



УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«МОГИЛЕВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ
ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»

Отдел информационных технологий в образовании

АННОТИРОВАННЫЙ КАТАЛОГ

областного конкурса по креативному
программированию


2022/2023



Могилев, декабрь 2022

**НОМИНАЦИЯ «МОЙ МИР»
ПРОЕКТ «СОРОКА И МЕДВЕЖОНОК»**





<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/760928572</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1fLnk3ZMLuag996FSuKU8pwUlqduUahj7</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Магденко Мария Игоревна, учащаяся 2 класса ГУО «Средняя школа № 19 г.Могилева»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Куртасова Надежда Юрьевна</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>В проекте озвучена сказка Эдуарда Шима «Сорока и медвежонок». Сказки о животных всегда учат детей милосердию и доброте. Автор придает животным человеческие качества. Выразительное чтение вслух и анимирование рассказов и сказок прививает любовь к книгам и чтению. Можно использовать в образовательном и воспитательном процессе. Чтобы посмотреть проект нажмите флажок. С помощью мышки выберите рыбку и узнаете её название и описание. Чтобы закончить просмотр нажмите клавишу Пробел.</p>

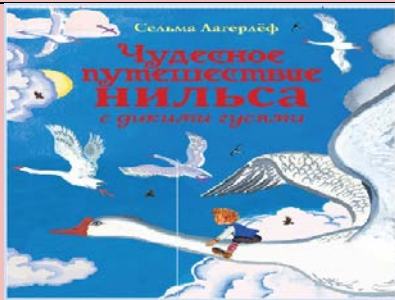



**НОМИНАЦИЯ «МОЙ МИР»
ПРОЕКТ «МОИ ПИТОМЦЫ»**

		
<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p align="center"> https://scratch.mit.edu/projects/761487165/ https://drive.google.com/open?id=1KVdGGjRZEOJDCUgQb-wiqXVriTgJdoK9 </p>	
<p align="center">Автор(-ы)</p>	<p align="center">Соскавцов Илья Денисович, учащийся 1«А» класса УО «Климовичская районная государственная гимназия имени И.С. Николаева»</p>	
<p align="center">Руководитель проекта</p>	<p align="center">Напреенко Елена Борисовна</p>	
<p align="center">Комментарии автора</p>	<p>Чтобы посмотреть проект нажмите флажок. С помощью мышки выберите рыбку и узнаете её название и описание. Чтобы закончить просмотр нажмите клавишу Пробел.</p>	

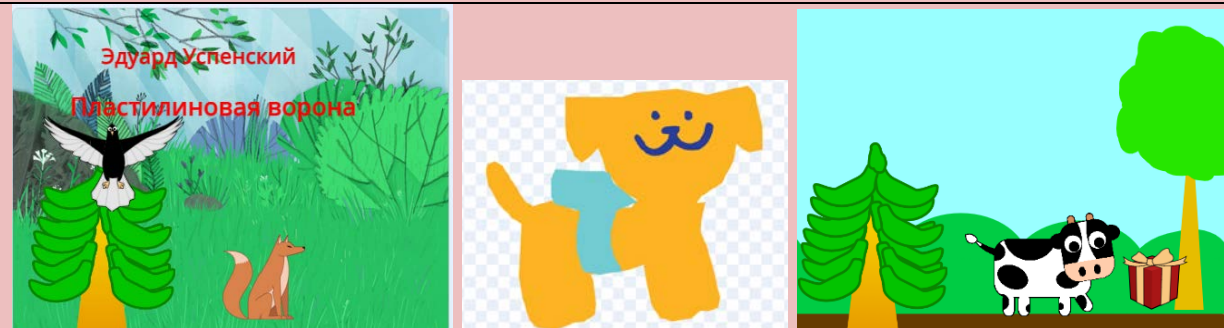

**НОМИНАЦИЯ «МОЙ МИР»
ПРОЕКТ «МИР ГЛЕБА»**

	
<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/760979017/</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1OKuES1pTipxJPfGcHKYizkmwXE58jRuc</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Зенькович Глеб Андреевич, учащийся 1 класса УО «Климовичская районная государственная гимназия имени И.С. Николаева»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Зенькович Екатерина Андреевна</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>В проекте рассказывается про то, что действительно мне дорого: моя страна, город, семья. Ещё я рассказал про увлечения и домашних питомцев. Цель проекта: создание мультфильма, используя возможности Scratch. Задачи проекта: рассмотреть и изучить возможности среды Scratch.</p>

