

РАЗРАБОТКА ВИКТОРИНЫ «Я ЛЮБЛЮ МОЁ ЗАПОЛЯРЬЕ» В ВИЗУАЛЬНОЙ СРЕДЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ SCRATCH 3.0

Морошану Артём Юлианович

Россия, Мурманская область, Мурманск, МБОУ МАЛ, 6 класс

Аннотация

Автор разработал викторину «Я люблю моё Заполярье!», целью которой является привлечение внимания к истории и географическим особенностям Мурманской области, а также к программированию в визуальной среде программирования Scratch.

В статье рассмотрены особенности и основные возможности среды Scratch 3.0 для создания игр-викторин. Автор раскрывает основные этапы создания викторины, описывает технологию создания многокостюмного спрайта, работу со звуком и использование основных алгоритмических конструкций для создания викторины.

Цель работы – разработка краеведческой викторины «Я люблю моё Заполярье» с помощью визуальной среды программирования Scratch 3.0.

Объект исследования — среда программирования Scratch.

Предмет исследования — викторина в среде программирования Scratch.

Методы работы: анализ источников информации, моделирование, анкетирование.

В результате выполнения проекта были решены следующие поставленные задачи:

1. Изучена история создания среды программирования Scratch, её возможности, проведена сравнительная характеристика трех версий программы;
2. Изучены средства и методы среды программирования Scratch для создания интерактивных викторин;
3. Создан дизайн и подобраны вопросы для краеведческой викторины, для учащихся 5-6 классов;
4. Разработан код игры-викторины из двух туров;
5. Создана интерактивная викторина и размещен созданный мной продукт на официальном сайте <https://scratch.mit.edu>, ссылка на проект <https://scratch.mit.edu/projects/572285799/>
6. Викторина апробирована на классном часе, посвященном Дню рождения города Мурманска в Мурманском академическом лицее в 6-х классах