

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

Конспект занятия на тему:
**«Создание компьютерной анимации «Движение букв
- имя» в среде программирования «Scratch»**

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Год обучения: второй

Разработал: педагог
дополнительного образования
Викторова Юлия Тенгизовна

Гатчина

2023 год

Пояснительная записка

Занятие на тему «Создание компьютерной анимации «Движение букв - имя» 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 сообщить предстоящее задание: какие спрайты будут использованы и что они должны делать. В данном случае спрайты букв могут быть из встроенной библиотеки трёх видов на английском языке. Имена могут быть разными: своё, друга, выдуманное. Также следует обращать внимание детей на то, что ненужные блоки для скрипта 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 добавить персонаж в анимацию, придумать ему аналогичный или чуть скорректированный скрипт и запрограммировать его.

Дополнительно можно внести изменения в скрипты программ: размер спрайта, скорость, фон, цветовое изменение спрайтов и линий, координаты расположения.

Можно предложить ребятам сделать запись анимации с экрана компьютера посредством специальной программы, например, «Скриншотер». Сохранить полученное видео на личную флеш-карту и показать результат работы родителям.

При выполнении задания на карточке по составлению имён, ребята могут записать имена одноклассников, родственников, друзей и т.д. Затем каждый ребёнок может зачитать свою цепочку слов. С карточкой при поиске 10-ти имён дети могут работать индивидуально или все вместе с педагогом. Найденные имена можно штриховать, обводить, а педагог может их записывать на маркерной доске.

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: комбинированное.

Форма занятия: практическое.

Форма организации работы: индивидуально-групповая.

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

Место занятия в ДОП: раздел «Программно-образовательные комплексы».

Степень сложности занятия: средний уровень сложности.

Цель: создание различных компьютерных анимаций в среде программирования Scratch.

Задачи:

- обучающие:

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

- развивающие:

- развивать познавательные способности;
- развивать мелкую моторику, память, внимание, образное мышление, умение слушать;
- развивать логическое, пространственное и творческое 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:

- информационно-рецептивный, репродуктивный.

Технологии:

- информационно-коммуникационные, игровые.

Дидактический материал:

- распечатанная цветная инструкция «Создание компьютерной анимации «Движение букв - имя» в среде программирования «Scratch» (Приложение 1);
- распечатанные карточки на каждого обучающегося (Приложение 2).

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 (2 мин).

2. Просмотр мультфильма «Чертёнок № 13» (10 мин).
3. Выполнение практического задания (20 мин).
4. Интеллектуальная разминка (10 минут)
5. Подведение итогов (3 мин).

Общая продолжительность занятия: 45 минут.

Ход учебного занятия

Этапы занятия	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
Организационная часть	Приветствует ребят Сообщает тему занятия	Рассаживаются за компьютерные столы
Просмотр мультфильма «Чертёнок № 13»		Запускают мультфильм. Просматривают. Анализируют имена героев.
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.
Интеллектуальная разминка	Педагог раздаёт каждому ребёнку распечатанные карточки с заданиями (2 шт). При необходимости помогает в решении	Рассаживаются за отдельные столы. Решают задания на карточках. Показывают педагогу цепочки слов и отгаданные имена.
Подведение итогов	Отмечает положительные знания и умения обучающегося, даёт необходимые рекомендации. В течение занятия проверяет правильность составления анимации	Каждый обучающийся запускает поочередно компьютерную анимацию. По желанию вносит изменения и коррективы в спрайты, скрипты, фон сцены.

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://cir.tgl.ru/sp/pic/upload/700700022/05da54cb-e731-4669-8262-ad444896be78/>
R R R S R ReR R S R R S ReS R S R ReS S R R R S R R SCRAT
CH R R S R S R S R S S R R R R R R .pdf.
3. <https://scratch.mit.edu/download>

