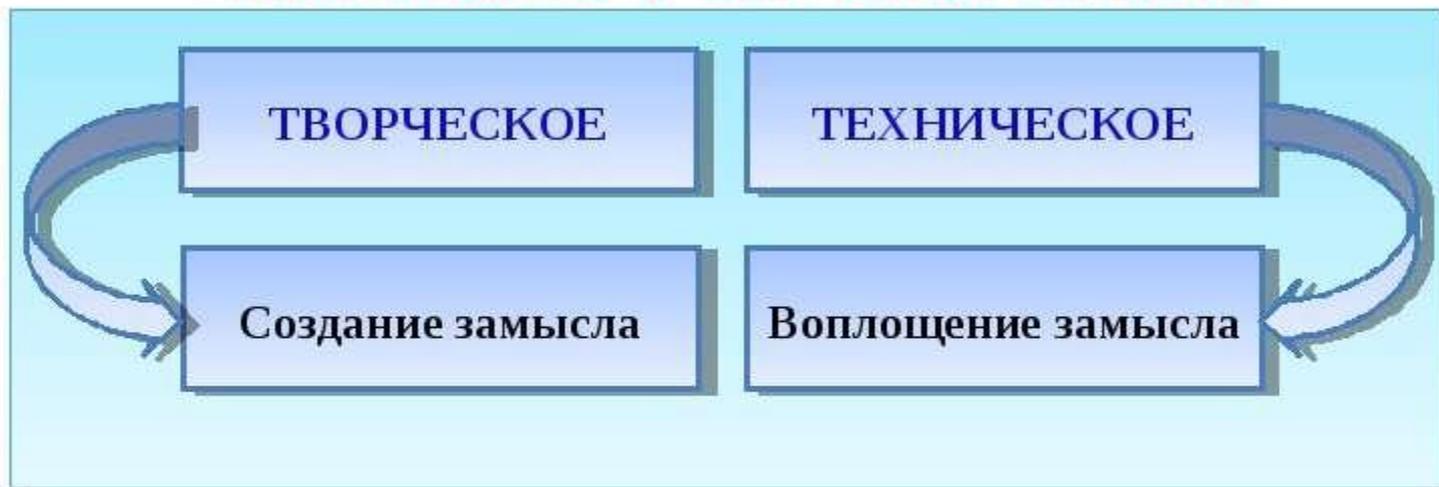


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
Центр дополнительного образования

