ГИМНАЗИЯ 1505

ПРОЕКТ «ОТ ШИФРОВАНИЯ К ПРОГРАММИРОВАНИЮ»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ДАТА НАПИСАНИЯ: 10.12.2015

АВТОР: УЛЬБАШЕВА НИНА

**Руководитель проекта: Ульбашева Нина**

**Участники проекта:** Дьяконова Анна, Хакимов Артём, Склярова Алина

**Краткое описание игры:**  
Где начать учиться создавать игры? Что такое шифр(код)? Как программирование связано с шифрованием? На эти вопросы мы ответим в нашем проекте.  
Мы покажем связь шифрования и программирования, научим создавать простейшие игры на базе программы Scratch на примере игры про кота и дракона. Расскажем о пяти известных шифрах и дадим попробовать ребятам с помощью 3 из них зашифровать сообщения.

**Проблема проекта:**

Многие дети хотят программировать, но не умеют и не знают с чего можно было бы начать. Или наоборот - считают, что это очень сложно. Не знают перехода от шифрования к программированию (нужен мостик).

**Цель проекта:**

Создание интерактивной и компьютерной игры для учащихся 5-х классов, с помощью которой мы хотим объяснить, как появилось шифрование, объяснить, как связано шифрование и программирование и научить создавать несложные компьютерные игры на примере программы Scratch.

**Критерии оценки**:  
Если более 50% опрошенных ответят на вопросы положительно, то мы поставим себе 5; от 40 до 50%% - 4; от 30 до 40%% - 3; меньше 30% - то наш проект не выполнен.

**Предназначение продукта:**   
Наш продукт – это игра для пятиклассников. Ее применение: возможное желание участников создавать игры в программе Scratch. После её проведения мы провели опрос:

1. Хотели бы вы использовать какой-либо шифр в практике? (например: переписываться с друзьями)
2. 2) хотели бы вы создавать игры в программе Scratch?

Нам удалось опросить 8 человек из 14.

Все они ответили «ДА» на все вопросы. То есть, наша цель выполнена на 100%. И мы можем поставить себе «5».