Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества»

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ

ДООП «Учимся писать код в среде Scratch»

объединения «Программируем вместе»

Тема: Навигация в Scratch:

интерактивное путешествие по парку

Педагог дополнительного

образования МБУДО «ЦДТ»:

Курзанова Елена Олеговна

Возраст детей: 9-14 лет

г.Трехгорный, 2024

**Аннотация**

Данное занятие разработано для обучающихся по ДООП «Учимся писать код в среде Scratch» объединения «Программируем вместе» МБУДО «ЦДТ».

Тема занятия: Навигация в Scratch: интерактивное путешествие по парку.

Тип занятия: учебное занятие с применением дистанционных образовательных технологий.

Цель занятия: создание мини-проекта в среде программирования Scratch «Путешествие по парку».

Задачи занятия:

- способствовать воспитанию трудолюбия и волевых качеств: терпению, ответственности и усидчивости;

- способствовать развитию творческого, логического мышления;

- способствовать формированию интереса к техническому творчеству.

Методы: словесный, наглядный, самостоятельной работы.

Наглядность и оборудование: компьютер с доступом к сети Internet, интерактивная среда программирования Scratch 3.0.

Формат проведения занятия: учебное занятие с применением дистанционных образовательных технологий.

Учет результатов: размещение мини-проектов Scratch (в формате .sb3) в закрытой группе социальной сети «ВКонтакте»: https://vk.com/club208032750

Результат занятия: создание мини-проекта в среде программирования Scratch.

**ХОД ЗАНЯТИЯ**

Организационный момент:

Дорогие ребята, сегодня мы разработаем интерактивное путешествие в среде программирования Scratch 3.0.

Постановка цели учебного занятия: создание творческого проекта в среде программирования Scratch «Путешествие по парку».

Для достижения поставленной цели, в ходе занятия необходимо решить следующие задачи:

- собрать информацию о путешествии;

- создать объекты (спрайты, фоны);

- проложить маршрут по координатам;

- составить программу движения совёнка.

**Решение поставленных задач:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Задача** | **Решение поставленной задачи** | **Деятельность обучающегося** |
| 1. | Собрать информацию о путешествии | 1. Ребята, сегодня мы разработаем интерактивное путешествие в среде программирования Scratch 3.0. 2. Для начала познакомимся с топографической картой (планом местности), раскрасим ее цветными карандашами. Разработаем маршрут путешествия с нанесением мест остановок для осмотра достопримечательностей парка Победы. | Читают о достопримечательностях парка Победы, работают с топографической картой (план местности) местности  Приложение 1 |
| 2. | Создать объекты (спрайты, фоны) | 1. Откройте программу Scratch. 2. Удалите со сцены спрайт Котик. 3. Из папки «Программируем вместе» загрузите в среду Scratch в качестве фона сцены файл «Маршрут.jpg». А в качестве спрайта загрузите изображение совёнка. 4. Спрайт «Совёнок» уменьшите таким образом, чтобы его размеры по горизонтали и вертикали не превышали 15 пикселей. | Создают объекты (спрайты, фоны) в среде программирования Scratch  Приложение 2  Приложение 3 |
| 3. | Проложить маршрут по координатам. | 1. Активируйте фон с маршрутом путешествия по парку Победы. 2. Установите Совёнка в начальной точке маршрута (путешествие начнется из Центра детского творчества). 3. Определите по показаниям на индикаторной панели начальные координа­ты Совёнка. 4. Запишите координаты Совёнка на протяжении путешествия по парку Победы. | Прокладывают маршрут объектов Scratch (спрайта «Совёнок») в среде программирования. |
| 4. | Составить программу движения «Совёнок». | Предлагаю поработать самостоятельно.   1. Из вкладки «Движение» выберите команду «плыть (1) секунду в х: у:)» и впишите в него значения координат Совёнка. 2. В качестве спрайтов подгрузите 8 графических изображений. Усовершенствуйте программный код таким образом, чтобы при нахождении спрайта «Совёнок» в месте остановок, появлялась соответствующая фотография местности. | Составляют программу для спрайта «Совёнок» в поле программирования. Изменяют фон сцены в Scratch.  Импортируют в Scratch графические изображения в качестве спрайтов  Приложение 4 |
| 5. | Подведение итогов | Цель достигнута, мини-проект «Путешествие парку Победы» в среде программирования Scratch создан. Наш интерактивный туристический маршрут можно смело использовать в помощь организаторам туристско-краеведческой и экскурсионной работы с обучающимися, воспитанниками.  Учебное занятие с применением современных образовательных технологий способствовало воспитанию трудолюбия и волевых качеств: терпению, ответственности и усидчивости; развитию творческого, логического мышления; формированию интереса к техническому творчеству. | Итог мини-проекта «Путешествие по парку Победы» |

