

Scratch-ის პროექტი: ინტერაქტიული თამაში

პროექტის სახელწოდება: "დრაკონის დაჭერა".

პროექტი მოამზადა: ნინო მარდიშვილმა

კლასი: 5, 6

საგანი: კომპიუტერული ტექნოლოგიები

პროექტის აღწერა:

მოსწავლეები შექმნიან ინტერაქტიულ თამაშს, სადაც მოთამაშე აკონტროლებს პერსონაჟს - კატას, რომელიც ცდილობს დაიჭიროს დრაკონი. თამაში დასრულდება, როდესაც კატა 10-ჯერ დაიჭირეს დრაკონს.

მიზნები:

- ლოგიკური აზროვნების განვითარება ინტერაქტიული თამაშის მეშვეობით.
- კომპლექსური პროექტის შექმნა Scratch-ში, რომელიც აერთიანებს მოძრაობის, კონტროლის, ხმის და სენსორის ბლოკებს.

რჩევები:

- საჭიროების შემთხვევაში დაეხმარეთ მოსწავლეებს.
- წახალისეთ მოსწავლეები რათა დაამატონ საკუთარი იდეები პროექტში. მაგალითად, შეიძლება დაამატონ უფრო მეტი პერსონაჟი, შეცვალონ ფონები, დაამატონ ახალი გამოწვევები და ა.შ.
- წახალისეთ მოსწავლეები გაუზიარონ თავიანთი პროექტები ერთმანეთს და წარმოადგინონ კლასში.

ეს პროექტი საშუალებას მისცემს მოსწავლეებს გამოიყენონ და გაიმყარონ Scratch-ში შესწავლილი ცოდნა და შექმნან კრეატიული და ინტერაქტიული პროექტი.

პროექტის განხორციელების ნაბიჯები:

ნაბიჯი 1: სცენის შექმნა

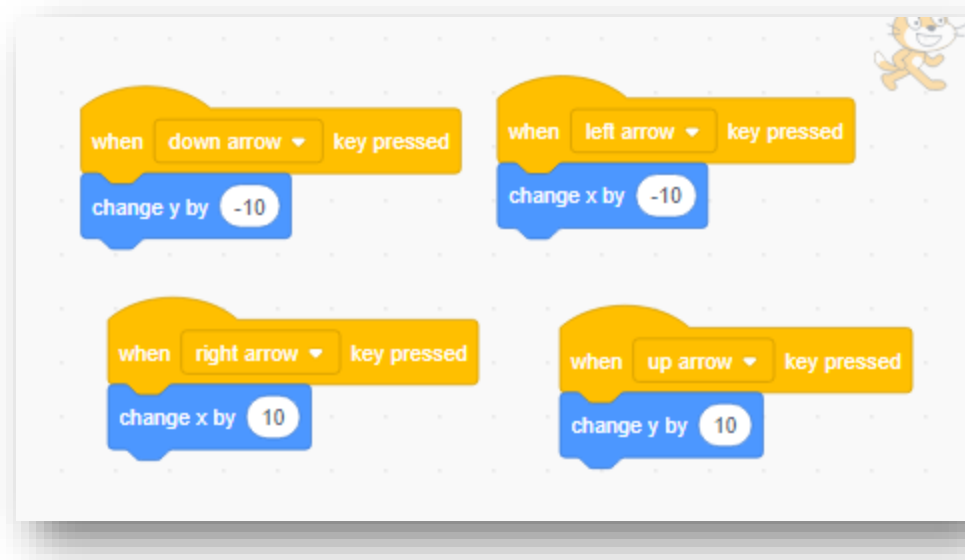
გახსენით Scratch.

დაამატეთ ფონზე "Forest" ან ნებისმიერი ფონი, რომელიც შეეფერება თამაშს.

დაამატეთ ორი სპრაიტი: "Cat" და "Dragon".