**НОМИНАЦИЯ «В ГОСТЯХ У ПИСАТЕЛЯ ИЛИ ПОЭТА»
ПРОЕКТ «ЧУДЕСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НИЛЬСА
С ДИКИМИ ГУСЯМИ»**


		<p>Реки, словно ленты опоясывают Беларусь. Их общая длина составляет более 90 тысяч км.</p> 
<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/755520492/</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1uqOis_raz8tP25GoZMjcEVLK1909f7SL</p>	
<p align="center">Автор(-ы)</p>	<p>Сухаренко Карина Сергеевна, учащаяся 5 «Е» класса ГУО «Средняя школа № 34 г. Бобруйска»</p>	
<p align="center">Руководитель проекта</p>	<p>Рудницкая Мария Александровна</p>	
<p align="center">Комментарии автора</p>	<p>Проект представляет собой заочное путешествие героя сказки-повести С. Лагерлеф Нильса по Беларуси. Вам предстоит увидеть некоторые красивейшие и памятные места нашей страны глазами мальчика, путешествующего с дикими гусями и еще раз вспомнить о чудесной красоте родного края.</p>	

**НОМИНАЦИЯ «В ГОСТЯХ У ПИСАТЕЛЯ ИЛИ ПОЭТА»
ПРОЕКТ «ПЛАСТИЛИНОВАЯ ВОРОНА (Э.УСПЕНСКИЙ)»**

	
<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/753430784/</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1Y4buU4t9nVOsHqTD_9iWKd45zYtWl30h</p>
Автор(-ы)	Карпечин Григорий Федорович, учащийся 4 «А» класса ГУО «Средняя школа № 25 г. Могилева»
Руководитель проекта	Прокопова Надежда Михайловна
Комментарии автора	Это анимированное стихотворение Эдуарда Успенского «Пластилиновая ворона». Для просмотра проекта нужно нажать на флажок. Я старался сделать свой проект в виде мультфильма, подобрать интересных персонажей и сделать так, чтобы работу было интересно смотреть. Надеюсь, у меня получилось. Приятного просмотра!

**НОМИНАЦИЯ «В ГОСТЯХ У ПИСАТЕЛЯ ИЛИ ПОЭТА»
ПРОЕКТ «В ГОСТЯХ У АВТОРА С. Я. МАРШАК
«ЗНАКИ ПРЕПИНАНИЯ»**




<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p align="center">https://scratch.mit.edu/projects/757635042</p> <p align="center">https://drive.google.com/open?id=1oZqtj0H8N3n0CsuB62tVMKbtAAcd88wG</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Титюркин Даниил Александрович, учащийся 4 «А» класса ГУО «Гимназия № 1 г. Горки»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Бобла Юлия Александровна</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>Чтобы проект заработал, нажмите на флажок. Включите звук!</p>

**НОМИНАЦИЯ В ГОСТЯХ У ПИСАТЕЛЯ ИЛИ ПОЭТА»
ПРОЕКТ «РУССКАЯ НАРОДНАЯ СКАЗКА «СИВКА-БУРКА»**

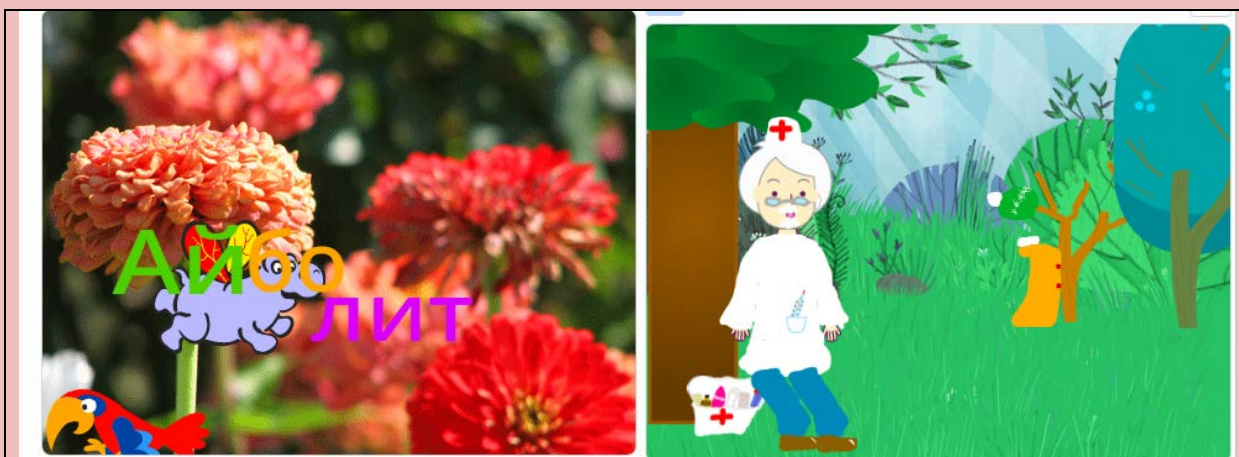
	
<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p align="center">https://scratch.mit.edu/projects/762132314</p> <p align="center">https://drive.google.com/open?id=16hjYQ0-D4abM_7WiIJBmmNcAR0c2QS12</p>
<p align="center">Автор(-ы)</p>	<p align="center">Осипова Милана Сергеевна, учащаяся 4 класса ГУО «Средняя школа № 19 г. Могилева»</p>
<p align="center">Руководитель проекта</p>	<p align="center">Куртасова Надежда Юрьевна</p>


**НОМИНАЦИЯ «В ГОСТЯХ У ПИСАТЕЛЯ ИЛИ ПОЭТА»
ПРОЕКТ «ДОБРОТА»**



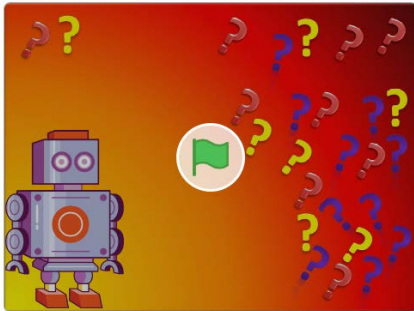


<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p align="center"> https://scratch.mit.edu/projects/763294647/ https://drive.google.com/open?id=1cD3SxM1dNdWwBiLgDHlq3UFNnlcecZ2i </p>
<p align="center">Автор(-ы)</p>	<p>Цыдренкова Виталина Романовна, учащаяся 3 класса ГУО «Воротынская средняя школа Бобруйского района»</p>
<p align="center">Руководитель проекта</p>	<p>Счеснович Ольга Анатольевна</p>

