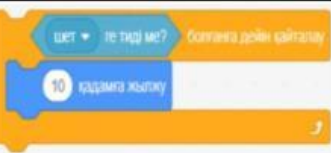
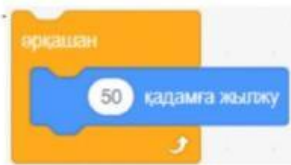


Кейіпкерлер (2-сабақ)

1. Блоктар мен олардың сипаттамасы арасындағы сәйкестікті орнат:

1) 		А) Кейіпкер сахнаның шетіне тиген кезде тоқтайды
2) 		Б) Кейіпкер 50 қадамға алға жылжиды
3) 		В) Кейіпкер тоқтаусыз жүреді

Жауабы: 1..... 2..... 3.....

2. Дұрыс /дұрыс емес тұжырымдарды анықта:

1.Спрайтты Scratch ортасында салуға болады.	
2.Спрайтты Scratch кітапханасынан таңдауға болады.	
3.Спрайтты интернеттен Scratch ортасы арқылы жүктеуге болады.	
4.Спрайтты компьютердегі бумадан жүктеуге болады	
5.Спрайтты кез келген басқа бағдарламадан жүктеуге болады.	

3. Сілтемеге өтіп немесе qr кодын сканерлеп, тапсырманы орында

<https://wordwall.net/resource/82517957>

<https://wordwall.net/resource/82517987>



4. Тәжірибелік жұмыс. “Арканоид” ойыны.

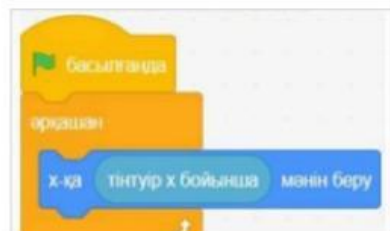
Қызыл өрісі бар фон сал



Ball спрайтын қос



Көк тіктөртбұрыш
спрайтын сал



Костюм ауыстыру (сабақ - 1)

1.Ребусты шеш:



Жауабы: _____

2.Келесі блоктарға сипаттама бер:

1)	2)

А) Жобада костюмді реті бойынша ауыстырады

Б) Костюмдерді атауы немесе нөмірі бойынша ауыстырады

3.Сілтеме арқылы өтіп немесе QR кодты сканерлеп тапсыпманы орында

<https://wordwall.net/resource/82995799>



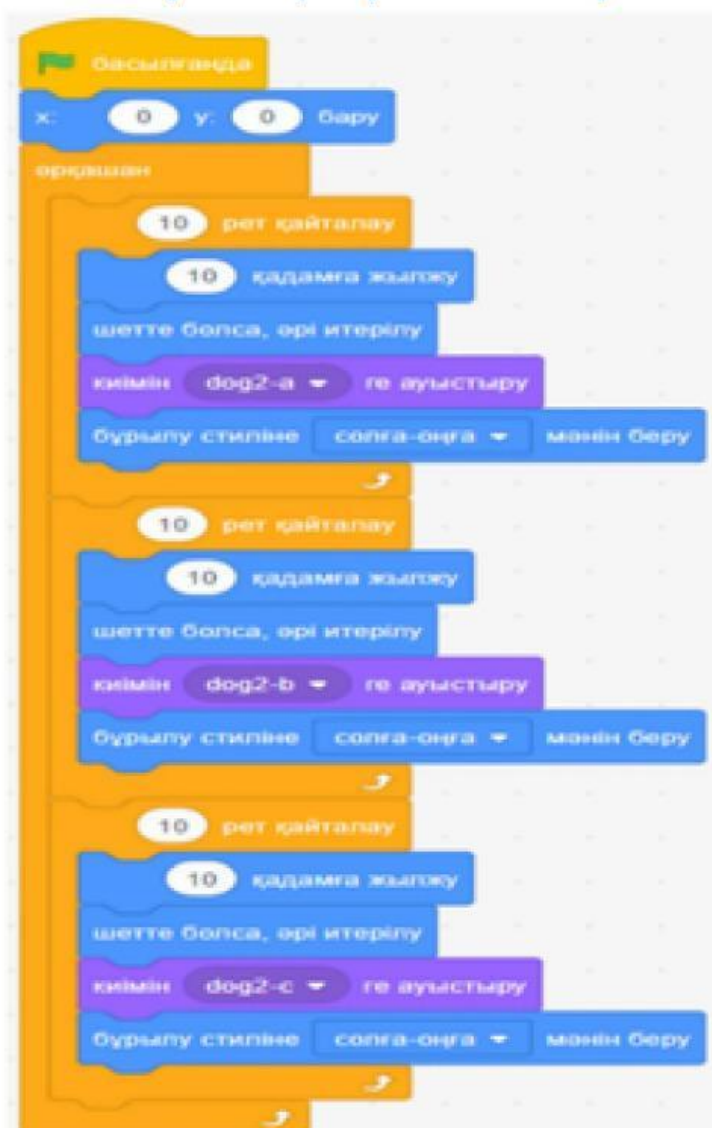
4. Тәжірибелік жұмысты орында

1.Тінтуірдің оң жақ батырмасын басып, мәзірден жою пәрменін таңдау арқылы мысықты жой

2.Жаңа спрайт таңдаймыз.



3."Код" бөлімінде спрайтқа арналған скрипті құрастыр.



Костюм ауыстыру (сабақ - 2)

1. Спрайт костюмдерінің саны нешеу?



Жауабы: _____

2. Адасқан сөздерді орнына қой

қозғалысын

Кейіпкердің

болады

жасау

костюмді

ауыстырып

үшін

бірнеше

отыруға

Жауабы: _____

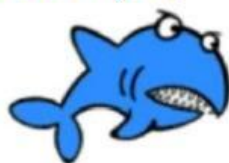
3. Тұжырымдардың қайсы дұрыс, қайсы бұрыс екенін анықта

Дұрыс Бұрыс

Костюмдердің түсін, өлшемін және басқа да параметрлерін өзгертуге болады.		
Scratch бағдарламасындағы әрбір спрайттың тек бір костюмі болуы мүмкін.		
Костюмдерді тек Scratch ішінде салуға болады.		

4. Тәжірибелік жұмыстарды орында

1-қадам. Акула спрайтын қос.



Shark 2

2-қадам. Су асты әлемі фонын таңда.



Underwater 1

3-қадам. Акула спрайты үшін келесі скрипт құрастыр:



Менің ойыным (сабақ-1)

1.Сызбалар негізінде қандай ойын идеясын ұсынар едің?
Өз ойының сценарий жаз.



Ойынды құру кезеңдерін дұрыс ретпен орналастыр.
Ойынның сценарийін жаз.

- 1) Кейіпкерлер
- 2) Ойын ортасы
- 3) Сюжет
- 4) Программалау тілі
- 5) Оқиганың дамуы
- 6) Ойынның мақсаты
- 7) Сценарий
- 8) Ойын жанры
- 9) Ойын атауы

Жауабы: _____

3. Сілтемеге өтіп немесе Qr кодты сканерлеп тапсырманы орында

<https://wordwall.net/resource/83448068>

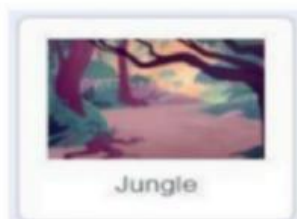


4. Тәжірибелік жұмысты орында

1. «DinosaurA», «Bananas» спрайттарын қос.



2. Jungle фонын таңда



Динозаврға арналған скрипт:

Банан үшін скрипт:

