

О курсе «Создание игр в Scratch». 1-й модуль Анна Жилыева

Цель курса: познакомить детей с основами программирования в среде разработки Scratch через создание творческих проектов, а также реализовывать собственные проекты.

Программа курса:

День первый

Введение в программирование

- Знакомство с программной средой Scratch
- Основные понятия (сцена, проект, спрайт, скрипт)
- Интерфейс программы
- Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из библиотеки

День второй

Управление спрайтами

- Основные блоки управления объектами
- Основные запрограммированные действия
- Линейный алгоритм
- Создание небольших проектов с использованием простейших команд исполнителя и сохранение

День третий

Графика и звук

- Звуковые блоки, озвучивание игры с прошлого урока
- Встроенный графический редактор
- Создание, редактирование изображений во встроенном редакторе
- Импорт изображений в программу, редактирование изображений
- Создание своих спрайтов, сцен различными способами

День четвертый

Основные приемы программирования

- Ориентация в координатной плоскости. Основные понятия.
- Навигация в среду-определение координат спрайта
- Направление спрайта в заданную точку
- Создание простейшей анимации для спрайта с командами ИДТИ/ПЛЫТЬ и их реализация («Путешествие»)



О курсе «Создание игр в Scratch». 2-й модуль Анна Жилыева

Цель курса: познакомить детей с основами программирования в среде разработки Scratch через создание творческих проектов, а также реализовывать собственные проекты.

Программа курса:

День первый

Основные циклы в Scratch

- Понятие цикла. Основные блоки циклов
- Циклический алгоритм, реализация
- Взаимодействие блоков движения и циклов
- Команды ПОВТОРИТЬ. Рисование узора

День второй

Циклы (продолжение)

- Составление собственной программы с использованием циклов
- Конструкция ВСЕГДА
- Создание проекта (например «Берегись автомобиля»)
- Команда ЕСЛИ КРАЙ, ОТТОЛКНУТЬСЯ

День третий

Способы управления и костюмы

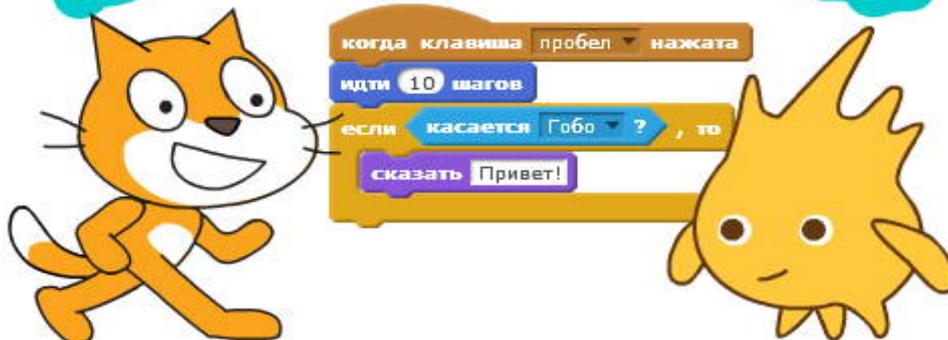
- Ориентация по компасу
- Управление курсом движения
- Команда ПОВЕРНУТЬ В НАПРАВЛЕНИЕ
- Создание анимации «Самолет»

День четвертый

Закрепление пройденного

- Создание мультипликационных сюжетов:
 - «Скакалка»
 - «Осьминог»
 - «Бегущий человек»
- Пробуем самостоятельно сделать свой сценарий

SCRATCH





О курсе «Создание игр в Scratch». 3-й модуль Анна Жилиева

Цель курса: познакомить детей с основами программирования в среде разработки Scratch через создание творческих проектов, а также реализовывать собственные проекты.

Программа курса:

День первый

Разветвляющийся алгоритм

- Условия. Категория СЕНСОРЫ
- Блок ЕСЛИ
- Управление спрайтами с помощью стрелок на клавиатуре
- Взаимодействие исполнителей путём касания друг друга или цвета
- Создание простой игры «Лабиринт»

День второй

Разветвляющийся алгоритм (продолжение)

- Составные условие. Датчик случайных чисел
- «Опасный лабиринт» (повторение)
- «Тренажёр памяти»
- «Слепой кот»

День третий

Циклы с условием

- Цикл ПОКА
- Освоение, проект «Будильник»
- Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры
- Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Проект «Диалог»
- Ввод переменных и использование счетчиков

День четвертый

Завершение

- Работа со словами. Организация интерактивного диалога с пользователем
- Создание игры «Угадай слово». Создание тестов с выбором ответа
- Свободное проектирование
- Презентация творческих проектов

SCRATCH

