

1-тапсырма. Суретті таны.

Төмендегі нысандардың атын жазып, олардың қайсысы ойын сюжетіне қолдануға болатынын белгіле.

Сурет	Нысан атауы	Ойында қолдануға бола ма? (✓)
		
		
		

2-тапсырма. Ойын идеясы.

1-тапсырмадағы ғимараттардың біреуін таңдап, ойыныңның атауын жаз.

Менің ойынымның атауы: _____

Ойын не туралы болатынын бір сөйлеммен жаз:

3-тапсырма. Кейіпкерді таңда.

Төмендегі кейіпкерлердің бірін таңда да, неге таңдағаныңды түсіндір.



Мен таңдаған кейіпкер: _____

Себебі: _____

4-тапсырма. Scratch үшін командаларды сәйкестендір.

Төмендегі командаларды мағынасына қарай сәйкестендір.

Команда	Мағынасы
А) «Келесі кейіпкерге өту»	1) Сурет көрсету
Ә) «Сұрақ қою»	2) Келесі суретке ауысу
Б) «Суретті көрсету»	3) Ойыншыдан жауап сұрау

Жауабы: А- ____ Ә- ____ Б- ____

5-тапсырма. Ойын сценариін аяқта.

Берілген сөйлемдерді жалғастыр.

Ойын басталғанда _____.

Кейіпкер _____ сұрақ қояды.

Ойыншы дұрыс жауап берсе,

_____.

Қате жауап берсе, _____.

6-тапсырма. Ойын алаңының эскизін сал.

Төмендегі бос орынға ойын алаңының қарапайым сызбасын сал:

- Кейіпкер
- Ғимарат
- Сұрақ шығарын орын