«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

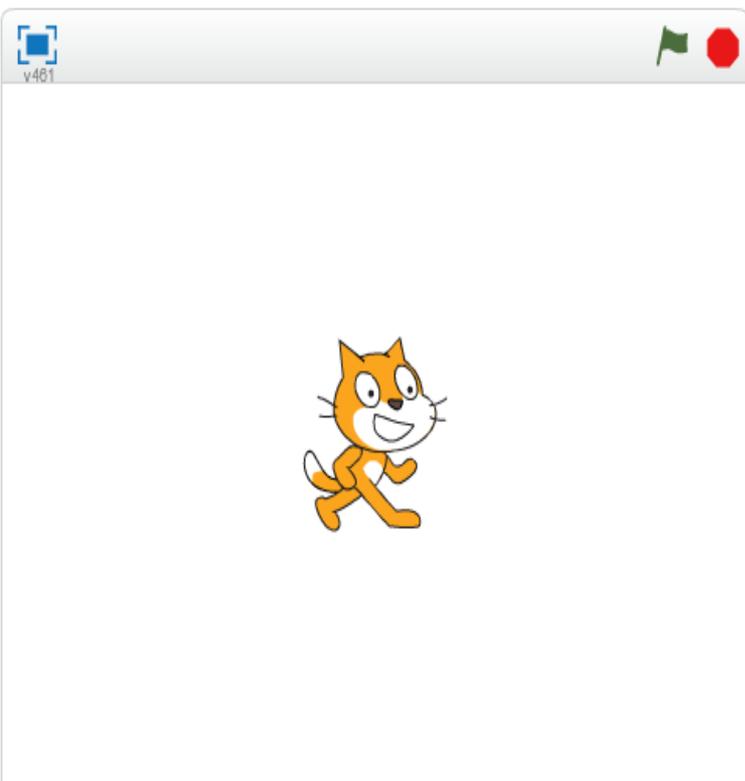
Практическое и  
компьютерное

