

# PROGRAMMEERIMISE PROJEKTI JA MATEMAATIKA ÜHENDAMISE NÄIDE

Tatjana Tambovtseva

Kohtla-Järve Slaavi Põhikool | 5.01.2022

---

# PROJEKTI KIRJELDUS

Matemaatiline mäng „Negatiivsed arvud“ Scratch keskkonnas

Eesti keeles:

<https://scratch.mit.edu/projects/623754397>

Vene keeles:

<https://scratch.mit.edu/projects/623810702>

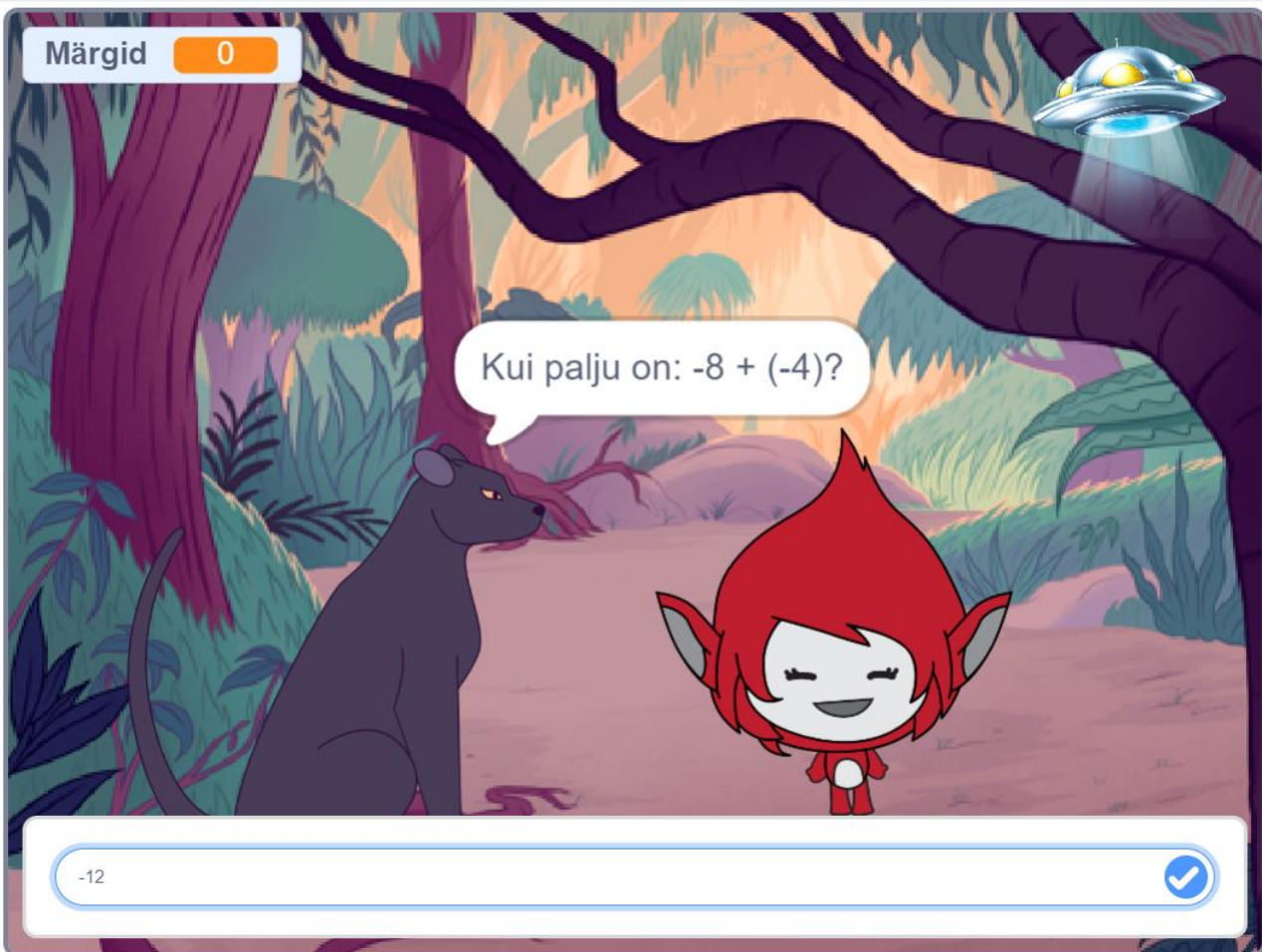
# PROJEKTI EESMÄRK JA SIHTRÜHM

- Harjutada negatiivsete arvudega arvutamist mängides
- Sobib 6. – 7. klassi õpilastele