**Подведение итогов занятия**

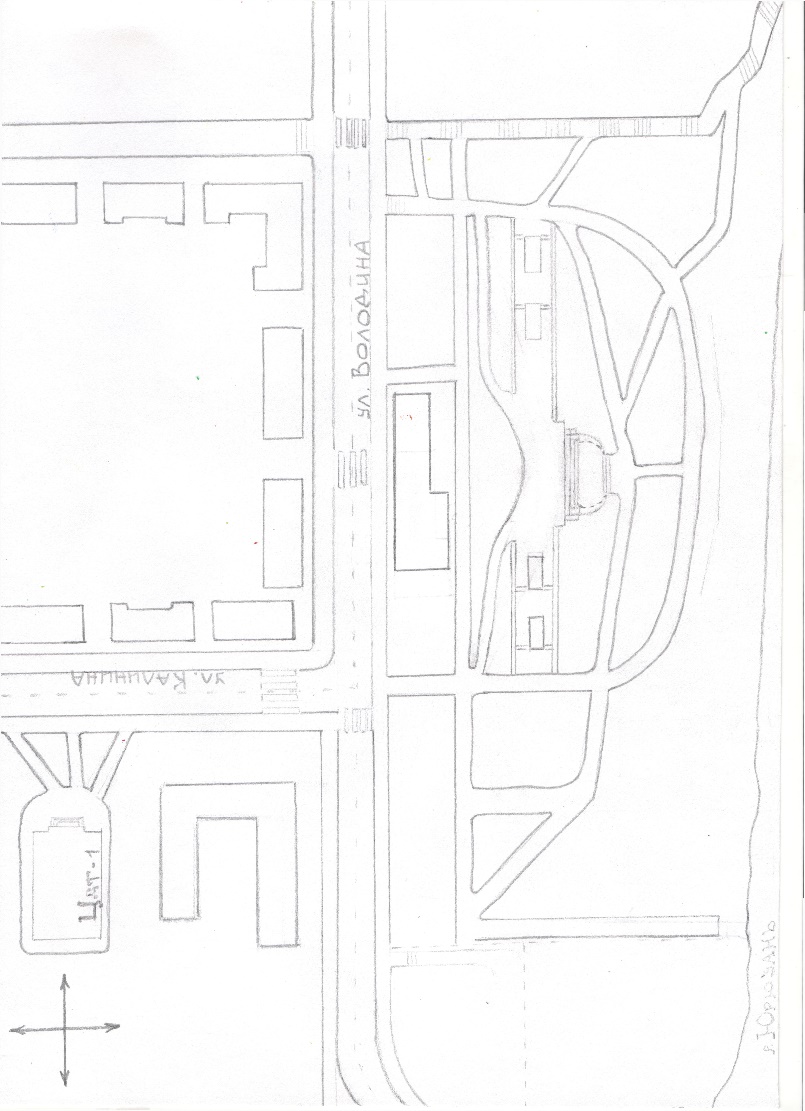
Таким образом, мы достигли цели и сумели разработать интерактивное путешествие в среде программирования Scratch 3.0.

Наш интерактивный туристический маршрут можно смело использовать в помощь организаторам туристско-краеведческой и экскурсионной работы с обучающимися, воспитанниками.

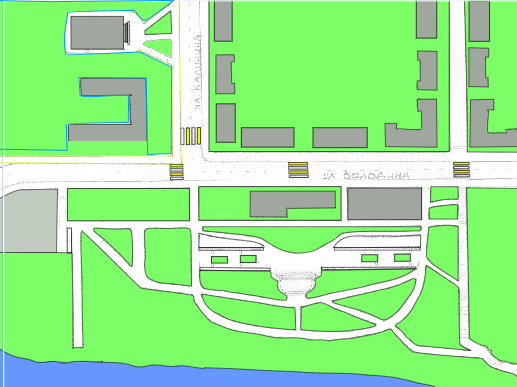
Учебное занятие с применением дистанционных образовательных технологий способствовало воспитанию трудолюбия и волевых качеств: терпению, ответственности и усидчивости; развитию творческого, логического мышления; формированию интереса к техническому творчеству.

**ЛИТЕРАТУРА**

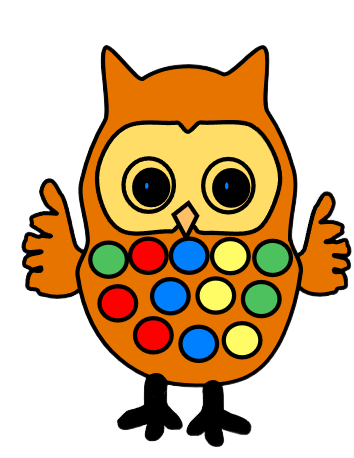
1. Анимация на Scratch. Программирование для детей. - М.: РОСМЭН, 2018. - 128 с.
2. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch. 5-6 классы. Рабочая тетрадь. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018. - 192 с.
3. Программирование для детей на языке Scratch. - М.: АСТ, 2017. - 96 с.
4. Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. - СПб.: Питер, 2018. - 128 с.

Приложение 1

Приложение 2



Приложение 3



Приложение 4