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

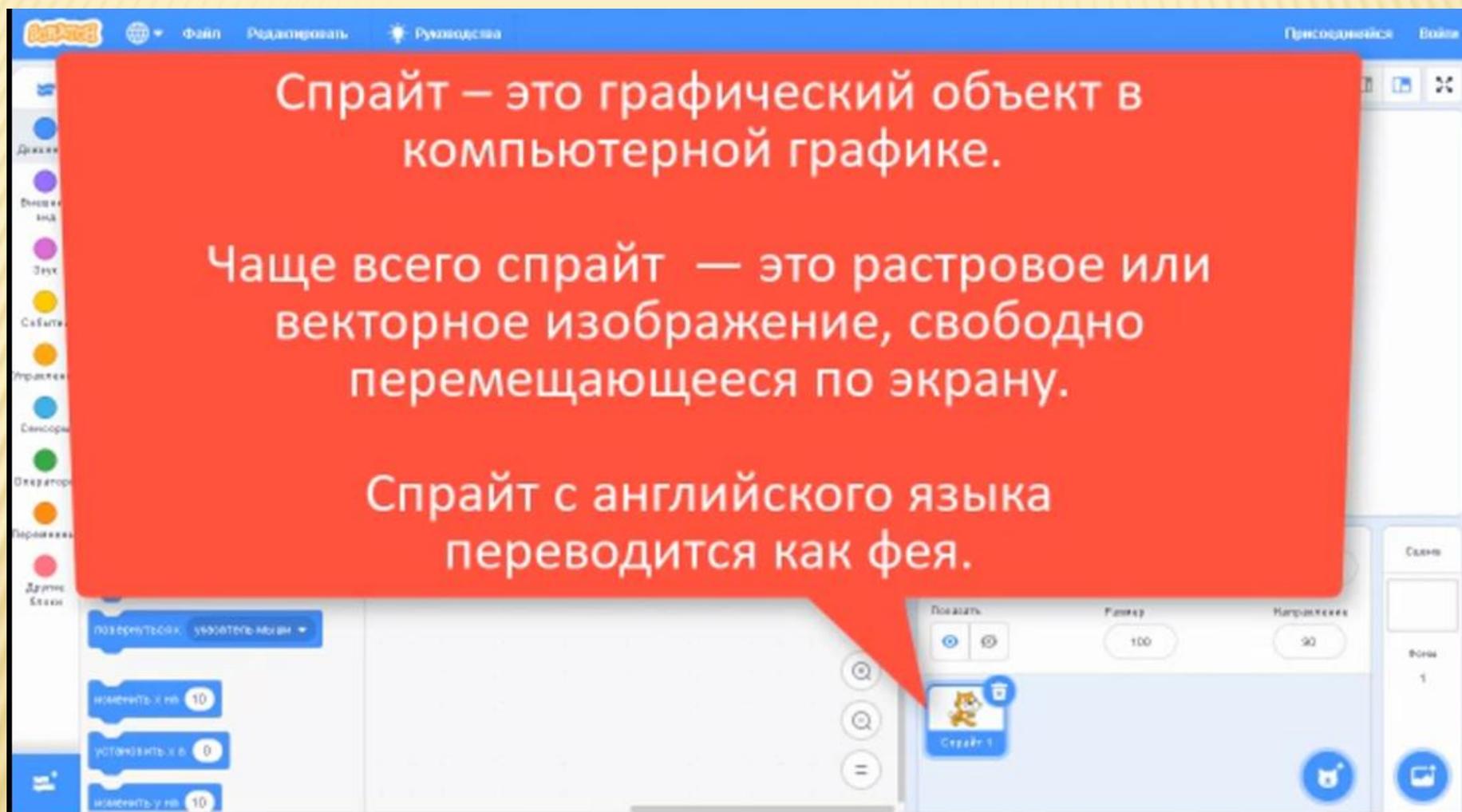
положение x

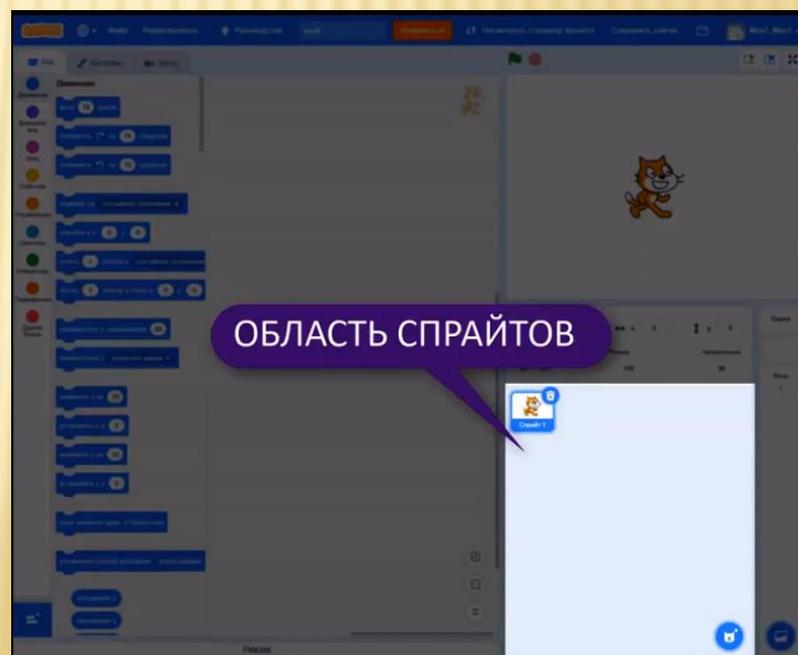