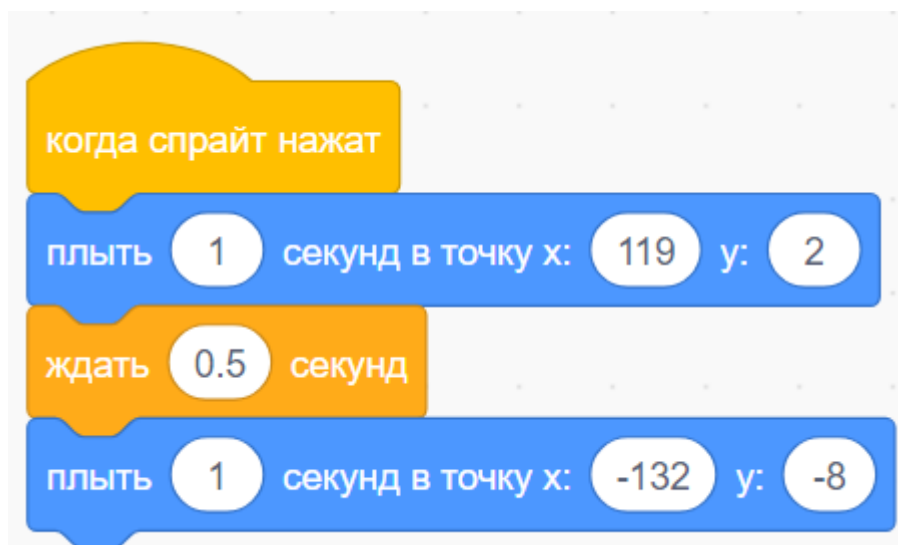
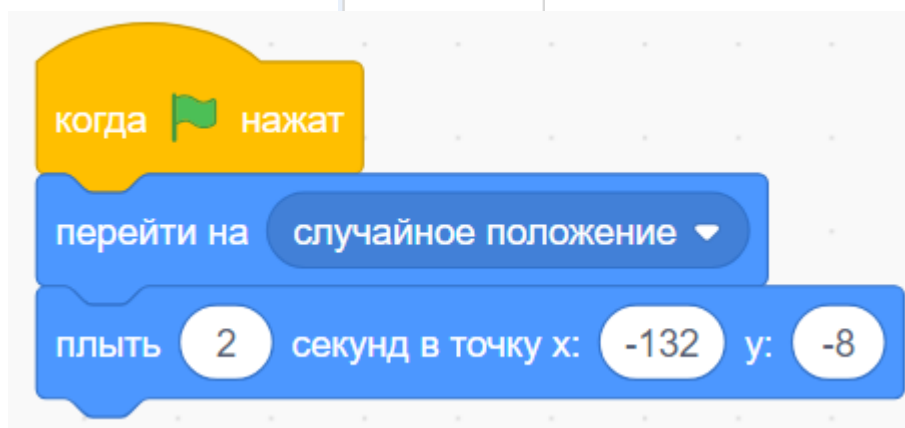
Создание анимации «Движение букв - имя»

Необходимо создать для каждой буквы свой скрипт анимации. Каждая буква – это готовый спрайт из библиотеки спрайтов.

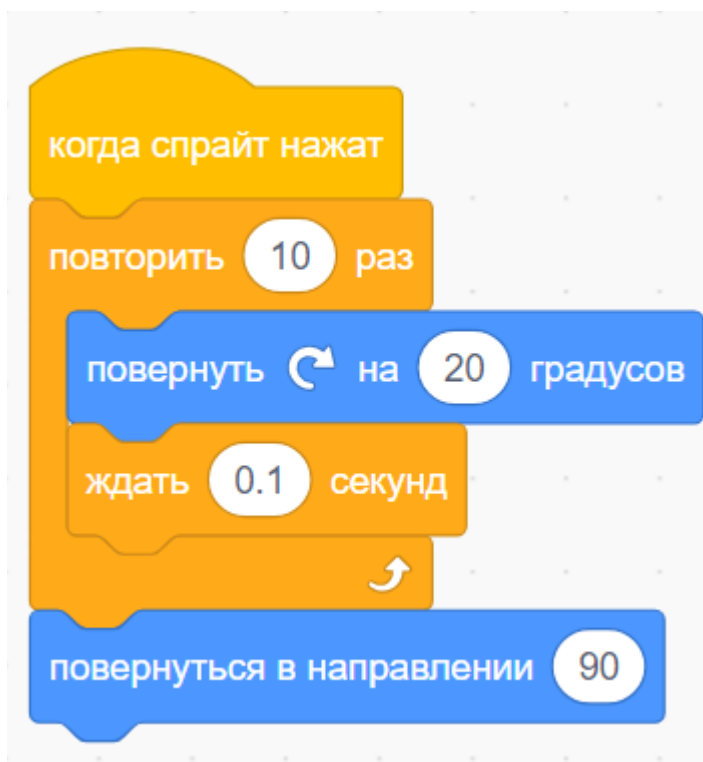
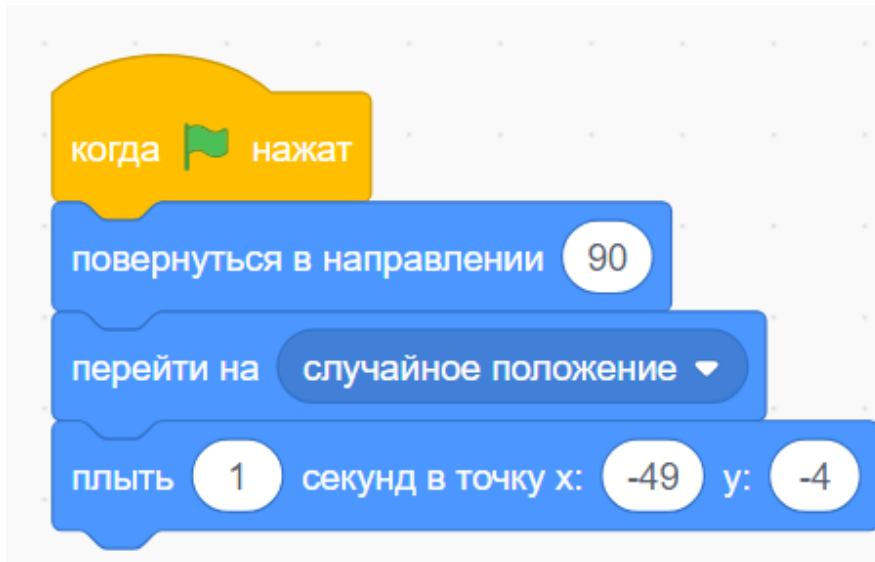
Спрайты:



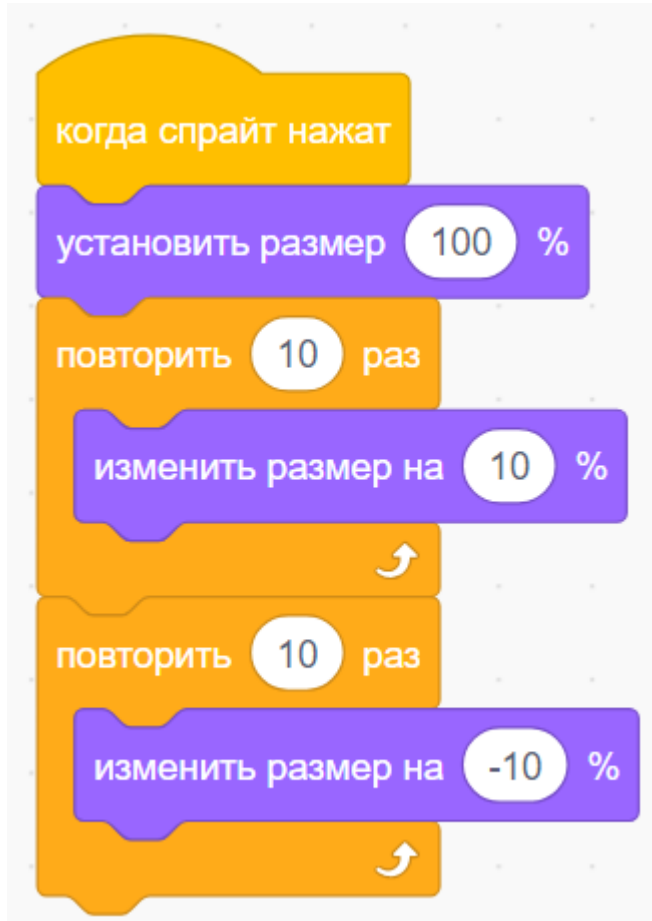
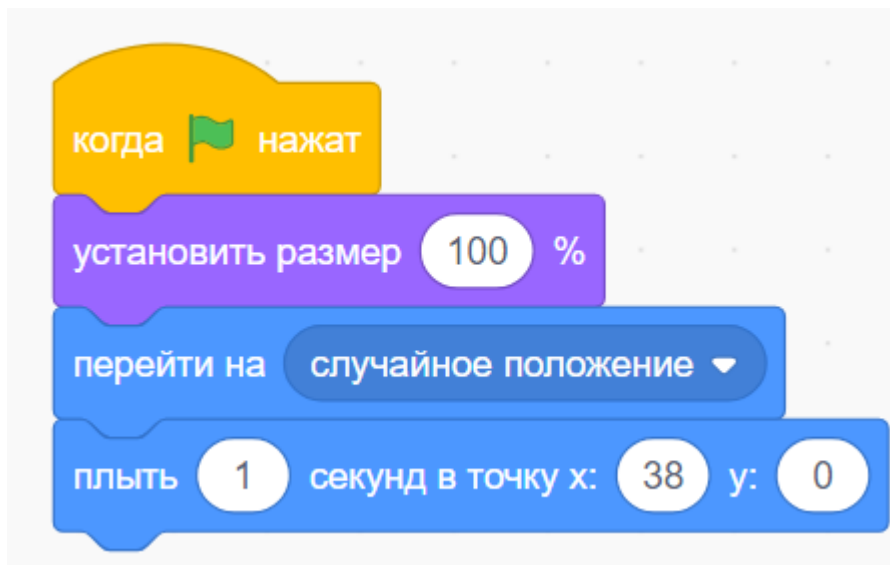
Скрипты для спрайта



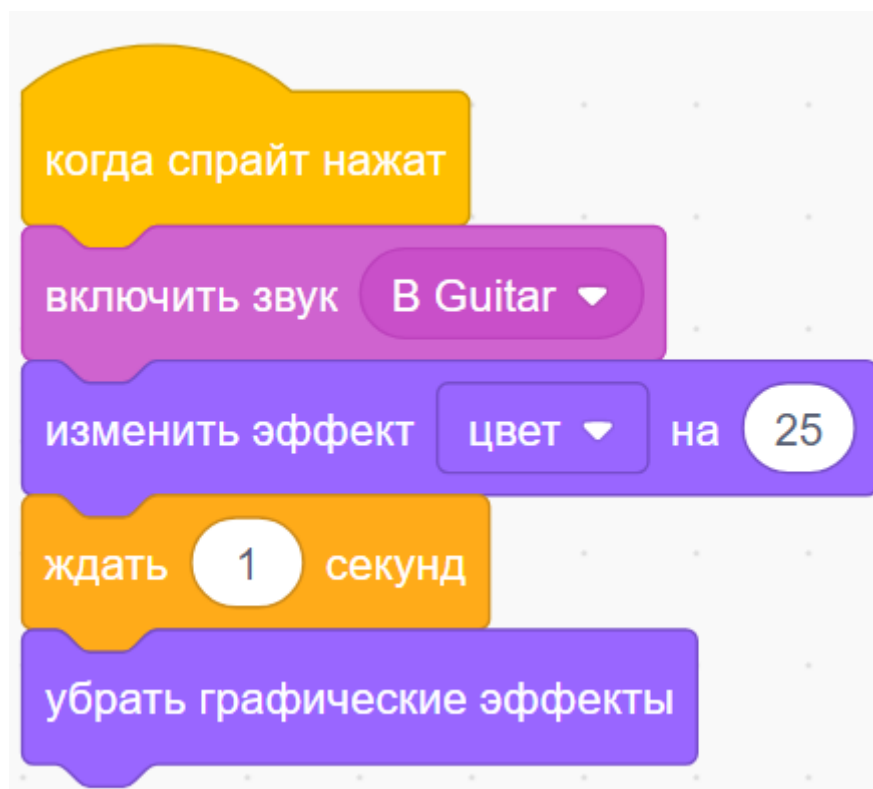
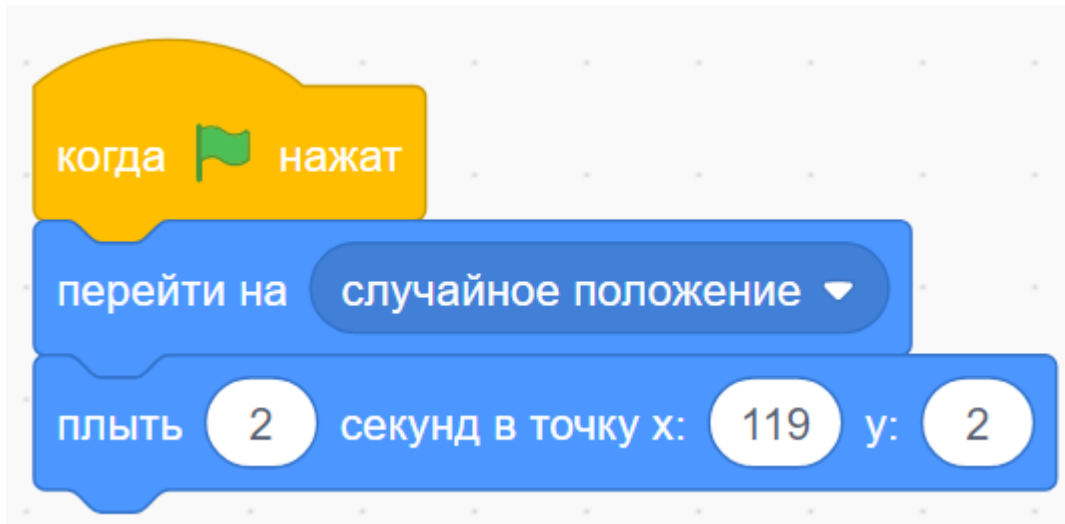
Скрипты для спрайта



