-ში პროექტს, სადაც პერსონაჟი ამოიცნობს გამოსახულების მოძრაობას და რეაგირებს (მაგ. გამოსცემს ხმას).

საფუძვური: დაწყებითი

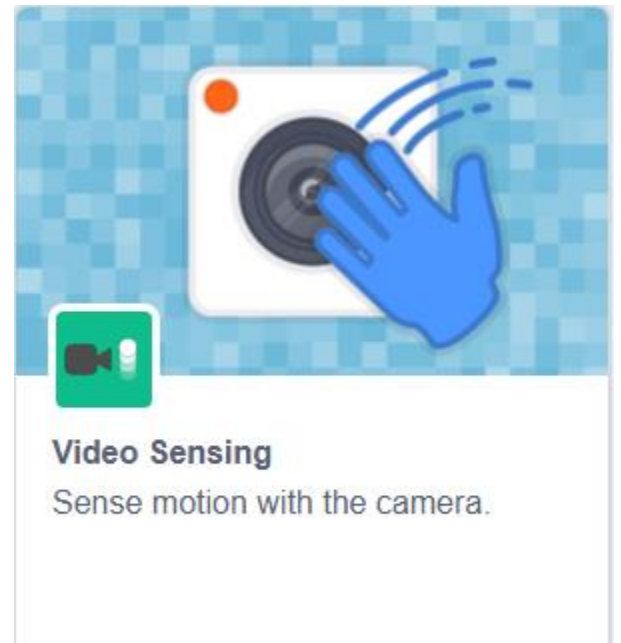
კლასი: III-V

მიზანი:

მოსწავლეები განივითარებენ კომპიუტერული ხედვის საფუძვლების ცოდნას და პრაქტიკულ უნარებს, ისწავლიან, როგორ გამოიყენონ Scratch-ის Video Sensing ბლოკები, რაც დაეხმარებათ კომპიუტერული ხედვის პრინციპების უკეთ გაგებაში და ინტერაქტიული პროექტების შექმნაში.

საჭირო რესურსი:

- კომპიუტერი ინტერნეტთან დაკავშირებული
- Scratch (ონლაინ ვერსია: scratch.mit.edu)
- ვებკამერა (ჩაშენებული ან გარე).



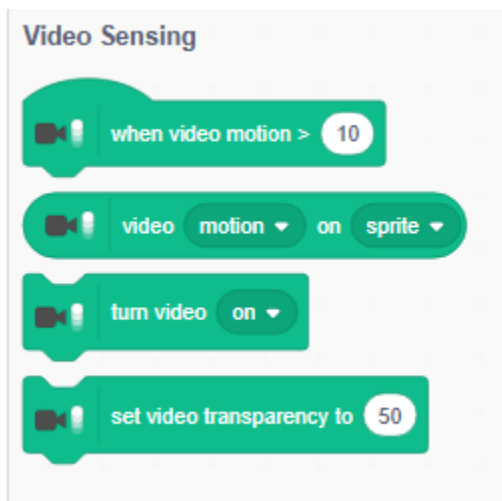
ეტაპობრივი ინსტრუქცია:

ეტაპი 1: პროექტის შექმნა და გარემოს მომზადება

- გახსენით [Scratch-ის](#) საიტი და შედით თქვენს ანგარიშში
- შექმენით ახალი პროექტი და დაასათაურეთ.

ეტაპი 2: ვებკამერის გააქტიურება

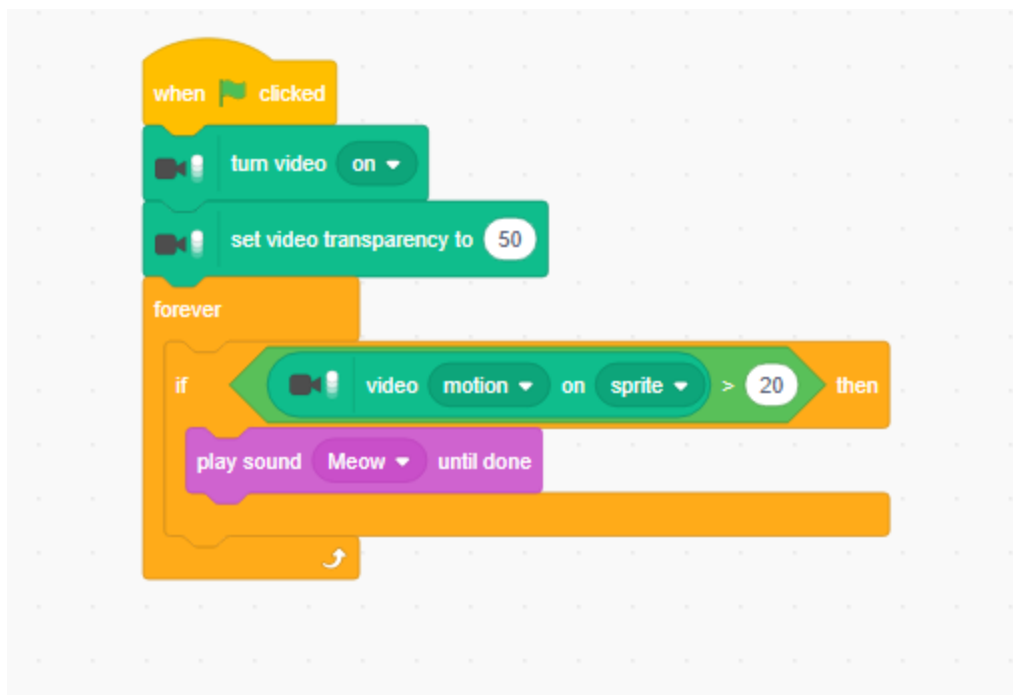
- გადადით „**Add Extensions**“ (ქვედა მარცხენა კუთხეში + ნიშანი)
- აირჩიეთ „**Video Sensing**“ (ვიდეო სენსორების მოდული). არჩევის შემდეგ ბლოკების ჩამონათვალში დაემატება **Video Sensing**-ის ბლოკები:



- დარწმუნდით, რომ კამერა ჩართულია და მუშაობს.

ეტაპი 3: კოდის შექმნა

დაწერეთ კოდი: კამერა ჩართულია და კამერა ამოწმებს მოძრაობას. კამერა ამოიცნობს მოძრაობას და მოძრაობის დროს სპრაიტი გამოსცემს ხმას:



საფუძვრები, რომლითაც პროექტი შეგიძლიათ გაართულოთ:

- შექმენით რამდენიმე პერსონაჟი, რომელთაგან თითოეული განსხვავებულად რეაგირებს;
- დაამატეთ ახალი პირობა, რომ პერსონაჟმა თქვას სახელი, თუ კამერამ ის იცნო.