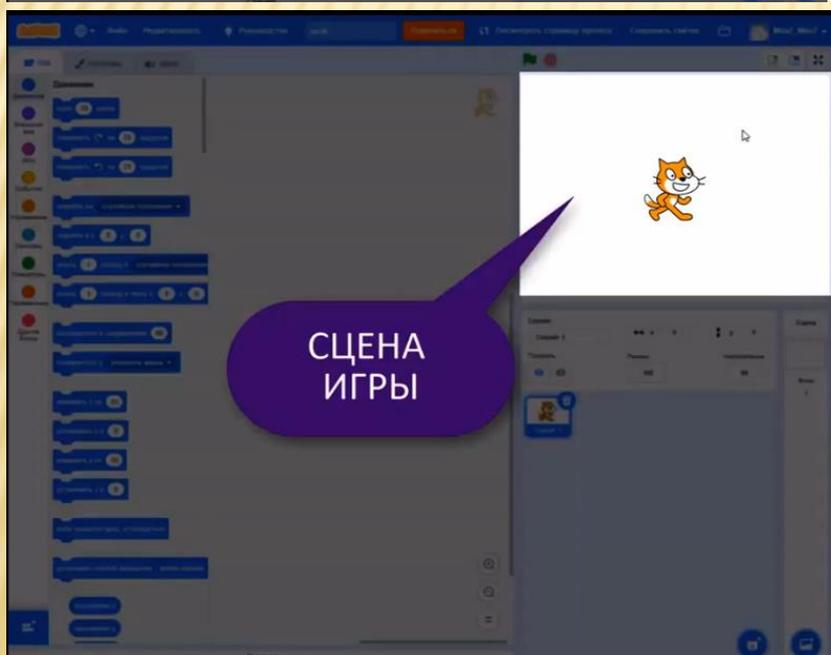
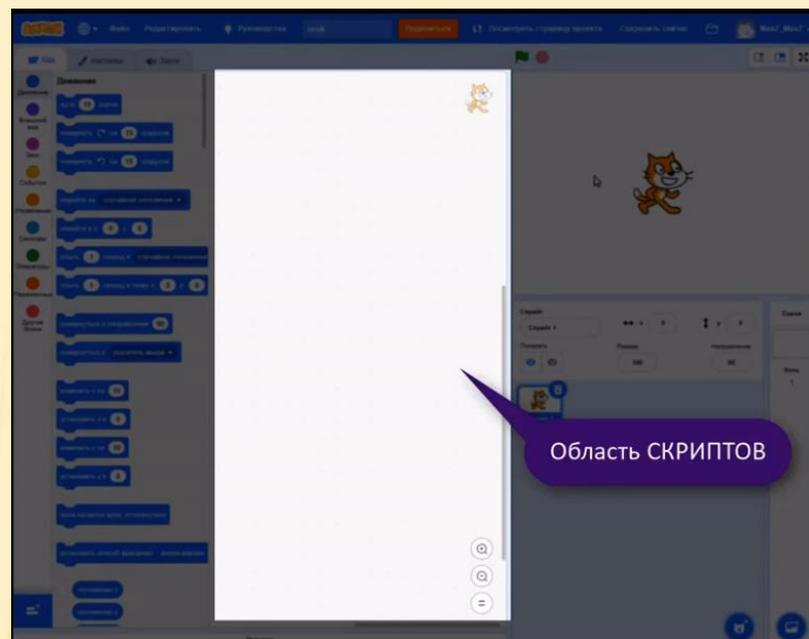
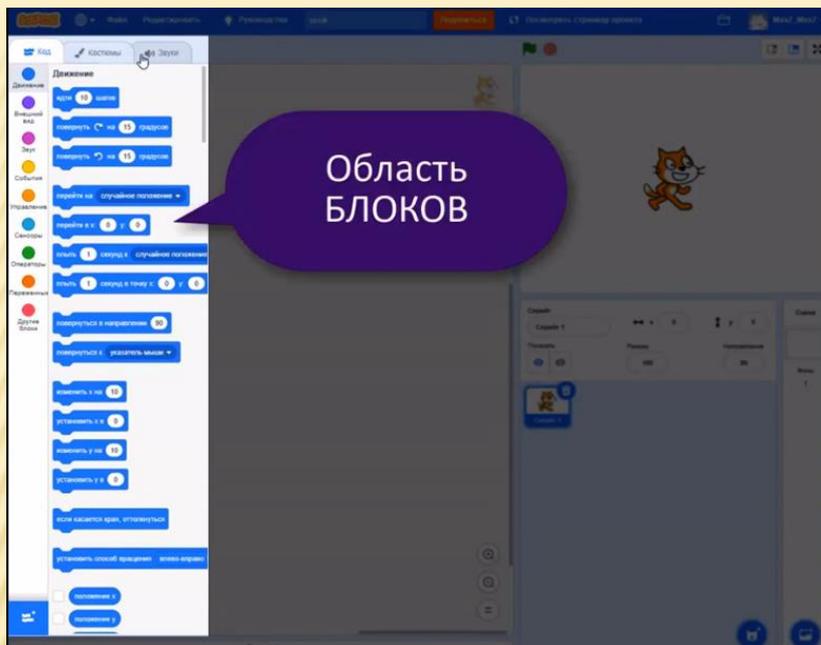
x: 0  
y: 0

