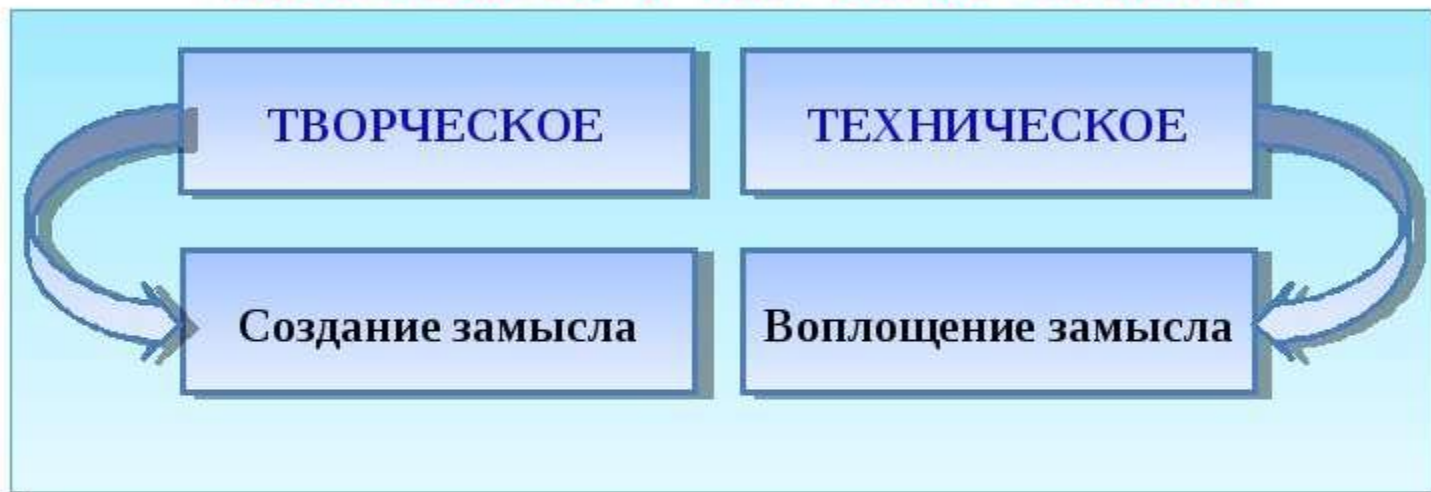


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
Центр дополнительного образования

«Опыт продуктивной практики  
объединений технической направленности  
посредством работы в программе Scratch в  
условиях онлайн обучения»

Сысолятина Людмила Петровна  
педагог дополнительного образования

# ДЕТСКОЕ КОНСТРУИРОВАНИЕ



## ВИДЫ ДЕТСКОГО КОНСТРУИРОВАНИЯ

Из строительного  
материала

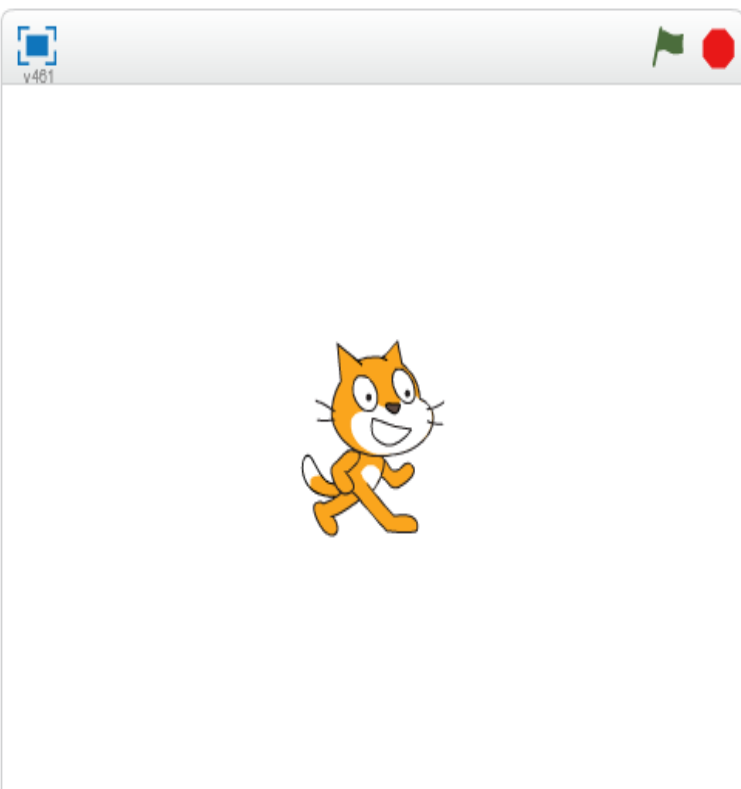
Практическое и  
компьютерное

Из изделий  
конструкторов

Из бумаги

Из природного  
материала

Из крупногабаритных  
модулей



x: 240 y: 180

Спрайты

Новый объект:

Сцена  
1 фон

Новый фон:



Скрипты Костюмы Звуки

- Движение
- Внешность
- Звук
- Перо
- Данные
- События
- Управление
- Сенсоры
- Операторы
- Другие блоки

идти 10 шагов

повернуть ↺ на 15 градусов

повернуть ↻ на 15 градусов

повернуть в направлении 90°

повернуться к указатель мышки

перейти в x: 0 y: 0

перейти в указатель мышки

плыть 1 секунд в точку x: 0

изменить x на 10

установить x в 0

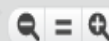
изменить y на 10

установить y в 0

если на краю, оттолкнуться

стиль вращения влево-вправо

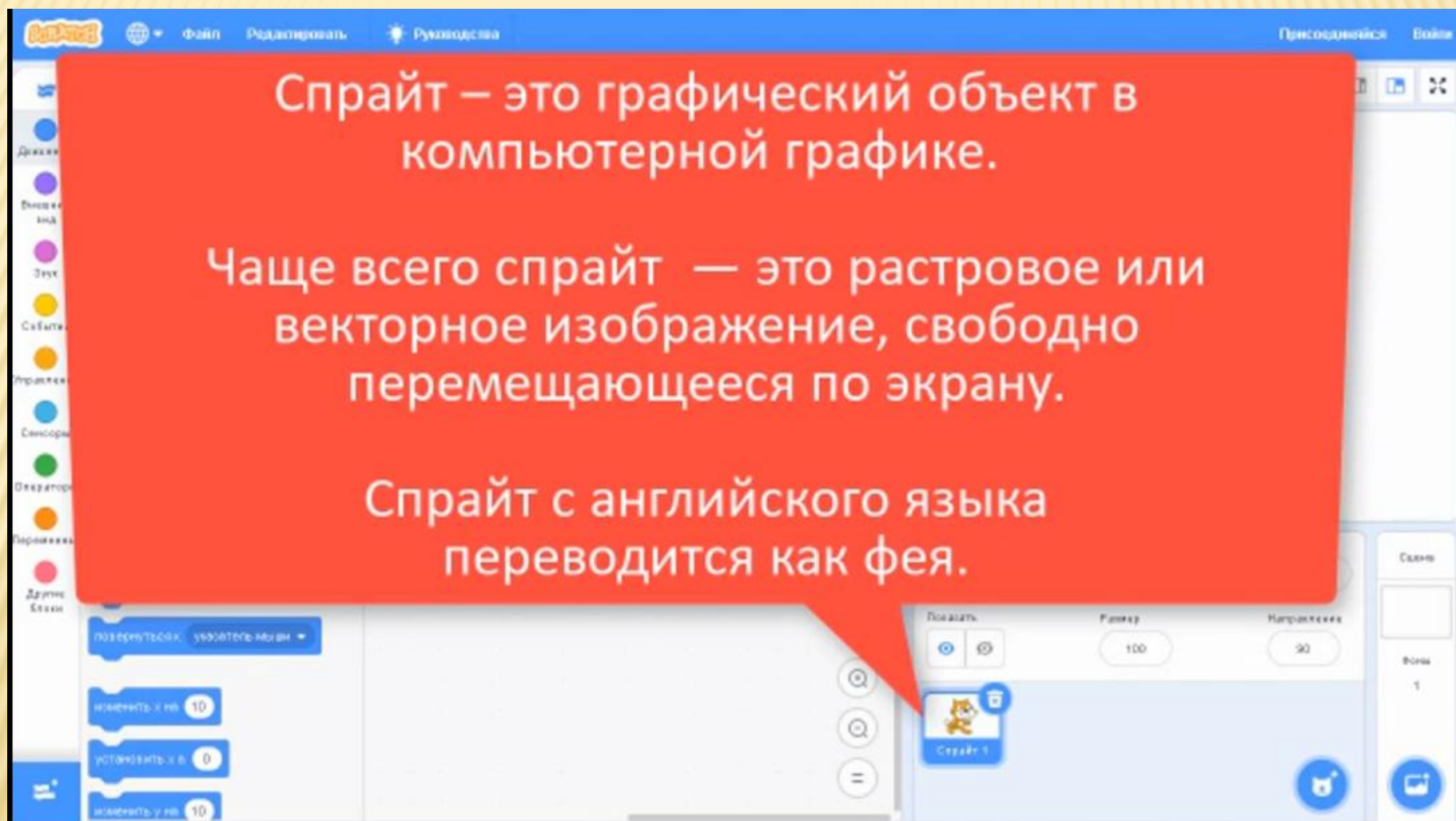
положение x

x: 0  
y: 0

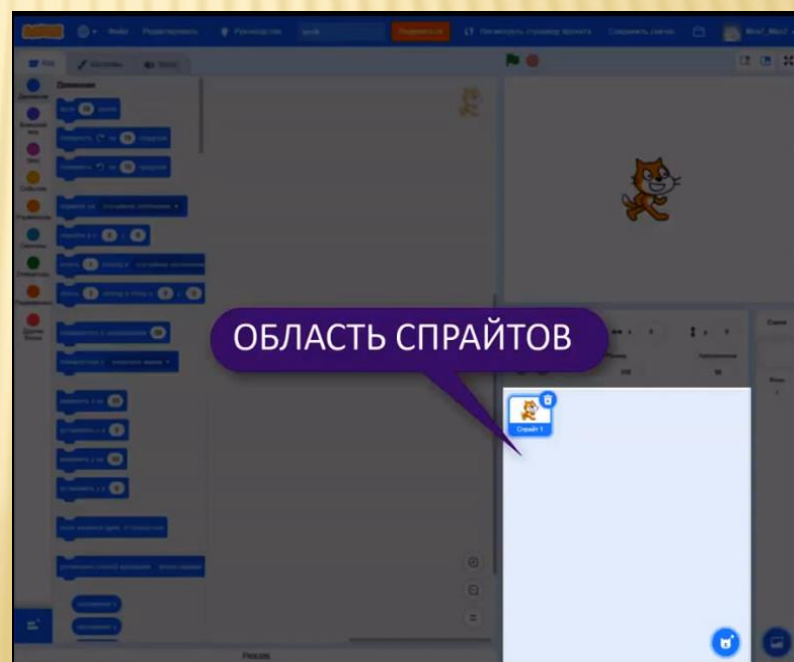
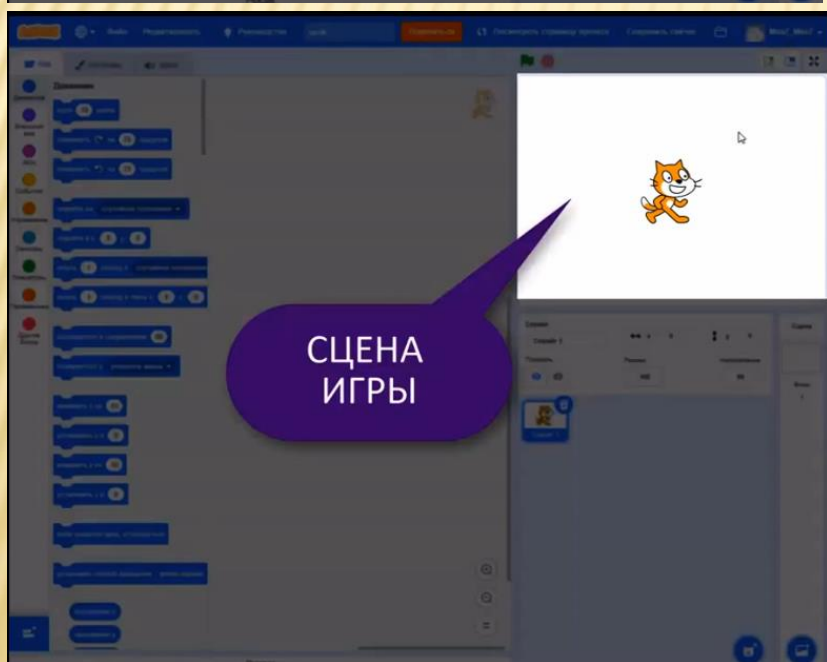
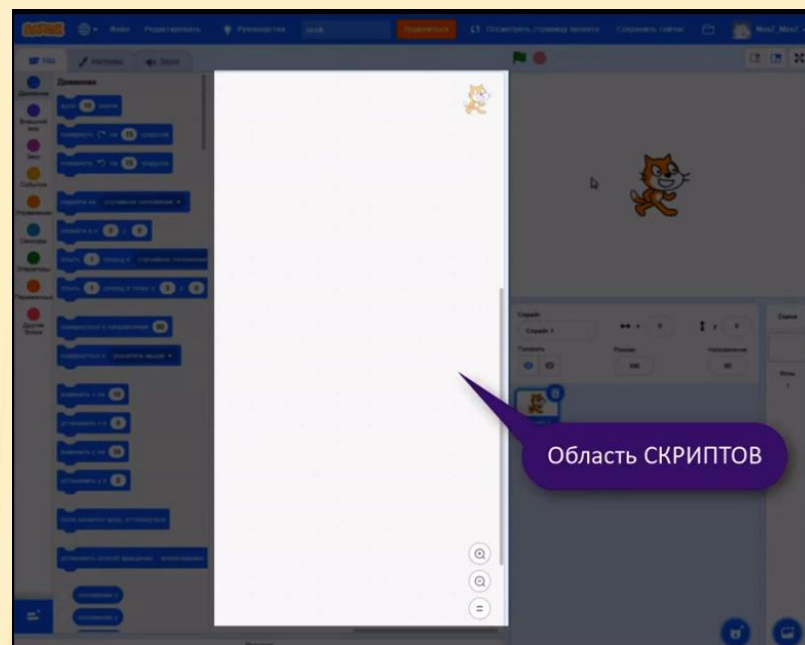
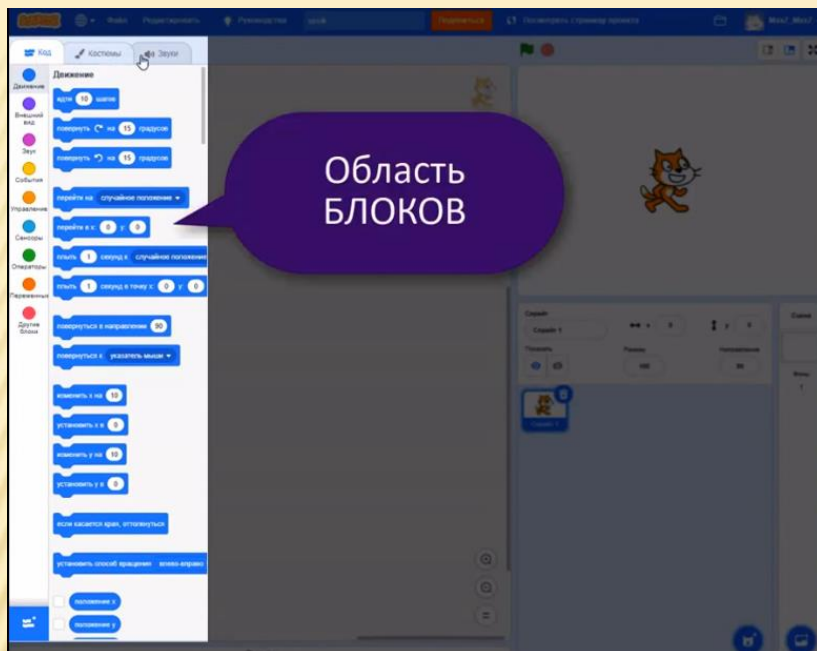
Спрайт – это графический объект в компьютерной графике.

