

Урок № 26

(92-93 стр. от учебника)

Създаване на образователни игри

Прочетете си урока от учебника и работете по 1, 2 и 3 задача. От този линк можете да си намерите съдържанието от диска:

26

СЪЗДАВАНЕ НА ОБРАЗОВАТЕЛНИ ИГРИ

Създаване на образователни игри

УПРАЖНЕНИЕ 2 ЧАСА

ДА СЕ УПРАЖНИМ << Заедно с твоя съученик сте решили да направите забавни образователни игри, с които да помогнете на по-малките ученици в училище да учат. В този урок ще упражните как се създават образователни игри, като направите четири игри от различни учебни дисциплини. Всяка игра може да съдържа различни задачи, с които да се проверят знанията на учениците.

ЗАДАЧА 1 ? Създай образователна игра, свързана с проверката на правописа на думи в българския език. Състави отделни задачи, в които трябва да се открие липсващата буква във файла 26.1.sb2. Използвай следните думи в задачите:

- пъстър/ар;
- от/г/бор;
- в/ф/ход;
- молив/ф.

ПОМОЩ * Използвай блокчетата **разпространи съобщение** и **когато получи съобщение**, за да преминаваш през различните задачи.

ЗАДАЧА 2 ? Стартирай файл 26.2.sb2 „Математически лабиринт“. Всяко математическо действие е в различен цвят. Ако изградиш отговори правилно на първата задача от математическото действие – ще се придвижи напред. Ако отговори грешно, трябва да избереш втора задача от същото действие, за да продължи напред. За всеки верен отговор играчът получава 10 точки. Използвай следните задачи в играта:

113 + 725 = ?, 203 + 125 = ?
 521 · 3 = ?, 248 · 2 = ?
 423 : 9 = ?, 412 : 2 = ?
 563 - 123 = ?, 463 - 210 = ?

ЗАДАЧА 3 ? Стартирай файл 26.3.sb2 „Стартирай файл 26.3.sb2“ в която: Създай игра „Научи континентите“, в която:

- Аби задава въпрос, свързан с всеки континент, а героят Коте се придвижва към него с помощта на стрелките.
- Когато героят Коте докосне цвета на правилния континент, да се върне обратно в изходна позиция (x:200, y:-120).
- По време на играта Аби задава въпроси, героят Коте отговаря, а Аби поздравява при верен отговор.

Пример:

АБИ	КОТЕ
Въпрос: Посочи кой е най-малкият континент.	придвижване до континента Австралия
Ако избраният континент е правилен, Аби казва: „Браво.“	

ПОМОЩ * След последния отговор на което то да изпрати съобщение към Аби и тя да каже „Браво. Ти добре познаваш континентите.“

ЗАДАЧА 4 ? Състави игра, наречена „История на България“, която да проверява знанията, свързани със значими факти от българската история. За всеки въпрос играчът трябва да получава 20 точки. Ако е сбрал в края на играта 100 точки, трябва да се визуализира текст „Отлично, познаваш историята на България!“, а в противен случай – „Прочети още. Опитай пак!“. Използвай файл 26.4.sb2 и следните въпроси в задачите:

- Кой хан е основател на Велика България?
- Кой хан е основател на Лунavsка България?
- През коя година България пада под османско владичество?
- През коя година избухва Априлското въстание?
- През коя година е провъзгласена Независимостта на България?

<https://innovateconsult.net/km4/>

Зареждате си 26 урок, след това работете по упражненията (26_1, 26_2, 26_3)

26

СЪЗДАВАНЕ НА ОБРАЗОВАТЕЛНИ ИГРИ

Задача 1. Първата образователна игра, която ще създадеш, е свързана с проверката на правописа на думи в българския език. Трябва да напишеш отделните задачи, в които да се въведе и провери липсващата буква. Всяка дума ще се показва, когато към нея се изпрати съобщение. Въведи във всеки код необходимите стойности.

Дума пъстър/ар

от/г/бор

Дума в/ф/ход

молив/ф

Задача 2. Създай проект на образователна игра на тема „Веселите фигури“, като използваш предложените герои. Опиши нейната цел, правила, сюжет и начин на отчитане на резултат.

ПОМОЩ * За да се изчертаят геометричните фигури, трябва графичният редактор на Scratch да е в режим векторен.

ПОМОЩ * Фигурата триъгълник се изчертава в следната последователност:

- изчертаване на правоъгълник
- добавяне на нова точка в средата на горната страна
- изтриване на горните ъглови точки

Задача 3. Разгледай кода на играта „Математически лабиринт“. В нея всяко математическо действие е в различен цвят. Ако изградиш отговори правилно на първата задача от математическото действие, трябва да се придвижи напред. Ако отговори грешно, трябва да избереш втора задача от същото действие, за да продължи напред. За всеки верен отговор играчът получава 10 точки. В гбв от задачите са гонупнати грешки, които трябва да откриеш и поправиш.

x: -150, y:120 x: -20, y:120 x: 100, y:120 x: 220, y:120

x: -90, y:50 x: 30, y:50 x: 150, y:50 x: 200, y:50