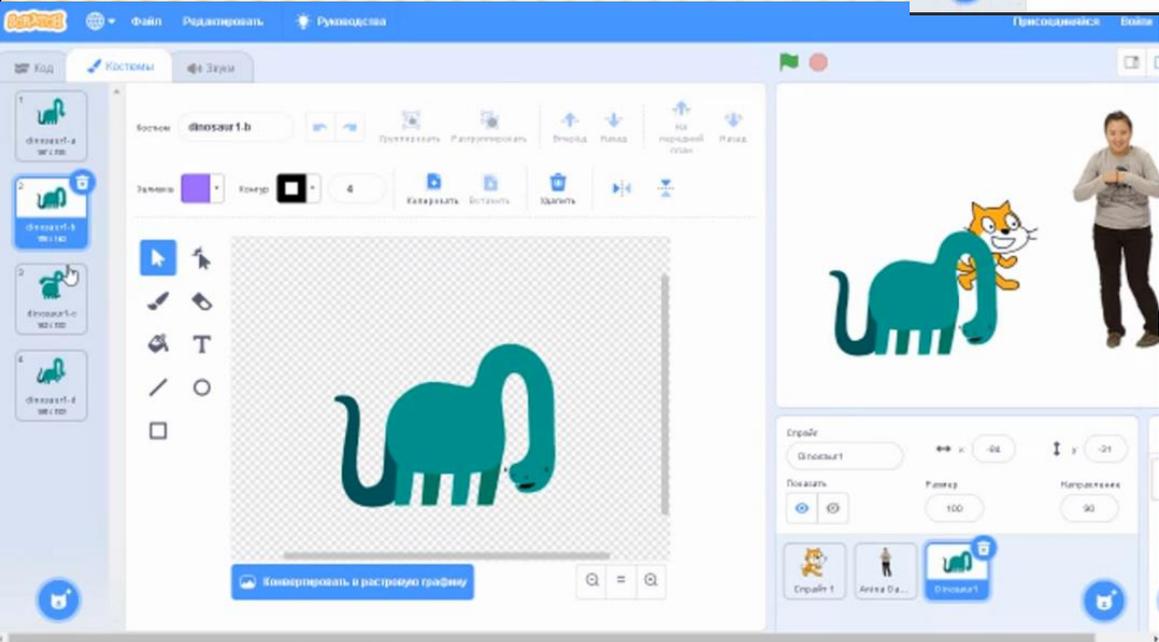
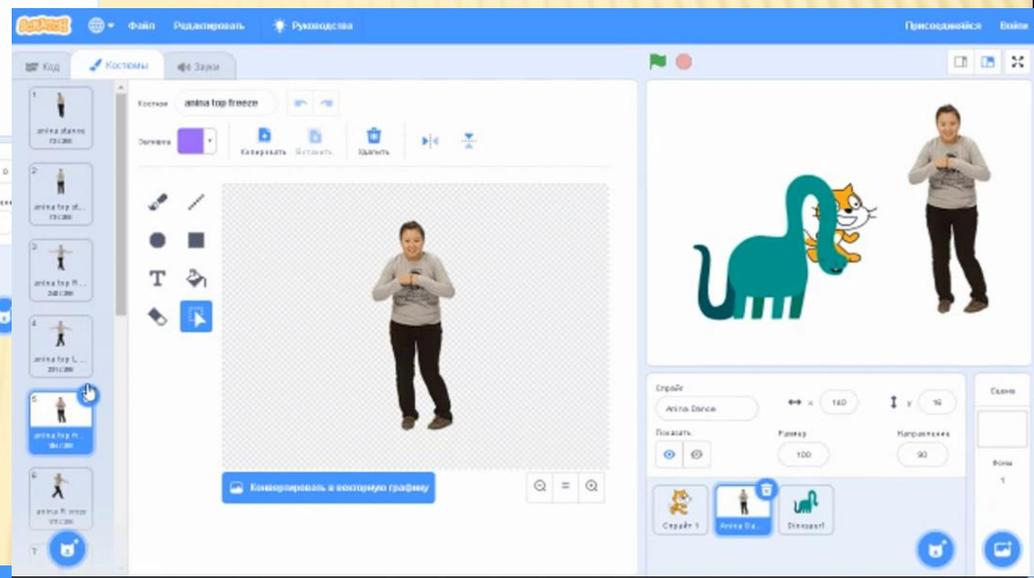