**НОМИНАЦИЯ «В ГОСТЯХ У ПИСАТЕЛЯ ИЛИ ПОЭТА»
ПРОЕКТ «АЙБОЛИТ»**

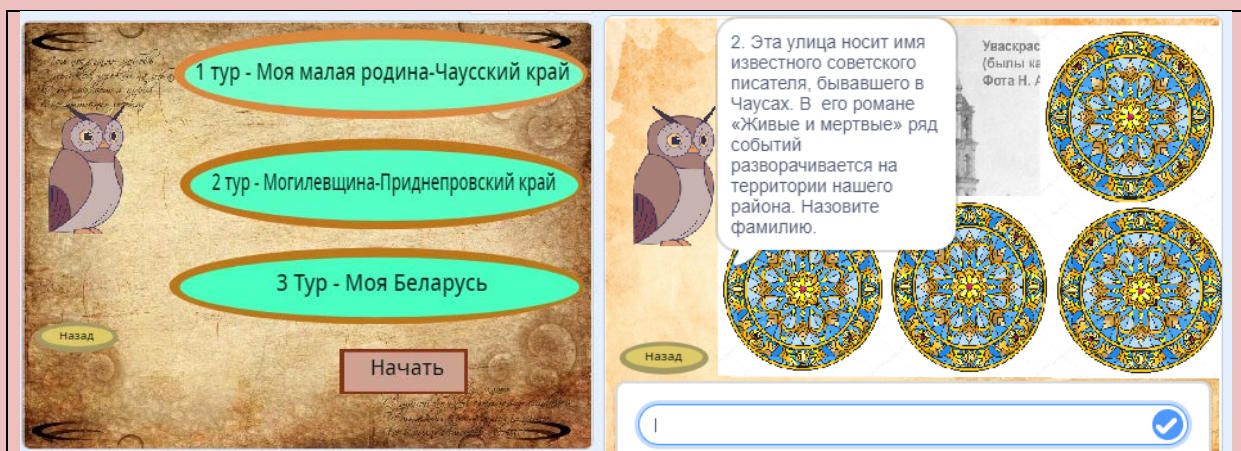



<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/740169427</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1aKKi6GUZBV72rOCELqPrE--ZwZqNrJt7</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Китова Анна Александровна, учащаяся 4 «Б» класса ГУО «Гимназия № 3 г. Бобруйска»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Гущарина Надежда Анатольевна</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>Что-бы проект заработал нужно нажать флажок. Спрайты взяты из библиотеки и отрисованы автором. Озвучивал автор.</p>

**НОМИНАЦИЯ «ЗНАЙКИ»
ПРОЕКТ-ВИКТОРИНА «ИНФОКОШКИ- ИНФОМЫШКИ»**




	<p align="center">Разгадайте ребус</p> 
<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p align="center"> https://scratch.mit.edu/projects/755799235 https://drive.google.com/open?id=1dE8wzCEC74Z9VogHYZ9xAPU-4m-Kh5xU </p>
<p align="center">Автор(-ы)</p>	<p>Капитанов Илья Викторович, учащийся 6 класса ГУО «Ходосовская средняя школа» Мстиславского района</p>
<p align="center">Руководитель проекта</p>	<p>Семенова Тереса Станиславовна</p>
<p align="center">Комментарии автора</p>	<p>Для начала викторины, нажми зеленый флажок. Внимательно прочитай каждый вопрос и выбери правильный ответ или введи ответ в строку ввода. Каждому игроку предлагается ответить на 20 вопросов (10 вопросов с вариантами ответов, среди которых один верный и 10 открытых вопросов). В зависимости от количества верных ответов игрок получает виртуальный приз. Викторина содержит 28 вопросов с вариантами ответов и 20 открытых вопросов. Для того, чтобы вопросы не повторялись при каждом запуске, из базы загружаются случайным образом 20 вопросов.</p>

**НОМИНАЦИЯ «ЗНАЙКИ»
ПРОЕКТЫ «ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА-ВИКТОРИНА
«ДОРОГОЙ ГЕРОЕВ – ДОРОГОЙ ОТЦОВ»**



<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/671040255/</p> <p>https://drive.google.com/open?id=12IBUpVh59OYRBXYcUybpzddVW1Wq2SQm</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Черняков Александр Андреевич, учащийся 5 класса ГУО «Средняя школа № 2 г. Чаусы»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Шукайлова Екатерина Григорьевна</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>2022 год – Год исторической памяти. Мне захотелось глубже изучить историю родного края, страны в годы Великой Отечественной войны, узнать о знаменитых людях Родины, познакомиться с историческими памятниками и достопримечательностями Беларуси, собрать и оформить наработанный материал в виде интеллектуальной игры-викторины.</p>