# PROJEKTI MÕTE

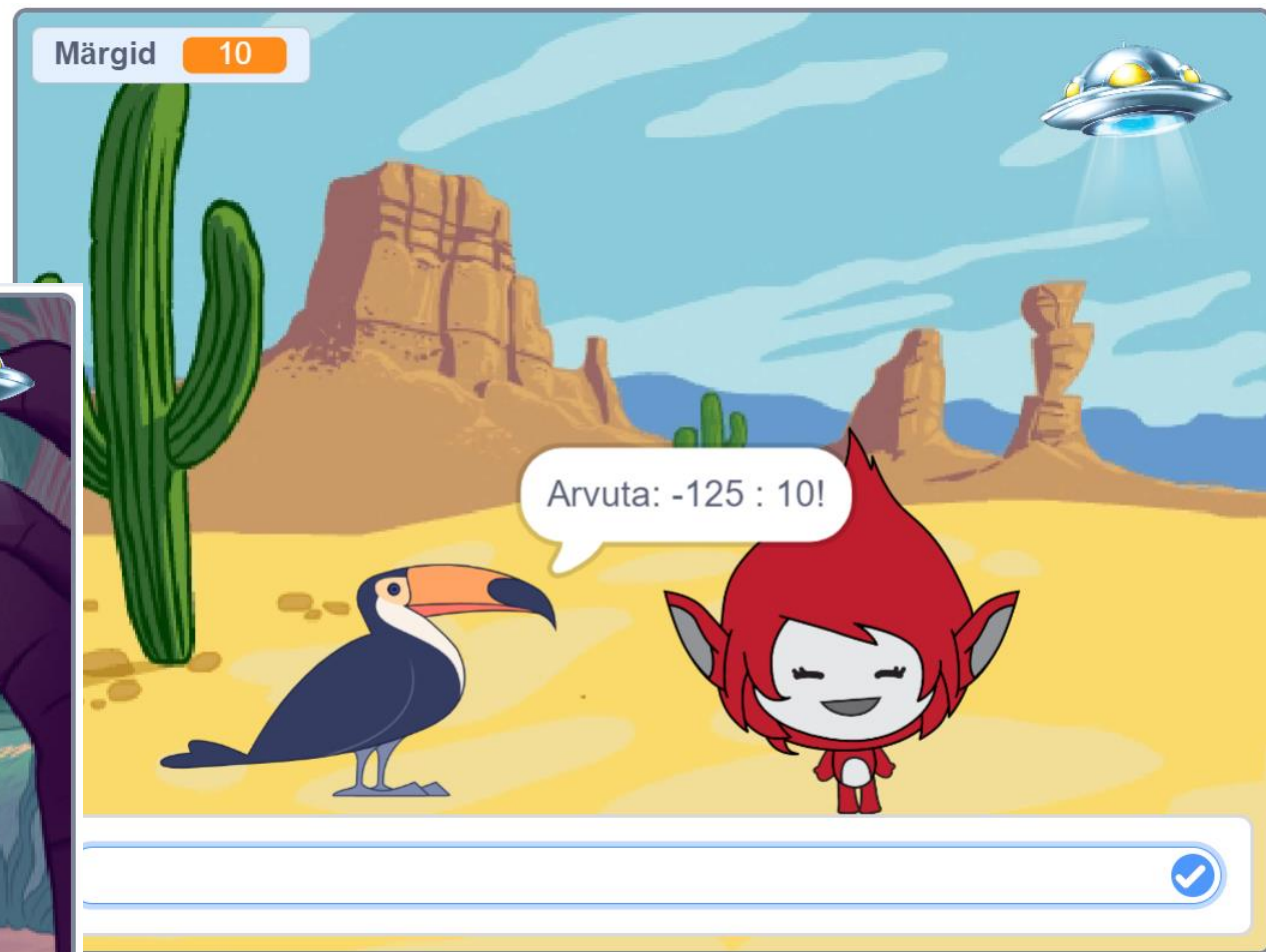
Märgid 0



Kui palju on:  $-8 + (-4)$ ?