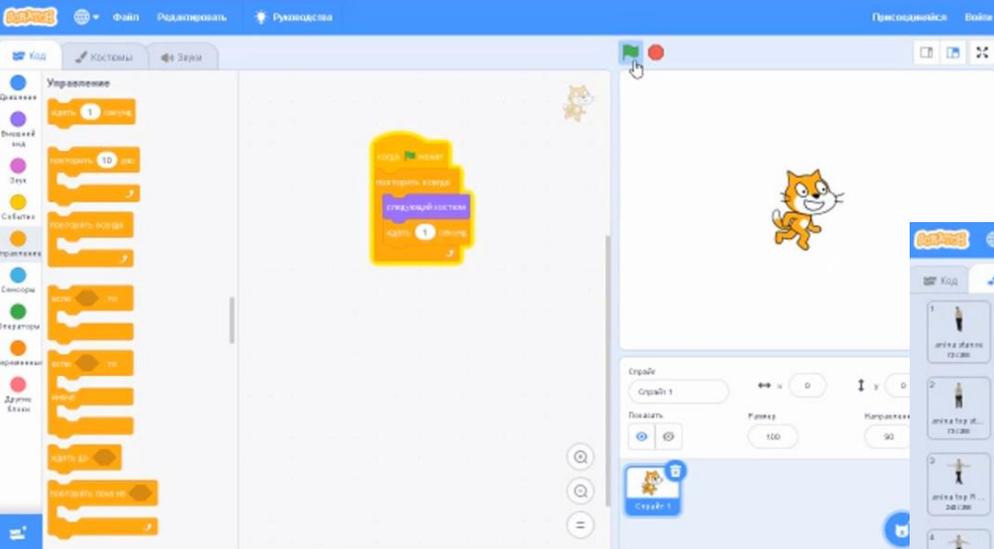
Спрайт – это графический объект в компьютерной графике.

