



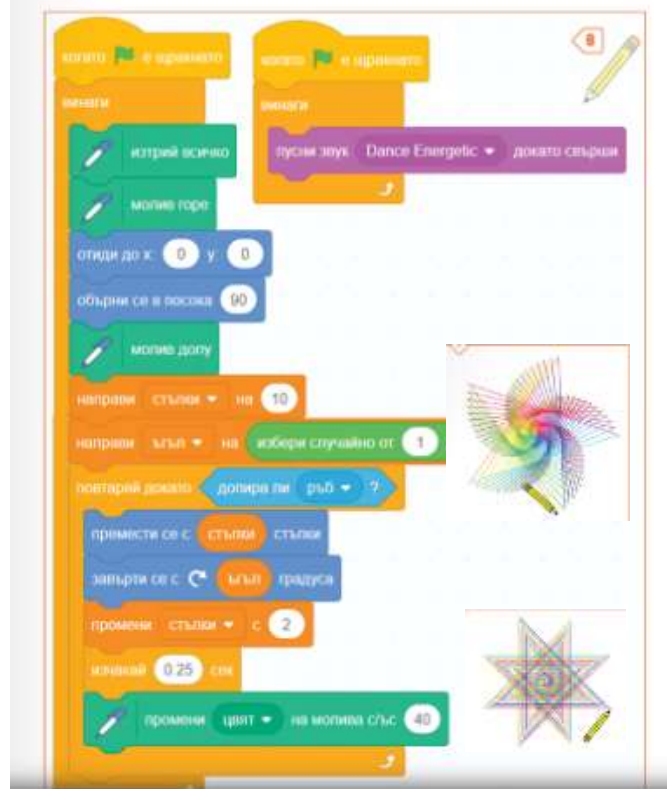
4 клас Моята първа компютърна игра

В този урок ще:

- приложиш усвоените знания и умения в избрана учебна задача;
- систематизираш придобитите знания и умения;
- имаш възможности за творческа изява;
- формираш умения за работа в екип;
- формираш умения за планиране и изготвяне на цялостен проект.

В **екип А** се събират, които обичат да измислят и рисуват комикси. В **екип Б** – онези, които умеят да измислят игри и правила за тях. В **екип В** – тези, които знаят как да направят викторина или тест. Мислете, планирайте и творете!

- Създайте проект, в който героят има задача да свърже иконите на популярни браузъри с техните имена.
- Създайте проект, в който са посочени правила за безопасна работа в интернет. Героят отбелязва чрез движение кои от тези правила са верни и кои не са.
- Създайте образователен проект на тема: „Разглеждане и търсене на информация в интернет“, в който фонът на сцената е прозорец на браузър / търсеща машина. Героят обхожда отделните му елементи и обяснява за какво служи всеки един от тях.
- Създайте проект на тема: „Гласът на животните“. Спрайтовете са животни и при щракване върху тях се чуват звуците, които издават. Създайте променливи, които да броят колко от животните са птици, бозайници или влечуги.
- Създайте анимация на Scratch, чрез която се чертаят цветни изображения (като калейдоскоп) от произволно генерирани фигури. Изберете подходящ звуков файл за фон на вашия проект. Фон на сцената- по избор, спрайт- Pencil,
 - ✓ HINT: Задава се първоначална позиция и посока на спрайта,
 - ✓ Моливът се премества със стъпки, завърта се на ъгъл, стойността за стъпки се увеличава с2, променя се цвета на молива.
 - ✓ Ако докоснеш ръб- отблъсни се
 - ✓ създават се две променливи – **стъпка** и **ъгъл** ,
 - ✓ задава се начална стойност на променливата стъпка- напр.10,;
 - ✓ Генерира се произволна стойност от 1 до 360 за променливата ъгъл
 - ✓ Добавя се звуков файл



6. екип А Разкажете чрез комикс невероятни истории, които преживяха героите, докато обикалят замъка на Бъг.

Планирайте:

- Колко сцени ще има в комикса?
- Колко герои ще участват в историята?
- Готови образи ли ще използвате, или ще рисувате герои?



В една тъмна, тъмна нощ, на едно тайно място Бъг замисли своя пъклен план и... Първи се досети Gobo и сподели със своя приятел. Заедно решиха да открият духчето и да...

7. екип Б Създайте тест, с който да проверите пакостниците, когато магията бъде развалена. Нека отговорят на всички въпроси, за да сме сигурни, че вече са добри. Припомнете си кои от блоковете ще ползвате.

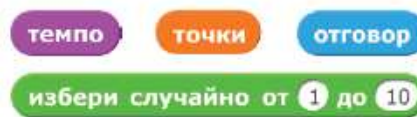


Ето някои въпроси, чиито отговори трябва и

пакостниците да са научили:

- *Всички дигитални ресурси ли могат да се копират и ползват свободно?
- *Всичко, което четем и виждаме в интернет, достоверно ли е?
- *Вярно ли е, че не трябва да казвам личните си данни на никого във виртуалното пространство?
- *Вярно ли е, че ако някой ме заплашва или обижда във виртуалното пространство, не трябва да казвам на никого?
- *Вярно ли е, че при общуване в интернет трябва да бъда вежлив, така както в реалния живот?

