



ვიდეოთამაშების დეველოპმენტი ბავშვებისთვის

გიორგი აბელაშვილი

კურსის ხანგრძლივობა: 8 კვირა

კურსის აღწერა:

კურსი „ვიდეოთამაშების დეველოპმენტი ბავშვებისთვის“ არის ინტერაქტიული სასწავლო პროგრამა. პროგრამირების პლატფორმა Scratch-ის გამოყენებით, ბავშვები შეისწავლიან თამაშის შექმნის ფუნდამენტურ პრინციპებს, პერსონაჟების ანიმაციას, ფიზიკის სიმულაციას და რთული ლოგიკური სტრუქტურების აგებას. რვა კვირის განმავლობაში მოსწავლეები გაივლიან გზას მარტივი „Hello World“ ბლოკებიდან სრულყოფილი, მრავალდონიანი თამაშების შექმნამდე, რაც მათ კრიტიკული აზროვნებისა და პრობლემების გადაჭრის უნარებს განუვითარებს.

კურსის განმავლობაში ბავშვები იმუშავებენ ისეთ საინტერესო პროექტებზე, როგორცაა კატათაგვობანას თამაში, კოსმოსური თავგადასავალი და პლატფორმერები. ისინი პრაქტიკულად გაეცნობიან ცვლადებს, ციკლებს, კლონირებასა და ხმოვან ეფექტებს. სწავლება ორიენტირებულია შემოქმედებით პროცესზე, სადაც თითოეულ ბავშვს ეძლევა შესაძლებლობა, საკუთარი ფანტაზია რეალურ ციფრულ პროდუქტად აქციოს და კურსის დასასრულს თავისი ნამუშევარი მეგობრებსა და მშობლებს წარუდგინოს.

კურსის განმავლობაში გამოყენებული პროგრამები: Scratch

ტექნიკური მოთხოვნები: ნებისმიერი კომპიუტერი (მათ შორის, სკოლის ბუკი)

ფორმატი: ონლაინ შეხვედრები



შეხვედრა 1

თემა: გაცნობა და "Sprite"-ები

- ინტერფეისი
- პერსონაჟის შერჩევა/ხატვა "Hello World" ბლოკებით.

შეხვედრა 2

თემა: მოძრაობის საიდუმლო

- კლავიატურით მართვა (Arrow keys) და "Change X/Y" ბლოკები.

შეხვედრა 3

თემა: კატა-თაგვობანა (Catch Game)

- შეხების დეტექცია: touching mouse-pointer? ან touching sprite?.

შეხვედრა 4

თემა: ქულების ლაბორატორია

- Variables: ქულების დამატება ნივთის აღებისას.

შეხვედრა 5

თემა: დაბრკოლებები

- "If on edge, bounce" და ავტომატური მოძრაობა.

შეხვედრა 6

თემა: თამაშის დასრულება

- Stop all ბლოკი. თუ მტერს შევეხებით -> "Game Over".

შეხვედრა 7

თემა: კოსმოსური თავგადასავალი

- ფონის შეცვლა (Backdrops)
- Top-down მოძრაობა.

შეხვედრა 8

თემა: კლონების შეტევა

- Clones: როგორ გავაჩინოთ ბევრი მტერი ან ტყვია ეკრანზე.



შეხვედრა 9

თემა: ფიზიკა Scratch-ში

- გრავიტაციის სიმულაცია (ხტომა) "Velocity" ცვლადით.

შეხვედრა 10

თემა: პლატფორმერი

- იატაკზე დგომის ლოგიკა: if touching color (black)?.

შეხვედრა 11

თემა: ხმოვანი ეფექტები

- მუსიკის ჩანერა და რობოტის ხმების დადება მოქმედებებზე.

შეხვედრა 12

თემა: ანიმაცია და კოსტიუმები

- Next costume ბლოკი სიარულის ეფექტის შესაქმნელად.

შეხვედრა 13

თემა: ინტერაქტიული მენიუ

- "Start" ლილაკის შექმნა და Broadcast message სიგნალები.

შეხვედრა 14

თემა: რთული დონეები

- დონიდან დონეზე გადასვლის ლოგიკა ქულების მიხედვით.

შეხვედრა 15

თემა: პროექტის გაუმჯობესება

- "ბაგების" გასწორება და ვიზუალური ეფექტები.

შეხვედრა 16

თემა: პატარა დეველოპერების შოუ

- ვათამაშოთ ჩვენი თამაში ჩვენს მეგობრებს!