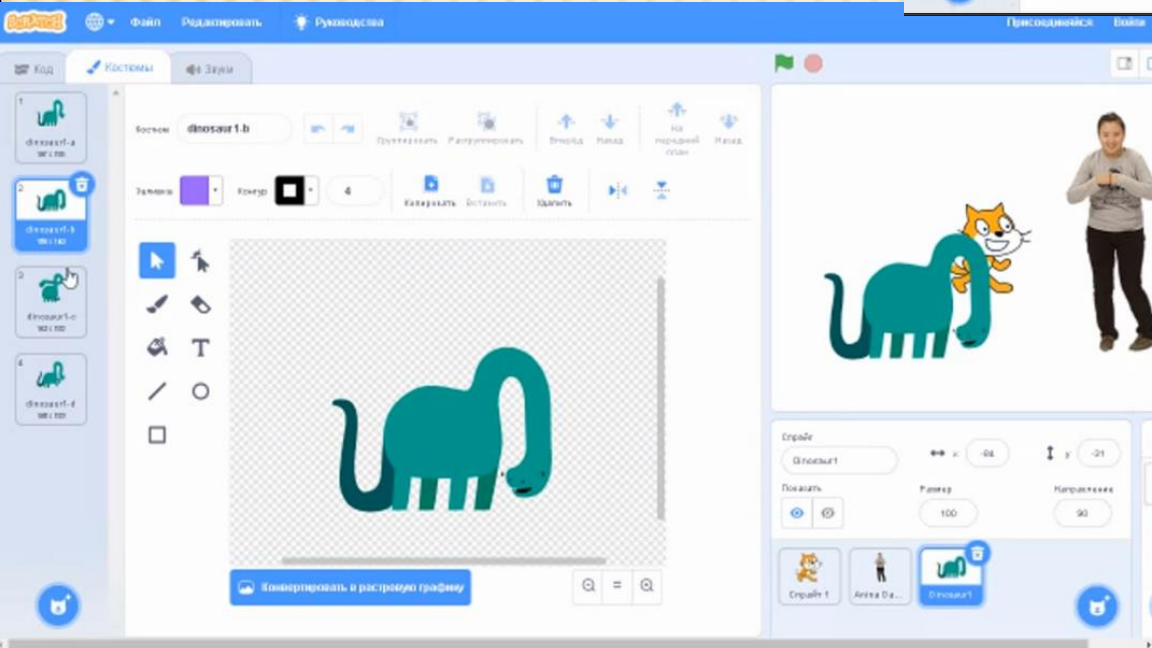
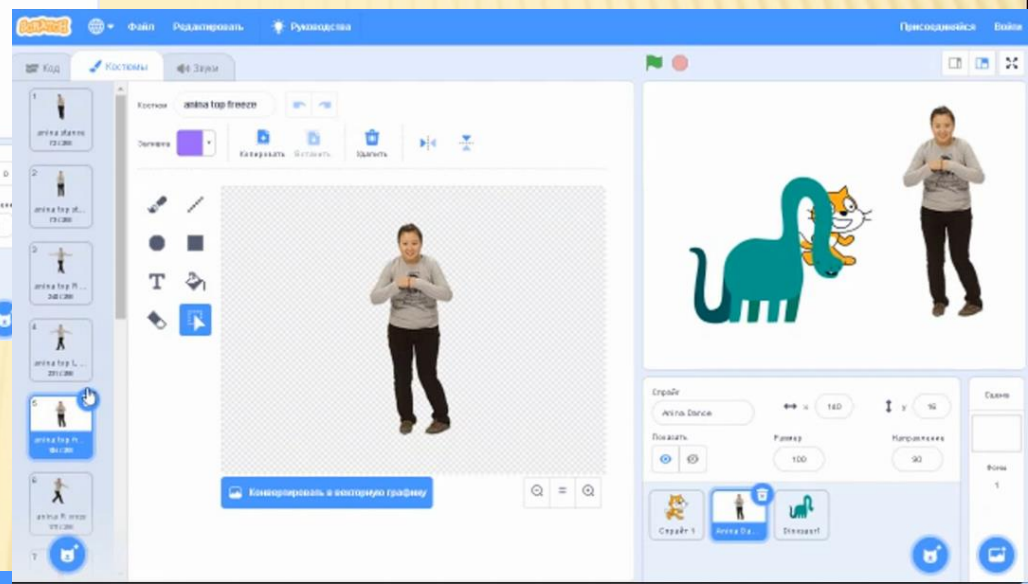
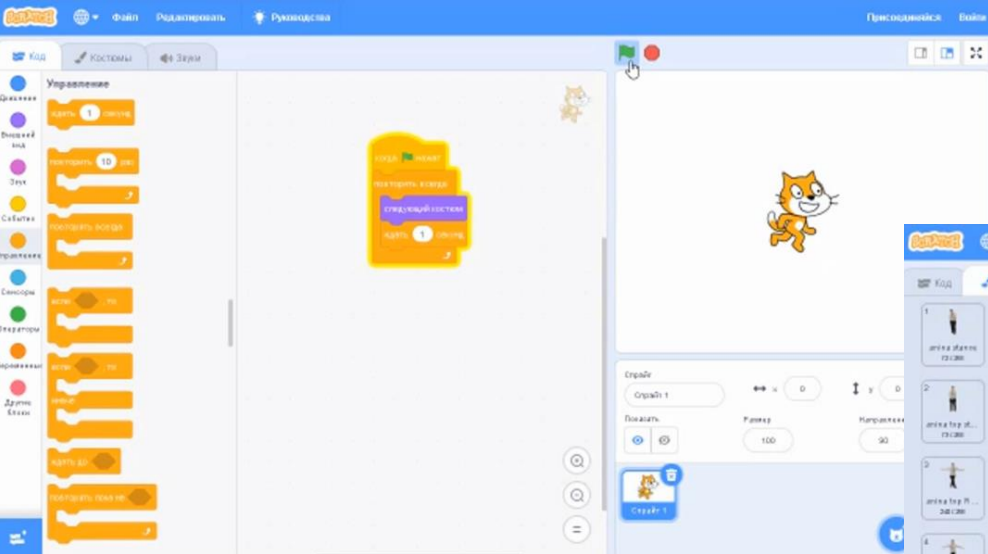
Чаще всего спрайт — это растровое или векторное изображение, свободно перемещающееся по экрану.