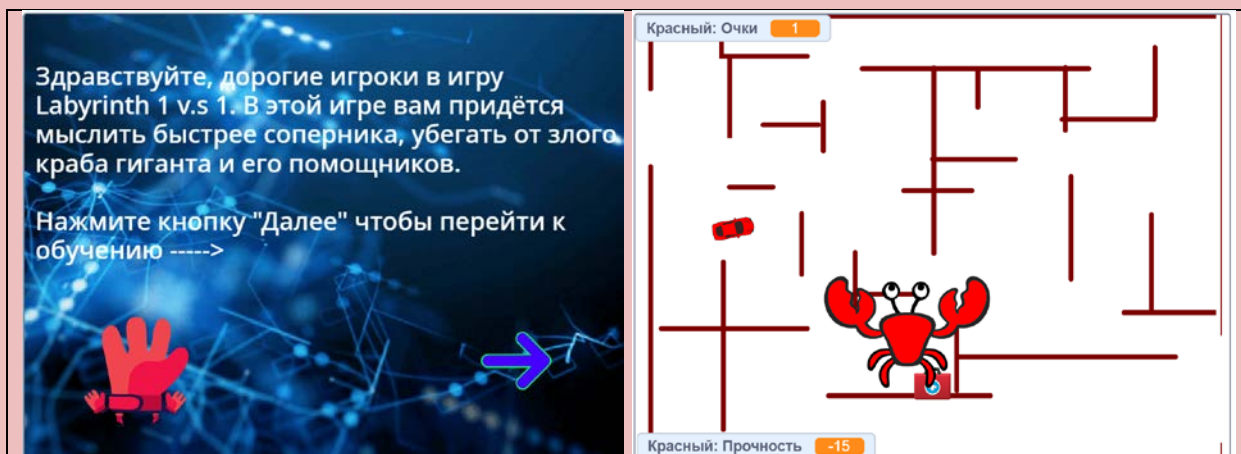
**НОМИНАЦИЯ «ЗНАЙКИ»
ПРОЕКТ «ВИКТОРИНА-ПУТЕШЕСТВИЕ
«ЖУРАВЛЬ ХРУСТАЛЬНЫЙ»**

<p>Партизан - командир диверсионной группы</p> <p>Танкист</p> <p>Летчик</p>  <p>Парахневич В.А. Архипенко Ф.Ф.</p>	
<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/763889458</p> <p>https://drive.google.com/open?id=10aug-KUNywRF8IYELTloc7xoITy7NJt8</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Шевченко Мария Витальевна, учащаяся 3 класса ГУО «Воротынская средняя школа Бобруйского района»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Счеснович Ольга Анатольевна</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>В викторине есть небольшое звуковое сопровождение. Некоорые вопросы задаю голосом, некоторые прописываю. поэтому надо быть внимательными, чтобы знать, какое задание надо выполнить. Ведь вопросы разного типа. Выюрать, вставить, дописать, соотнести.</p>

**НОМИНАЦИЯ «ИГРЫ»
ПРОЕКТ «CUBE JUMP»**

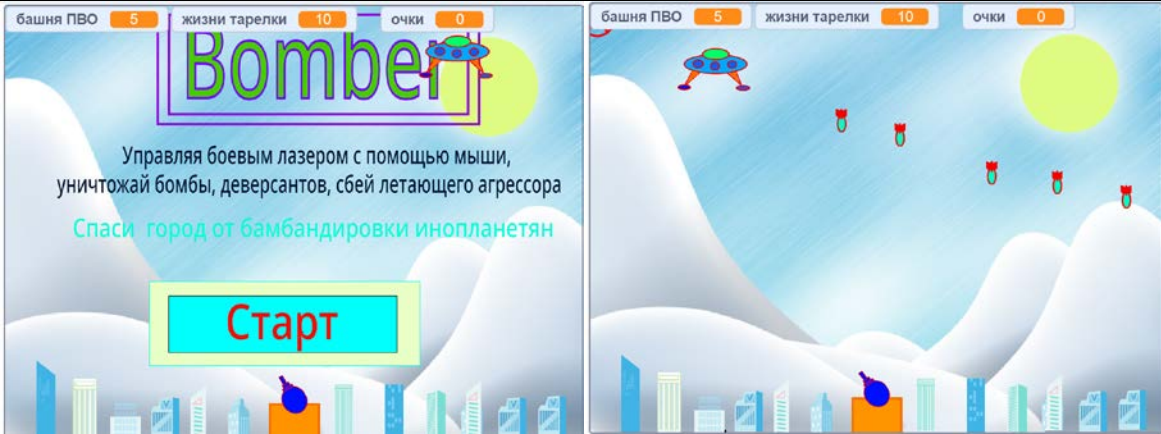

	
<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/761016586</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1mrSEb5YLxYnwwWfBNJsa2w6LnFnuVId4</p>
<p align="center">Автор(-ы)</p>	<p>Рябцев Дмитрий Сергеевич и Жариков Степан Викторович, учащиеся 7 «А» класса ГУО «Средняя школа № 7 г. Могилева»</p>
<p align="center">Руководитель проекта</p>	<p>Луговец Анна Сергеевна</p>
<p align="center">Комментарии автора</p>	<p>Игра разработана по мотивам известной компьютерной игры «CUBE JUMP». Для игры пользуемся кнопкой "Пробел", и левой кнопкой мыши. Интерфейс понятный. Для открытия спрайта надо ввести слово "ostokubik" (без кавычек). Игра подойдет для тренировки реакции. Игра больше несет развлекательную функцию, нежели образовательную.</p>

НОМИНАЦИЯ «ИГРЫ» ПРОЕКТ «LABYRINTH 1 VS 1»

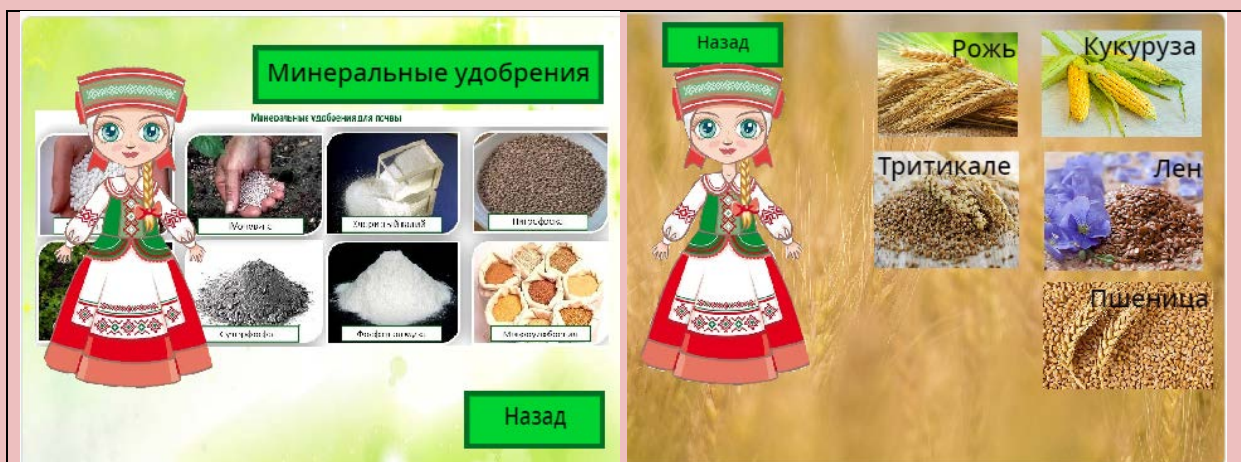



<p>Адрес размещения проекта</p>	<p>https://scratch.mit.edu/projects/704946087/</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1ADnM-Qpcn328IhZ39OunMGOgMU-9EsNb</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Крумкачев Владислав Тимурович, учащийся 7 «А» класса ГУО «Средняя школа № 32 г. Бобруйска»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Курьянович Ольга Викторовна</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>Цель: В этой игре вам придётся мыслить быстрее соперника, убежать от злого краба гиганта и его помощников.</p> <p>Описание: Соберите как можно больше аптечек в начале игры, так как потом они не будут появляться, но учтите, что чем дольше вас нет, тем краб станет сильнее. Следите за прочностью, если вы её потратите вы проиграете. Очки – это множитель, чем больше очков тем лучше.</p> <p>Особенности: Игра не поддерживает русский язык, следует переключиться на английскую клавиатуру.</p> <p>Управление: W(вверх), A(лево) O(право) S(вниз) для 1 игрока, клавиши управления курсором для второго игрока.</p>

