

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
(структурное подразделение «Дом творчества «Журавушка»)

Конспект занятия на тему:
**«Создание компьютерной анимации «Кот рисует
фигуры» в среде программирования «Scratch»**

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Год обучения: второй

Разработал: педагог
дополнительного образования
Викторова Юлия Тенгизовна

Гатчина

2022 год

Пояснительная записка

Занятие на тему «Создание компьютерной анимации «Кот бежит за мячиком» в среде программирования «Scratch» является последующим этапом в изучении дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная информатика». Его проведение имеет свою актуальность при наличии первичных знаний и умений у обучающихся по информатике. Занятие позволяет познакомить обучающихся с визуально-блочной средой программирования, созданной для детей и подростков, с целью создания игр и анимации. Изучение среды программирования Scratch способствует развитию логического мышления, раскрытию творческого потенциала. Занятие носит поисково-исследовательский характер и направлено на решение различных задач по программированию.

Содержание занятия предназначено для обучающихся 8-11 лет второго года обучения.

Адресность: конспект занятия предназначен для проведения занятия с детьми в системе дополнительного образования.

Методические рекомендации:

Обучающимся необходимо объяснить, что все четыре компьютерных анимации по рисованию фигур им нужно сделать на разных рабочих полях. Для этого им нужно научиться создавать чистый фон через команду Файл - Новый.

Также следует обращать внимание детей на то, что ненужные блоки нужно сразу убирать, перетаскивая их в ту часть окна, где находятся блоки программы. В ходе выполнения практической работы, обучающимся следует выполнять большую её часть самостоятельно, изредка прибегая к помощи педагога.

Если кто-то из ребят справится быстрее, можно предложить повторить создание анимации, но с другим спрайтом и другим фоном, постараться проделать задание по памяти. Можно добавить в анимацию несколько одинаковых фигур, перемещая спрайта в разные части рабочего поля – получится интересный узор в виде калейдоскопа на всё рабочее пространство. Дополнительно можно предложить ребятам внести изменения в скрипты программ: цвет, толщина линий, рисунок узора.

В конце занятия можно предложить каждому обучающемуся высказать свое отношение к выполненному заданию, рассказать о ходе его выполнения. После каждого выполненного задания проверить вместе с детьми правильность его выполнения.

Предполагаемые результаты применения конспекта как методической продукции:

Данную методическую разработку можно использовать ежегодно при работе с детьми второго года обучения. Одним из главных результатов ее применения на

занятии будет желание заниматься средой программирования Scratch на домашнем компьютере.

Тип занятия: развитие знаний, умений и навыков.

Форма занятия: практическое.

Форма организации работы: групповая.

Состав учебной группы: до 14 обучающихся в возрасте 8-11 лет второго года обучения.

Место занятия в ДОП: относится к самостоятельной теме занятия.

Степень сложности занятия: средний уровень сложности.

Цель: научить обучающихся создавать компьютерные программы в среде программирования Scratch.

Задачи:

- обучающие:

- научить создавать различные компьютерные программы в среде программирования Scratch;
- научить использованию встроенных библиотек персонажей;
- актуализировать знания обучающихся по владению компьютером.

- развивающие:

- развивать познавательные способности;
- развивать мелкую моторику, память, внимание, образное мышление, умение слушать;
- развивать логическое и пространственное мышление;
- развивать словарный запас и навыки общения;
- развивать умения работать индивидуально и в команде.

- воспитательные:

- воспитать бережное отношение к оборудованию;
- воспитывать ответственность за результат труда;
- воспитывать уважительное отношение друг к другу;
- повышать мотивацию обучающихся на занятии за счет интереса к теме занятия.

Планируемые результаты занятия:

- личностные:

- формирование интереса к общей теме занятия;
- развитие мотивации в необходимости овладения знаниями и навыками по овладению средой программирования Scratch;

- понимания роли компьютера в жизни современного человека в качестве инструмента для решения задач моделирования процессов и явлений.

- метапредметные:

- умение понять задание при создании компьютерных программ в среде программирования Scratch;
- умение осуществлять самонаблюдение, самооценку, самоконтроль;
- умение планировать последовательность и прогнозировать итоги действий и всей работы в целом, анализировать полученные результаты;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве для создания анимационных моделей;
- развитие внимания, усидчивости, логики.

- предметные:

- формирование представлений о программной среде Scratch, её интерфейсе;
- умение использовать полученные знания при работе в среде программирования Scratch;
- понимание задания и выполнение его при работе в среде программирования Scratch.

Методы обучения:

- практический (работа на компьютере).

Технологии:

- информационно-коммуникационные.