Спрайт с английского языка переводится как фея.









CRATCH

File Редактировать Опубликовать помощь

движение контроль  
внешность сенсоры  
звук операторы  
перо переменные

Спрайт1  
x: 64 y: -65 направление: -150

скрыты костюмы звуки

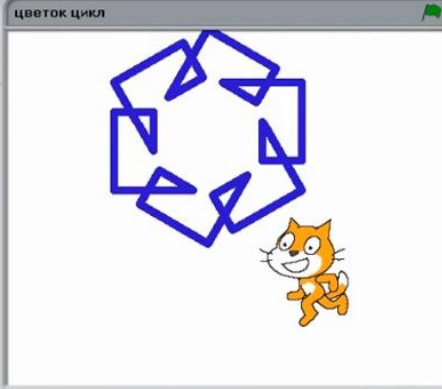
когда щелкнул по

- опустить перо
- установить цвет пера
- установить размер пера 8
- повторить 6
  - идти 80 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - идти 80 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - идти 40 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - идти 40 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - повернуться на 60 градусов
- остановить все

когда клавиша пробел нажата  
очистить

иди 10 шагов  
повернуться на 15 градусов  
повернуться на 15 градусов  
повернуть в направление 90  
повернуться к  
иди в x: 133 y: -44  
иди в  
ждать 1 секунд в точку x: 133 y:  
изменить x на 10  
становить x в 0  
изменить y на 10  
становить y в 0  
если край, оттолкнуться  
положение x  
положение y  
направление

ЦВЕТОК ЦИКЛ



Новый объект

Сцена

CRATCH

File Редактировать Опубликовать помощь

движение контроль  
внешность сенсоры  
звук операторы  
перо переменные

Спрайт1  
x: 140 y: 100 направление: -150

скрыты костюмы звуки


когда щелкнул по

- опустить перо
- установить цвет пера
- установить размер пера 8
- повторить 6
  - идти 70 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - идти 70 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - идти 70 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - идти 70 шагов
  - повернуться на 90 градусов
  - повернуться на 60 градусов
- остановить все