**НОМИНАЦИЯ «ИГРЫ»
ПРОЕКТ «БОМБЕР»**

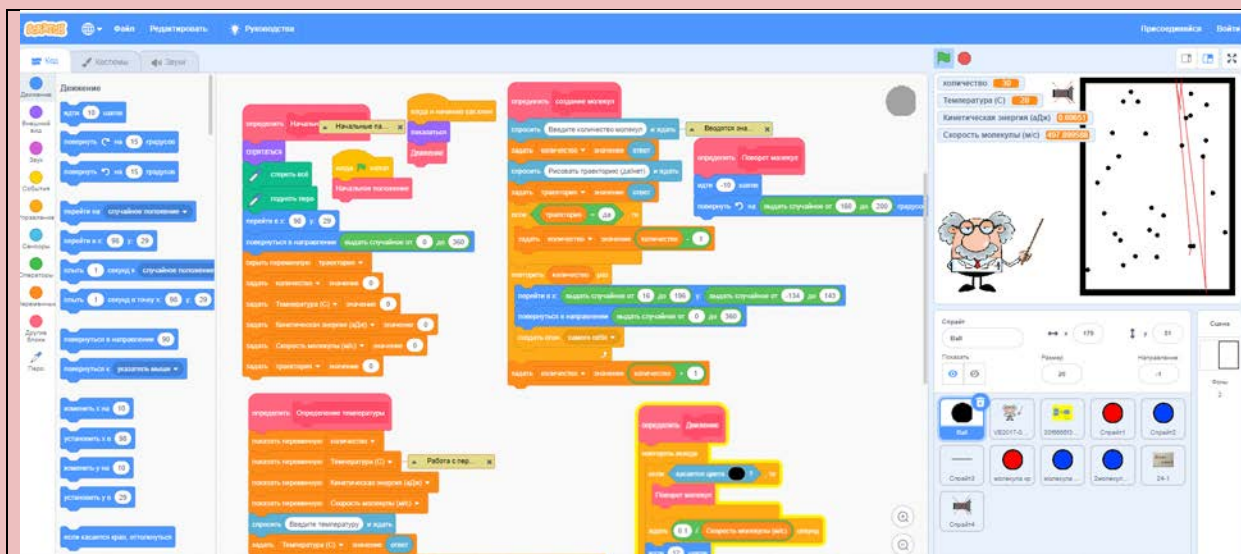
	
<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://drive.google.com/file/d/1rq0uvdcvTHuuUKJa8Rt-9NBuC1BuFnY1/view?usp=sharing</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1GKDFhDWIShMc-b6BoBXPMzeLnNvDD1W3</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Щерба Дмитрий Иванович, учащийся 6 «А» класса ГУО «Гимназия г.п. Глуска»</p>
<p>Руководитель проекта</p>	<p>Титишин Владимир Сергеевич</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>Игра, управляйте мышью, инструкция в начале игры.</p>

**НОМИНАЦИЯ «STREAM-ПРОЕКТ»
КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ
«НИВА ЖЫТНЁВАЯ – КОЛАС ДА КОЛАСА»**



<p align="center">Адрес размещения проекта</p> 	<p align="center">https://scratch.mit.edu/projects/761031689/</p> <p align="center">https://drive.google.com/open?id=1O4IOFJSiBj1833etMHghl6QFOFlqjUrS</p>
<p align="center">Автор(-ы)</p>	<p>Клочков Максим Юрьевич, учащийся 8 класса, Стефаненко Владислав Владимирович, учащийся 9 класса ГУО «Средняя школа № 2 г. Чаусы»</p>
<p align="center">Руководитель проекта</p>	<p>Шукайлова Екатерина Григорьевна</p>
<p align="center">Комментарии автора</p>	<p>Компьютерное приложения «Ніва жытнёвая – колас да коласа» посредством среды программирования Scratch 3.0. рассчитывает дозы вносимого минерального удобрения под лен, рожь, пшеницу, кукурузу, тритикали. Использование удобрений является эффективным приемом повышения урожайности. Поэтому проанализировав влияние состава удобрений на изучаемые культуры, мы решили создать компьютерное приложение для расчёта доз вносимого удобрения.</p>

НОМИНАЦИЯ «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ» ПРОЕКТ «ФИЗИКА МОЛЕКУЛ»