Дидактический материал:

- распечатанная инструкция «Создание компьютерной анимации «Кот рисует фигуры» в программе Scratch» (Приложение 1);

Материально-техническое оснащение занятия:

- учебный кабинет;
- компьютерные столы с персональными компьютерами (на каждого обучающегося) с установленной программной средой Scratch;
- компьютерные стулья с подлокотниками (на каждого обучающегося);

План занятия:

1. Организационная часть (5 мин).
2. Выполнение практического задания (20 мин).
3. Подведение итогов (5 мин).

Общая продолжительность занятия: 30 минут.

Ход учебного занятия

Этапы занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
Организационная часть	Приветствует ребят	Рассаживаются

	Сообщает тему занятия	за компьютерные столы
Выполнение практического задания	Раздаёт цветную распечатанную инструкцию каждому ребёнку. Координирует деятельность обучающихся. При необходимости помогает с выполнением заданий	Включают компьютеры. Запускают на компьютере среду программирования Scratch. Начинают выполнять задание по распечатанной инструкции.
Подведение итогов	Отмечает положительные знания и умения обучающегося, даёт необходимые рекомендации. В течение занятия проверяет все четыре анимации	Каждый обучающийся запускает поочередно компьютерную анимацию из четырех.

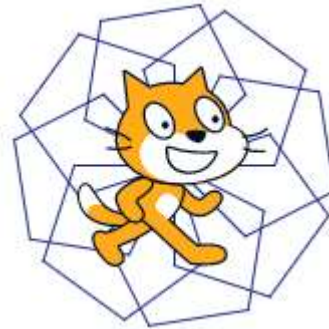
Список литературы

1. Мажед Маржи. «Scratch для детей. Самоучитель по программированию». Пер. с англ. М.Гескиной и С. Таскаевой – М: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 288 с.
2. <https://scratch.mit.edu/download>

1. Воспроизведите скрипт. Запустите и объясните, как он работает.

```

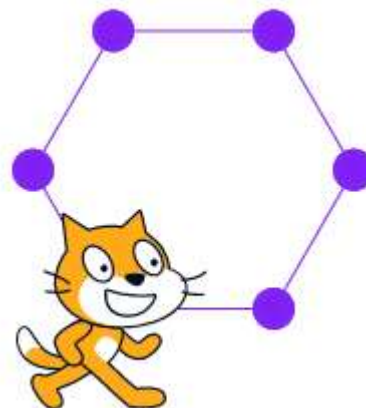
повторить 8 раз
  установить для пера цвет [темно-синий]
  опустить перо
  повторить 5 раз
    идти 50 шагов
    повернуть на 72 градусов
  повернуть на 45 градусов
  
```



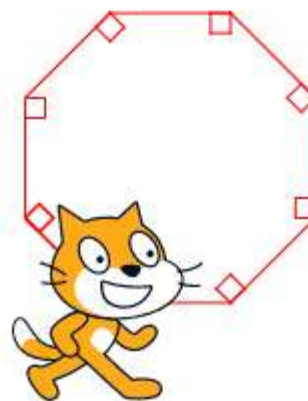
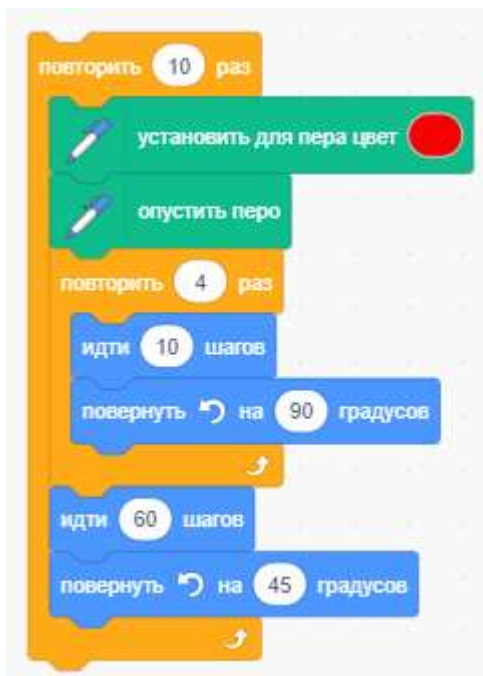
2. Воспроизведите скрипт. Запустите и объясните, как он работает.

```

повторить 6 раз
  установить для пера цвет [фиолетовый]
  опустить перо
  идти 80 шагов
  повторить 60 раз
    идти 10 шагов
    идти -10 шагов
    повернуть на 6 градусов
  повернуть на 60 градусов
  
```



3. Воспроизведите скрипт. Запустите и объясните, как он работает.



4. Воспроизведите скрипт. Запустите и объясните, как он работает.