когда клавиша пробел нажата  
очистить

иди 10 шагов  
повернуться на 15 градусов  
повернуться на 15 градусов  
повернуть в направление 90  
повернуться к  
иди в x: 133 y: -44  
иди в  
ждать 1 секунд в точку x: 133 y:  
изменить x на 10  
становить x в 0  
изменить y на 10  
становить y в 0  
если край, оттолкнуться  
положение x  
положение y  
направление

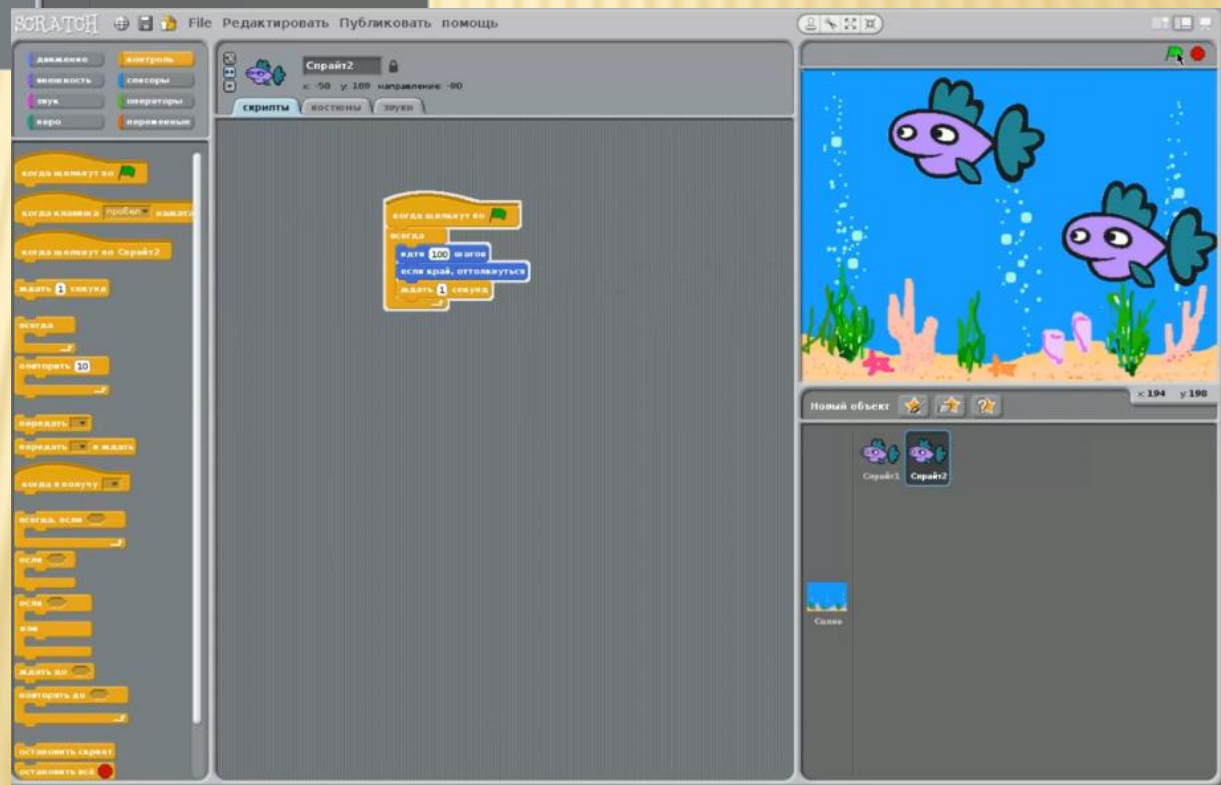
ЦВЕТОК ЦИКЛ



Новый объект

Сцена





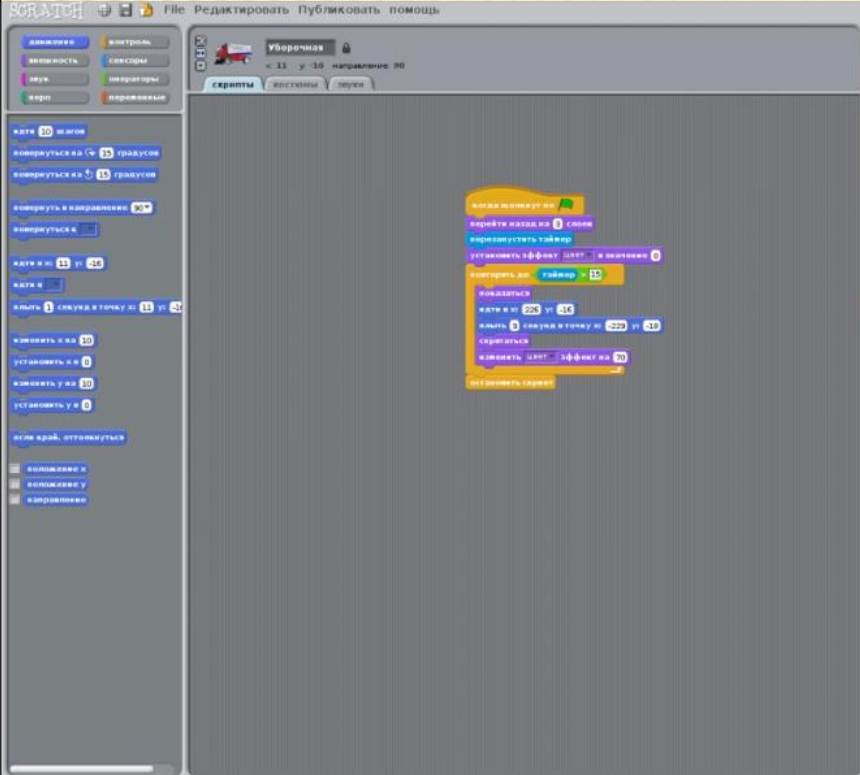
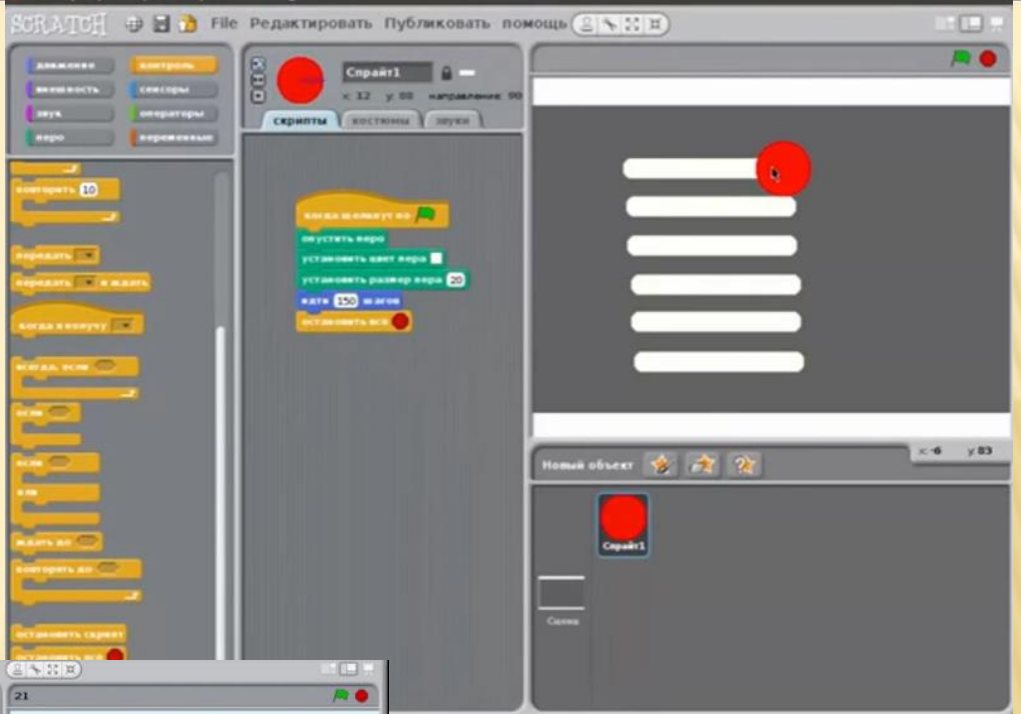




Занимаемся в Scratch

Мини-проект "Зебра"





# ЭТАПЫ ПРОЕКТНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

---

- ✘ Анализ проблем, которые могут лично затронуть обучающегося, тем самым стимулируя его интерес к предмету исследования и поднимая уровень личной мотивации и заинтересованности в результате.
