

კომპიუტერული ტექნოლოგიები

კომპლექსური დავალება

რესურსის დასახელება: გავეცნოთ ვიზუალური პროგრამირების ენას
კლასი: მესამე
მიმართულება: კომპიუტერული მეცნიერებები
სამიზნე ცნება/ცნებასთან დაკავშირებული მკვიდრი წარმოდგენები: პროგრამული კოდი (ალგორითმი): <ol style="list-style-type: none">1. ალგორითმი არის პრობლემის გადასაჭრელად საჭირო მოქმედებების თანამიმდევრული ერთობლიობა;2. პროგრამული კოდი გამოიყენება პროგრამების შესაქმნელად;3. პროგრამული კოდი განსაზღვრავს კომპიუტერული მოწყობილობის მიერ გარკვეული ოპერაციების შესრულებას, მოწყობილობის ქცევას.
ქვეცნება / საკითხი: <ul style="list-style-type: none">• ალგორითმი და ალგორითმის შემუშავება;• ვიზუალური პროგრამირების გარემოში (მაგ.: Scratch) წინასწარ შემუშავებული ალგორითმის მიხედვით მარტივი პროგრამის შექმნა (მაგ., ანიმაციის შექმნა)
<ul style="list-style-type: none">• საკვანძო კითხვები: მოქმედებების რომელი თანამიმდევრობა გამოიყენეთ პრობლემის გადასაჭრელად (მ. წ. 1);• როგორ აქციეთ ან შეიძლება აქციოთ თქვენ მიერ შექმნილი ან გამოყენებული ალგორითმი პროგრამულ კოდად (მ. წ. 2).

კომპლექსური დავალების პირობა:

შენ შექმნილი გაქვს ორი პერსონაჟის ისტორია და უკვე მოამზადე პროგრამირებისათვის დახატული გარემო.

სკოლის ეზოში ფერადი ცარცებით თანაკლასელებთან ერთად დახატე ასეთი გარემო. მოამზადეთ მუყაოს სახლი, ხეები და სხვა საგნები. დახატული სივრცე დაყავით უჯრებად, მოძრაობის გასაადვილებლად პროგრამების მიხედვით იმოძრაონ პერსონაჟებმა და გააცოცხლეთ ისტორია. პერსონაჟებს ბრძანებების შესრულება ბლოკების როლში მყოფმა ბავშვებმა უნდა უკარნახონ.

- ფერადი ქაღალდებისგან დაამზადეთ ვიზუალური პროგრამირების ბრძანების 3 გიჟის ბლოკები. პერსონაჟებს განასახიერებს შენი ორი კლასელი, დანარჩენები კი ბრძანების ბლოკებს განასახიერებენ.
 - მოვლენის ბლოკის ბავშვები მოძრაობის ბავშვებთან მიდიან და აძლევენ მოქმედების ბრძანებას.
 - მოძრაობის ბლოკის ბავშვები მიუთითებენ მიმართულებას.
 - ხმის ბლოკიანი ბავშვები თან დაჰყვებიან პერსონაჟებს და მათ ახმოვანებენ.
- დავალების შესასრულებლად დაგჭრდება ფერადი ცარცი, ფერადი ქაღალდებისგან დამზადებული ბრძანების ბლოკები, წინასწარ შემუშავებული სცენარი პერსონაჟის სახალისო თავგადასავლით, სახლის მაკეტი.

შესრულებული დავალების პრეზენტაციისას ნათლად უნდა ჩანდეს:

- როგორია თქვენ მიერ შემუშავებული ალგორითმი;
- ალგორითმის შექმნის პრინციპები, რომ პროგრამული კოდი იყოს გამართული;
- მრავალფეროვანი ბრძანების ბლოკების გამოყენება;
- სახალისო ისტორია, რომელიც შეიცავს სხვადასხვა მოქმედებებს.