-12

Märgid 10



Arvuta:  $-125 : 10$ !

# MURED JA RÕÕMUD

The image shows the Scratch project editor interface. At the top, there is a blue navigation bar with the Scratch logo, a globe icon, and menu options: "Fail", "Redigeeri", "Juhendid", "Negatiivsed arvud", "Jagatud", "Vaata projektilehte", and "Salvesta nüüd". Below this is a secondary bar with "Kood", "Kostüümid", and "Helid" tabs.

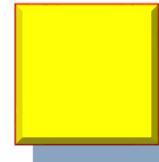
The left sidebar contains a "Liikumine" (Movement) category with various motion blocks. The main script area contains the following code blocks:

- teata liigu miinus
- ütle Õige vastus! 2 sek
- muidu
- ütle Vale vastus! 2 sek
- võta a = juhuarv -150 kuni -100 / 10
- võta b = juhuarv -50 kuni -10 / 10
- võta c = a - b
- küsi Kui palju on: a - b ja oota
- kui vastus = c siis
- muuda Märgid 1 võrra
- teata liigu miinus
- ütle Õige vastus! 2 sek
- muidu

The stage area on the right shows a penguin sprite and a red character sprite. A "Märgid" (Score) variable is set to 0. The stage background is an icy landscape with a UFO. The bottom right corner shows the "Penguin" sprite's properties: x: -111, y: -65, Suurus: 160, Suund: 90.

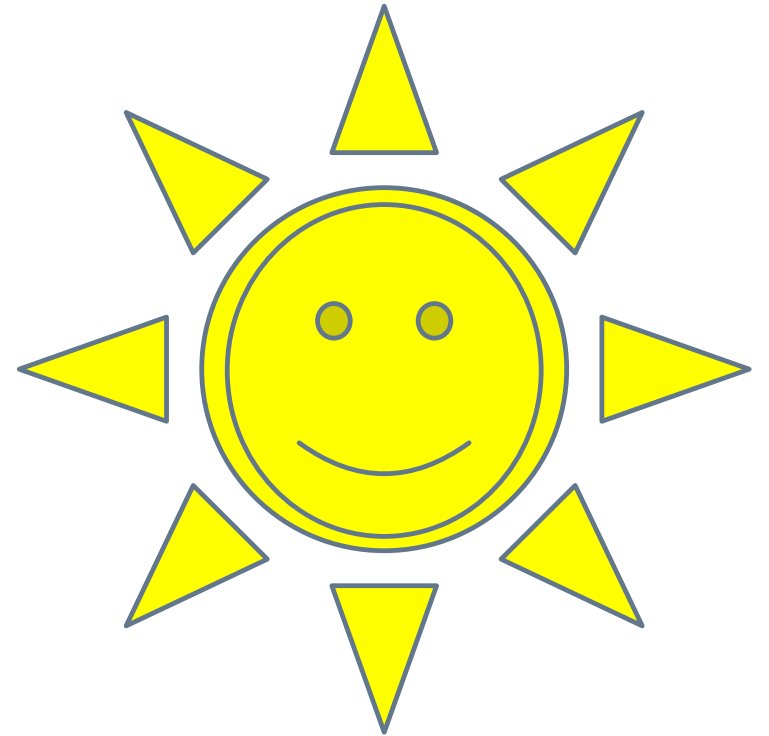
# MIS EDASI SAAB?

- Programmeerimise ring
- Loov- või Praktiline töö



---

# Täna tähelepanu eest!



Küsimuste korral kirjuta: [tambovtseva.tatjana@gmail.com](mailto:tambovtseva.tatjana@gmail.com)