

Мастер класс «Использование технологии Scratch для пропедевтического уровня обучения информатики»

Учитель информатики МКОУ
« Средняя школа №3» Змовскис М.О.

Цель:

Получение начального практического навыка использования Scratch для обучению программированию.

Задачи:

1. Понять принцип написания алгоритма на языке Scratch.
2. Создать мини-проект и протестировать его (изменить несколько параметров).
3. Используя полученные навыки применять их на уроках при создании совместных проектов с обучающимися.

Алгоритм создания анимации в Scratch «Подводный мир»



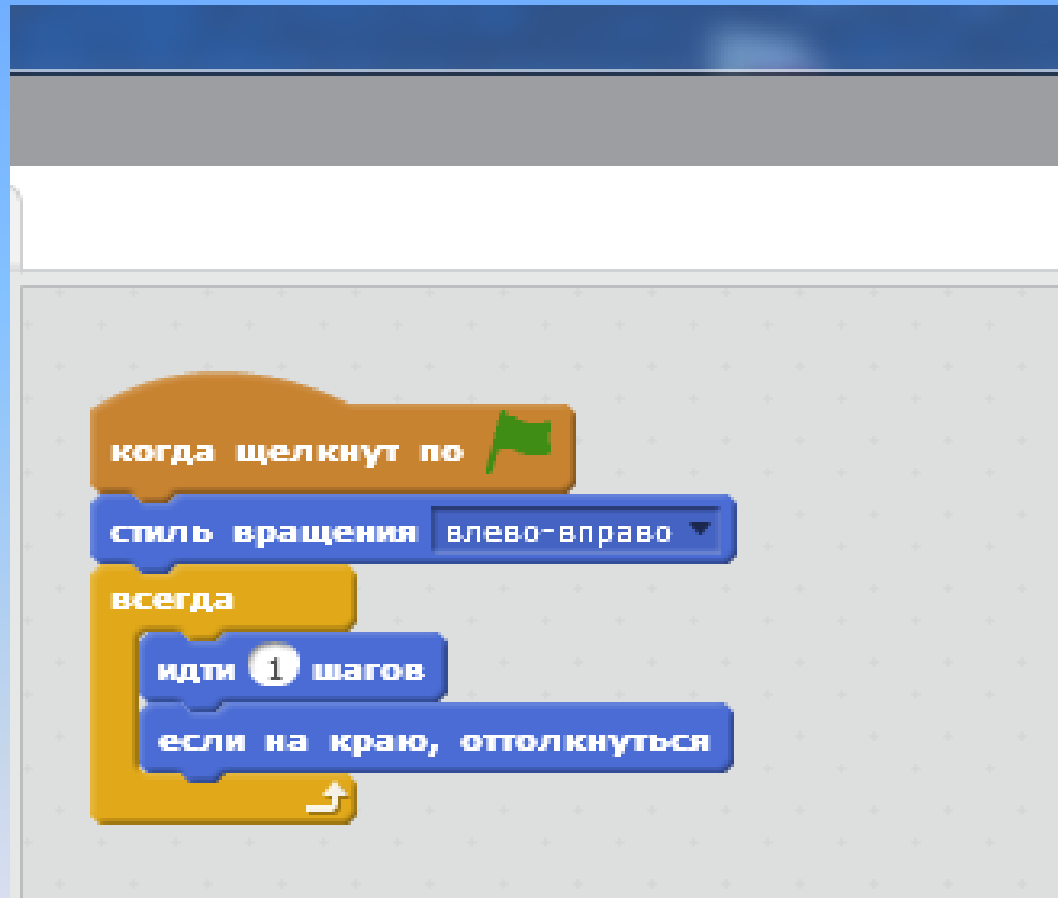
Добавляем фон и два спрайта (исполнителя) «Подводный мир»

Скриншот интерфейса Scratch, иллюстрирующий процесс добавления фона и спрайтов для проекта «Подводный мир».

На изображении видны следующие элементы и их назначение:

- фон**: Изображение подводного мира, выбранное в качестве фона сцены.
- Выбор фона**: Иконка для выбора нового фона.
- Спрайт (исполнитель)**: Спрайт «Fish1» (фиолетовая рыбка), который будет выполнять действия.
- Выбор спрайта**: Иконка для выбора нового спрайта.
- Типы скриптов**: Категория скриптов, включающая различные блоки для управления движением и позицией.
- Блоки для создания алгоритма**: Конкретные блоки скриптов, такие как «идти 10 шагов», «вернуться к указателю мышки» и «перейти в точку x: 130 y: -29», которые используются для реализации логики программы.

Создаем первую программу для акулы (циклический алгоритм движения влево и вправо оттолкнувшись от стенки)



Создаем вторую программу для акулы. (сенсорный скрипт, реагирующий на касание к другому спрайту)



Создаем программку для рыбки



Добавление звука в проект