Адрес размещения проекта



<https://disk.yandex.ru/d/4sIs1z8umGHB1w>

<https://drive.google.com/open?id=1SYQr1HT5u8MSxWoEkx--EkMVCr2VRr8O>

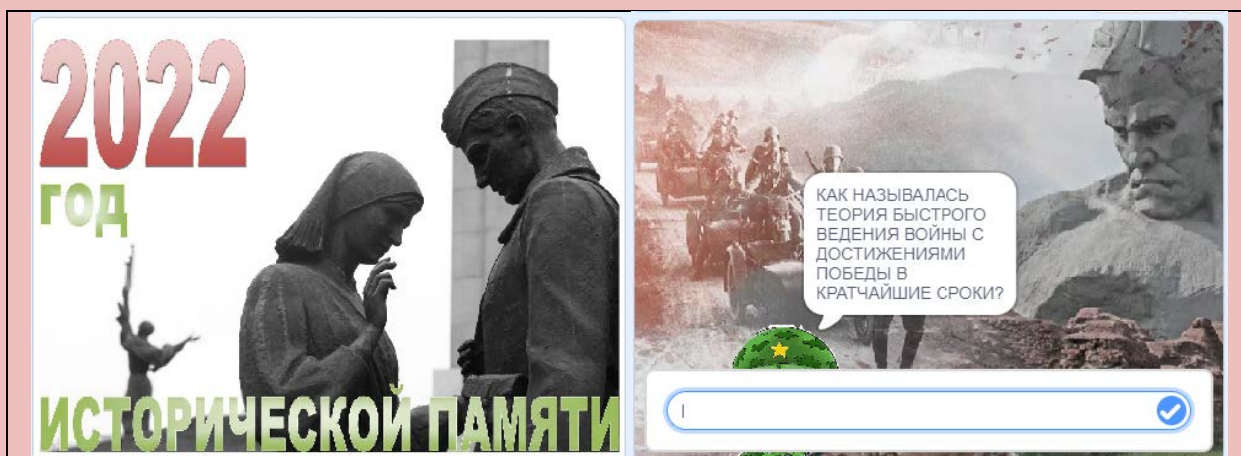
Автор(-ы)


Трифонов Михаил Михайлович, учитель физики и информатики ГУО «Средняя школа № 1 г. Круглое»

Комментарии автора

Для запуска используется нажатие на флажок, далее персонаж задаёт вопросы (ответы вводятся с клавиатуры), при работе с элементами персонаж даёт инструкции для взаимодействия. Проект предназначен для демонстрации физических процессов (Броуновского движения, диффузии и взаимодействий между молекулами) и зависимости физических величин. Данный проект может применяться в 7 классе при изучении темы «Дискретное строение вещества. Тепловое движение частиц», 8 классе «Внутренняя энергия», 10 классе «Тепловое равновесие. Абсолютная температура. Температура - мера средней кинетической энергии теплового движения частиц вещества», как средство для повышения наглядности и интереса к изучаемым темам

**НОМИНАЦИЯ «ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ»
ПРОЕКТ «ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ВОЙНА НА
ТЕРРИТОРИИ БЕЛАРУСИ»**



<p>Адрес размещения проекта</p> 	<p>https://scratch.mit.edu/projects/760598385/</p> <p>https://drive.google.com/open?id=1ExDJkT0Va63-Fn0DmFimg_rV6F8uOLvJ</p>
<p>Автор(-ы)</p>	<p>Провашинская Ольга Михайловна, учитель математики и информатики ГУО «Коминтерновская средняя школа»</p>
<p>Комментарии автора</p>	<p>Для запуска проекта нажать флажок, включить звук, при выполнении теста ответы вводить прописными (большими) буквами.</p> <p>Цель: расширить представления учащихся о ВОВ, воспитывать уважение к героическому прошлому страны</p> <p>Задачи: формировать активную жизненную позицию, формировать положительную оценку таких нравственных качеств, как самопожертвование, героизм, патриотизм.</p> <p>Данный проект можно использовать на внеклассных мероприятиях и на уроке контроля знаний по истории в 9 классе.</p>