- ✘ Составление индивидуального графика работы (совместно с педагогом) на основе предлагаемого учебного модуля и рекомендаций к нему.
- ✘ Собственно работа над проектом, в ходе которой обучающийся осваивает основные принципы программирования и приобретает практические навыки работы в программе Scratch.
- ✘ Представление готового проекта и включение результатов этой работы в портфолио обучающегося.



# РЕЗУЛЬТАТЫ

*Справились все обучающиеся.*

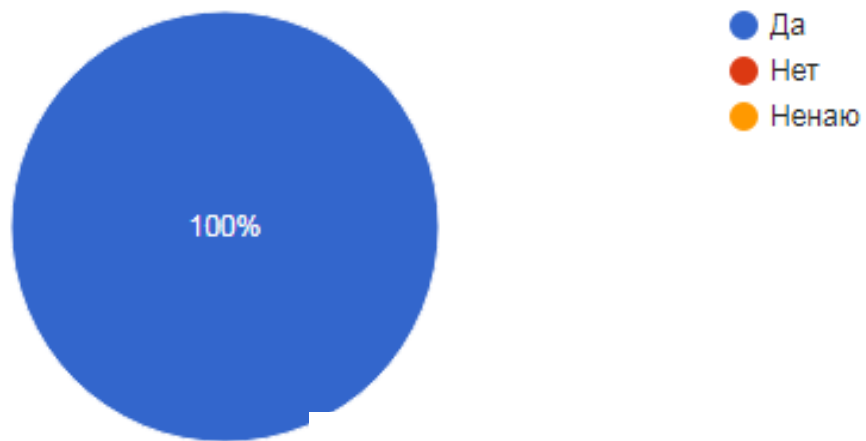
*По данным рефлексивной анкеты:*

- Какой этап работы был для тебя самым сложным – **11** человек
- Какой этап работы был для тебя самым интересным – **12**
- Какой этап работы был для тебя самым неинтересным – **1** человек
- Какой этап работы был для тебя самым важным – **23** человека



