

Магнитогорский Государственный Университет

Факультет Информатики



Intel® Обучение для будущего

Тема проекта:

*Среда анимационного программирования  
scratch.*

Творческое название проекта:

*«Мастерская компьютерных игр».*

Автор: Литвин Андрей Вячеславович  
Студент 43 группы, факультет информатики.

# Вопросы

Основополагающий вопрос:

*«Сможет ли школьник создать компьютерную игру?»*

Вопросы учебной темы (проблемные):

- *Что такое scratch?*
- *Чем интересен язык программирования СУПЕРКОД?*
- *Какими навыками нужно обладать, чтобы создать компьютерную игру?*
- *Для кого предназначен сайт ТЫРнет.ру?*
- *Командное или одиночное создание игр наиболее плодотворно?*



intel®

innovation in  
education

## Учебные предметы:

*Информатика – программирование*

*Информатика – создание презентаций*

## Участники проекта:

*Дети разновозрастной группы*

## Дидактические цели проекта:

*Формирование знаний, умений и навыков у учащихся в области анимационного программирования.*

## Методические задачи проекта:

- *Дать знания учащимся в области анимационного программирования используя язык – СУПЕРКОД;*
- *Научить детей самостоятельно применять творческое воображение и конструирование;*
- *Помочь овладеть навыками совместной и коллективной работы.*

**intel**<sup>®</sup>

innovation in  
education

# Сроки проведения проекта

## ***Предполагаемая работа над проектом 13 занятий по 1.5 часа.***

1. Постановка целей и задач проекта (30 мин.)
2. Определение основополагающих и проблемных вопросов (30 мин.)
3. Распределение деятельности учащихся (30 мин.)
4. Сбор информации (1.5 часа)
5. Поиск ответов на вопросы (3 часа)
6. Разработка игр (10 часов)
7. Оформление результатов исследований (2.5 часа)

**intel**<sup>®</sup>

innovation in  
education

# Формы представления учащимися результатов исследования и критерии их оценивания:

- Презентации: “Сведения о Тырнете”
- “Среда программирования scratch”
- “Язык суперкод”
- “О конкурсе”
- Веб–сайт «Наш проект»



# Самостоятельные исследования учащихся

1. Тщательное исследование сайта *ТЫРнет.ру* по вопросам:

- *какие цели и задачи ставили перед собой разработчики сайта?*
- *в каких конкурсах могут поучаствовать дети?*
- *что полезного могут почерпнуть для себя родители?*

2. Изучение среды программирования *scratch*.

3. Изучение языка анимационного программирования *СУПЕРКОД*.

4. Создание игр.

intel®

innovation in  
education

# Краткая аннотация проекта

*Благодаря этому проекту учащиеся узнают много нового и интересного о детских сайтах и играх, а также самостоятельно попробуют создать игры для детей дошкольного возраста.*

intel®

innovation in  
education

КОНЕЦ

intel®

innovation in  
education