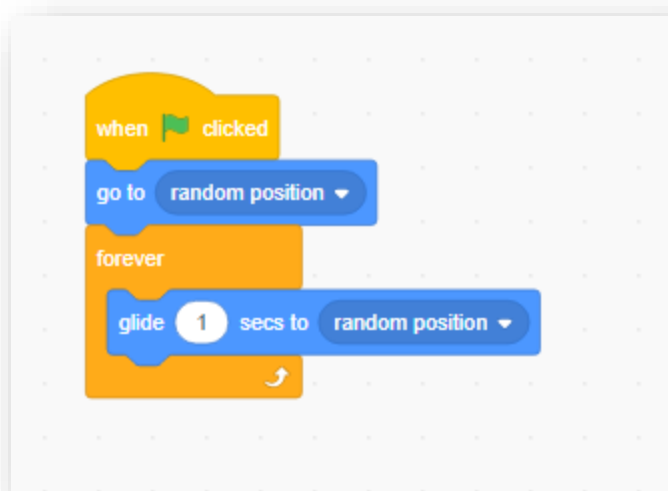
ნაბიჯი 2: მთავარი პერსონაჟის (Cat) მოძრაობა

აირჩიეთ "Cat" სპრაიტი და შექმენით შემდეგი სკრიპტი:



ნაბიჯი 3: დრაკონის (Dragon) მოძრაობა

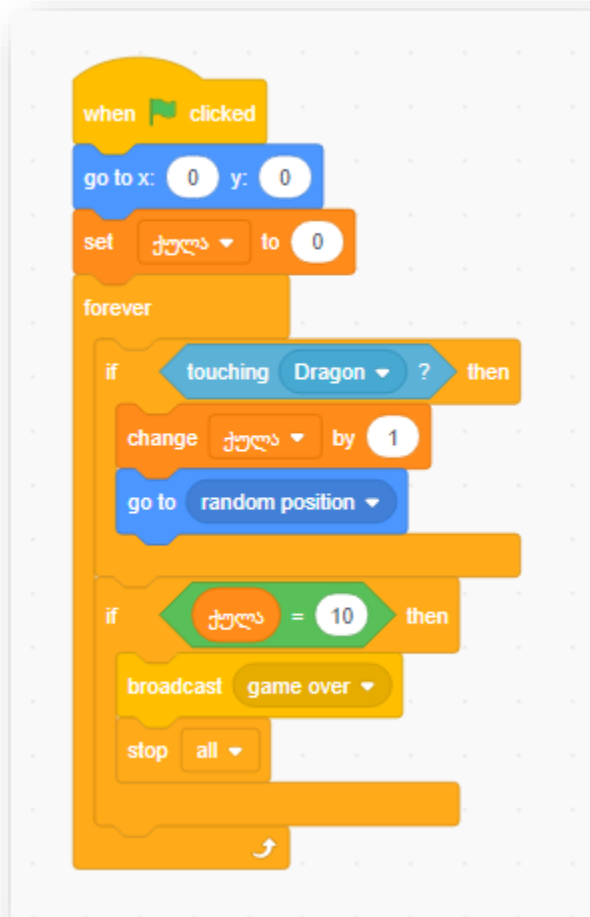
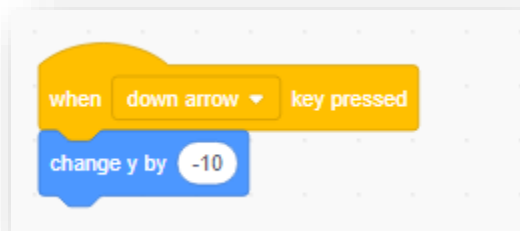
აირჩიეთ "Dragon" სპრაიტი და შექმენით შემდეგი სკრიპტი:



ნაბიჯი 4: დრაკონის დაჭერა



ნაბიჯი 5: თამაშის დასრულების პირობა



ნაბიჯი 6: თამაშის გამართვა და გაფორმება

დაამატეთ ხმოვანი ეფექტები, როცა "Cat" იჭერს "Dragon"-ს. შექმენით ფონზე მოძრავი ელემენტები და ა.შ.

თამაშის ბმული: <https://scratch.mit.edu/projects/1033652968>