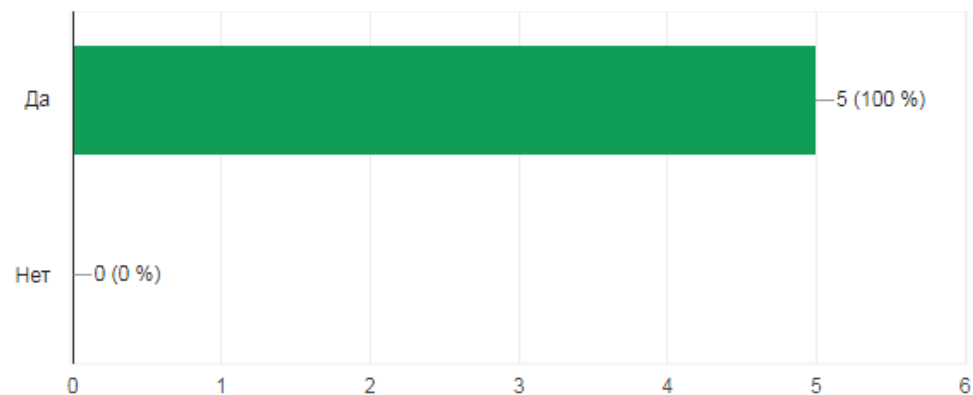
## Будешь ли ты еще участвовать в таких проектах ?

5 ответов



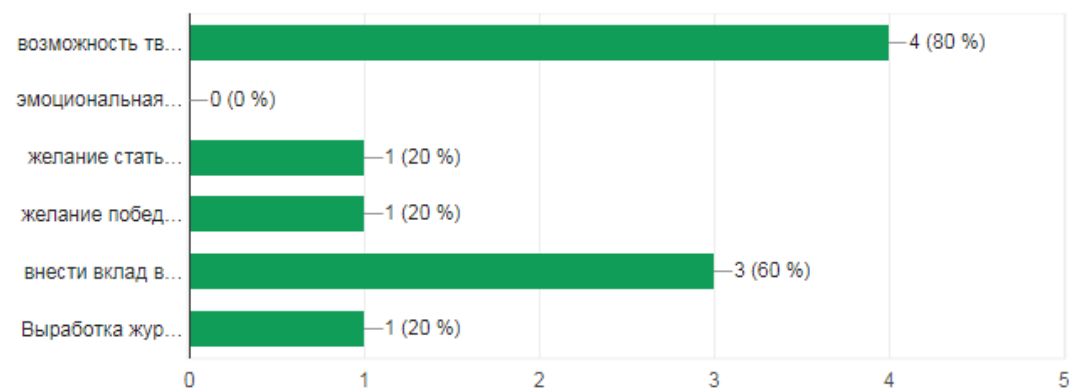
## Нравилось ли тебе заниматься над проектом в такой форме обучения?

5 ответов



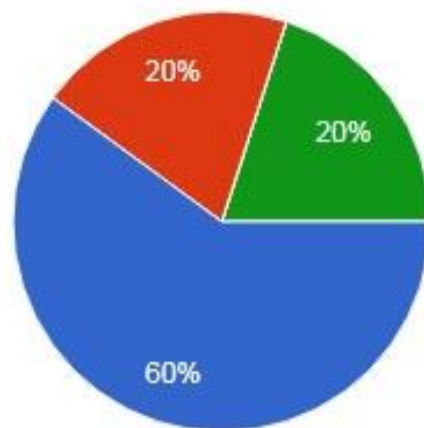
## Значение проектной работы для тебя:

5 ответов



## Задания выполнял самостоятельно

5 ответов



- Да
- Иногда
- Нет
- В большей степени да, но не без помощи педагогов



# ПРЕИМУЩЕСТВА ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ :

---

- ✗ Возможность осуществления обучения в удобное время.
- ✗ Возможность определить индивидуальные сроки и темп обучения.
- ✗ Высокая доля самостоятельности наряду с возможностью в любое время получить помощь от преподавателя.
- ✗ Возможность использования приобретенных навыков работы с Интернет-технологиями в обучении.
- ✗ Процесс введения дистанционных элементов в образование позволяет: экономить время обучающегося и педагога.
- ✗ Вносит элементы новизны в процесс обучения для обучающегося и педагога, позволяет обучающемуся почувствовать самостоятельность и вместе с тем ответственность, а значит, повышает его мотивацию к обучению.
- ✗ Быть в некоторой степени готовым принять дистанционное обучение в целом, так как обучающийся имеет право выбрать эту форму обучения.
- ✗ Развивать навыки у обучающихся к непрерывному образованию и повышению квалификации в будущей профессиональной карьере.

**СПАСИБО**

**ЗА**

**ВНИМАНИЕ!**