8. Създайте игра, в която за управление на героя да се използват клавишите или стрелките от клавиатурата. Включете и променливи за отброяване на щраквания върху обекти. Запишете правилата на играта и запознайте другите екипи с тях.



Помислете върху въпросите:

- *Кой ще е героят?
- *Колко точки ще носи всяко щракване?
- *Каква ще е целта му?
- *Кой от посочените блокове ще използвате за отброяване на резултата?
- *Ще има ли клонинги и с какво ще му помогнат те?
- *Какви обекти ще лови (щраква)?

9. задание

Героят ни задава задачи и въпроси. За всеки верен отговор получаваме точки. Според броя на спечелените точки получаваме звезда на знанието- повече точки- по-ярка звезда.

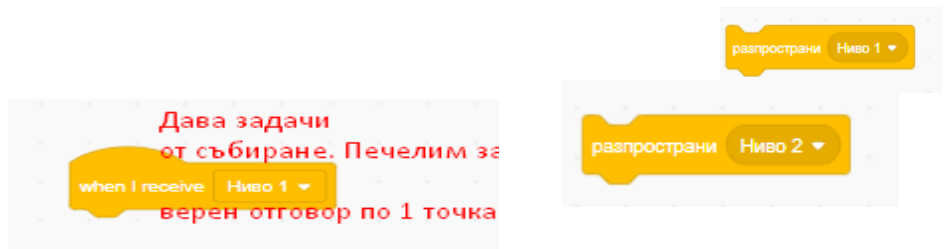
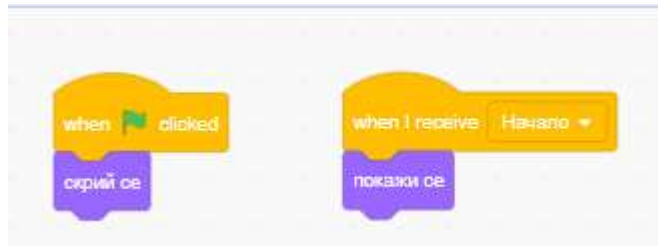
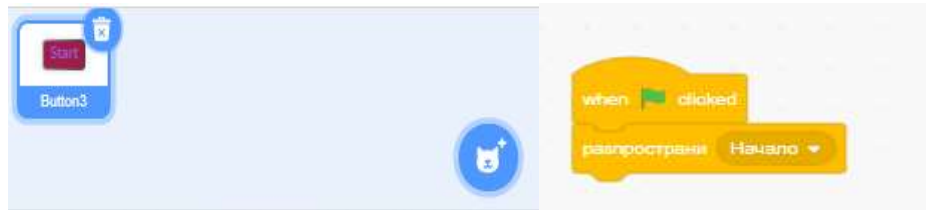
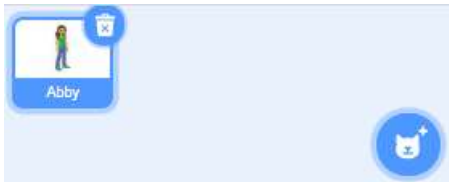
Abby управлява хода на играта.

Чрез съобщения преминава от ниво в ниво. Въвежда ни в играта и ако искаме да играем, преминаваме към ниво 1, иначе край.

СЪЗДАВАНЕ НА КОМПЮТЪРНА ИГРА

параметри на играта

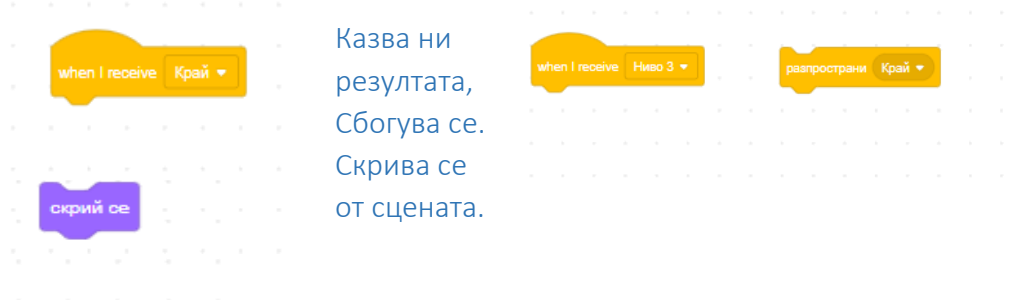
- Три нива- събиране, изваждане, човекът и обществото
- Точки-първо ниво- 5 задачи по1 точка
- Второ ниво: 5 задачи по 2 точки, трето ниво: 3 задачи по 3 точки.
- Оценяване- до12т- «Залягай над книгите»
- 13-19т- «Добра работа»
- 20-24т- «Отлична работа»



задава задачи от изваждане.
Печелим по 2 точки.



Задава въпроси по човекът и
обществото. Печелим по 3 точки.



Казва ни
резултата,
Сбогува се.
Скрива се
от сцената.