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 щелкнули 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

идти 10 шагов  
повернуться на 15 градусов  
повернуться на 15 градусов

повернуть в направление 90  
повернуться к

идти в x: 133 y: -44  
идти в

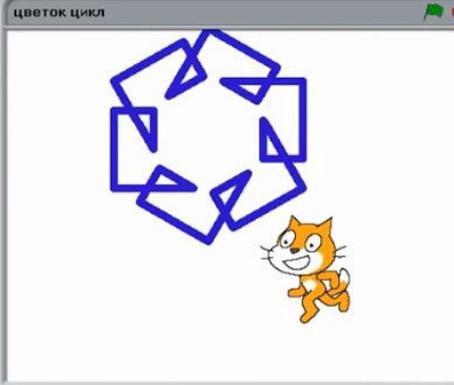
ждать 1 секунд в точке x: 133 y: -44

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 щелкнули по

опустить перо  
установить цвет пера  
установить размер пера 8

повторить 6

идти 70 шагов  
повернуться на 90 градусов  
повернуться на 60 градусов

остановить все

когда клавиша пробел нажата  
очистить

идти 10 шагов  
повернуться на 15 градусов  
повернуться на 15 градусов

повернуть в направление 90  
повернуться к

идти в x: 133 y: -44  
идти в

ждать 1 секунд в точке x: 133 y: -44

изменить x на 10  
становить x в 0  
изменить y на 10  
становить y в 0

если край, оттолкнуться

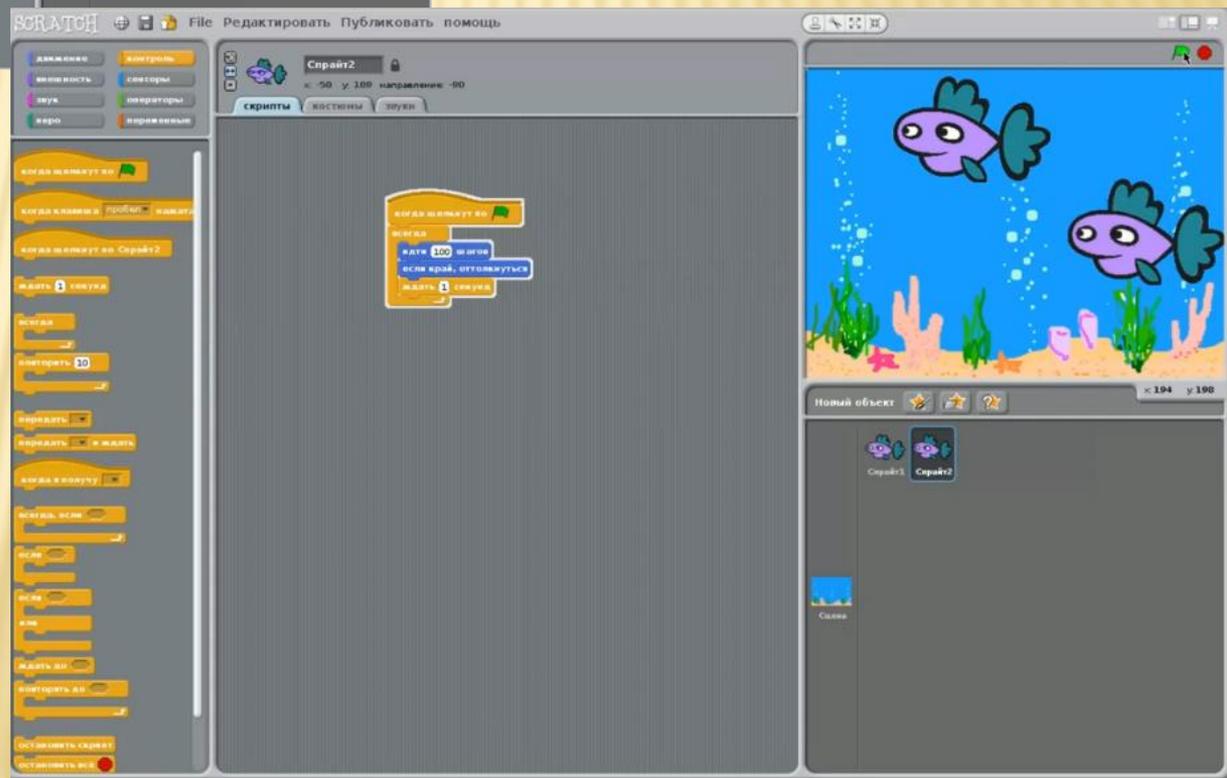
положение x  
положение y  
направление

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.*

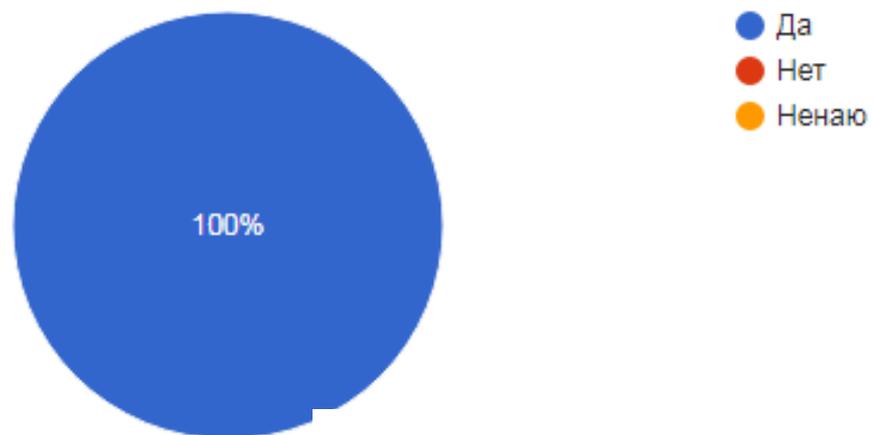
*По данным рефлексивной анкеты:*

- 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



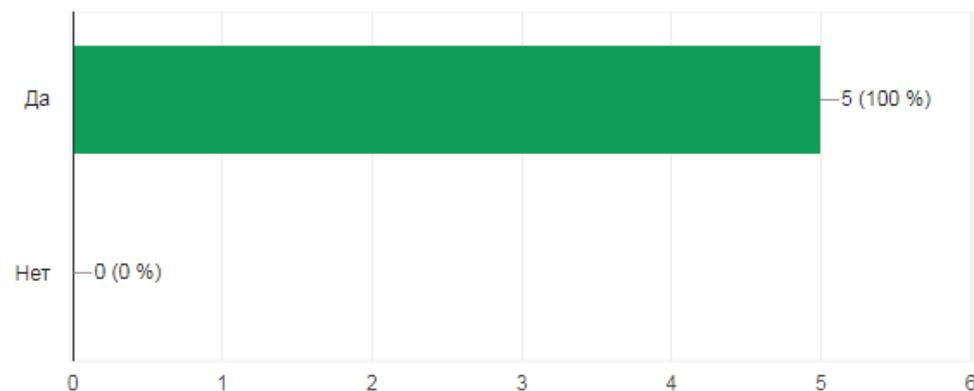
## Будешь ли ты еще участвовать в таких проектах ?

5 ответов



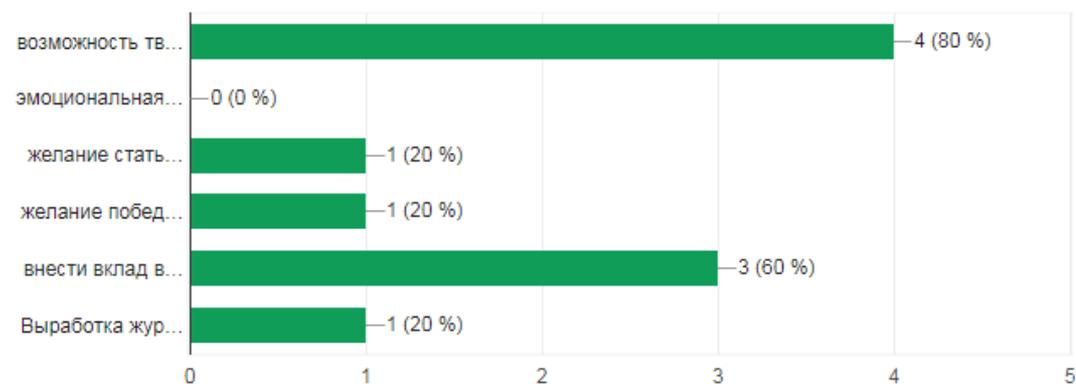
## Нравилось ли тебе заниматься над проектом в такой форме обучения?

5 ответов



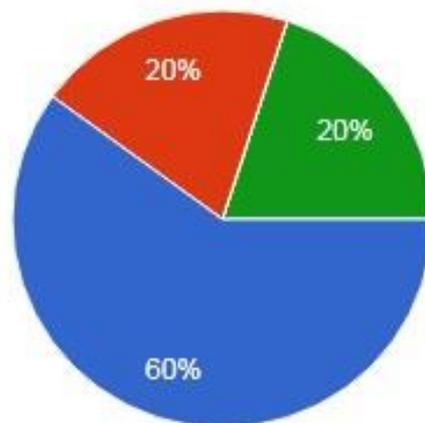
## Значение проектной работы для тебя:

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!**