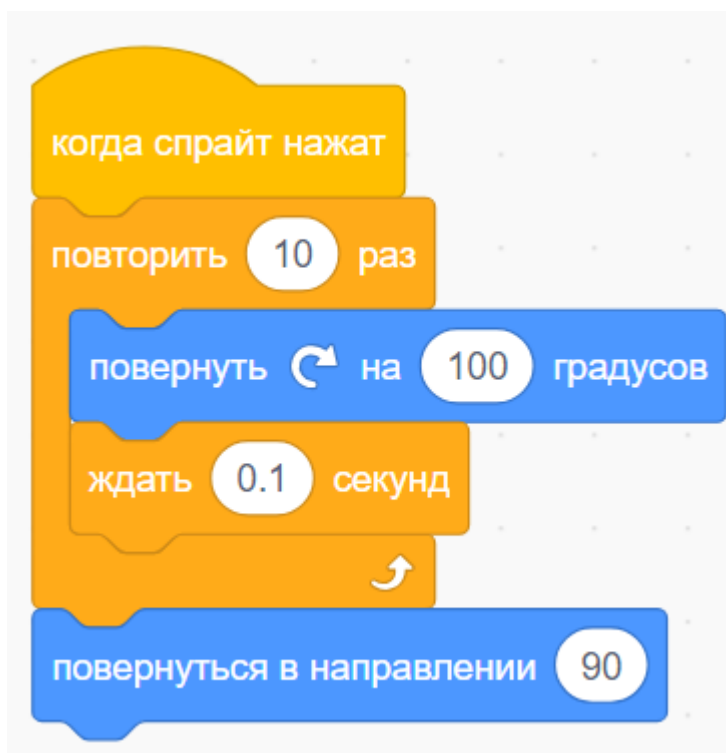
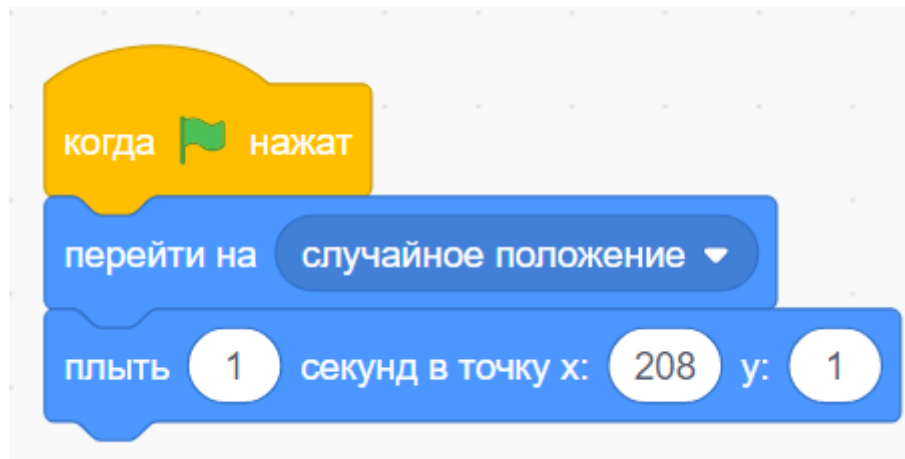
Скрипты для спрайта



Скрипты для спрайта



Скрипты для спрайта



Добавляем фон



Запиши цепочку из 9-ти имён (мужских и женских) так чтобы первая буква имени была такой же как последняя буква предыдущего имени.

Например, **Артём – Макар – Роман – Ника ...**

_____	-	_____	-	_____
_____	-	_____	-	_____
_____	-	_____	-	_____

Найди 10 имён

В	Ь	У	Д	Э	Т	Г	Я	Ж	Ь	Ы	Е
И	В	С	В	Е	Т	А	П	О	Н	А	Г
К	Э	З	Б	С	Ъ	Б	Ш	Г	И	Д	О
А	М	А	Р	Т	Ё	М	В	Ъ	К	Л	Р
Ф	И	Д	Щ	А	Х	Ч	А	Ю	И	З	У
Р	О	М	А	Р	С	Ы	Л	Ё	Т	К	Н
В	Ф	Ц	Л	Ж	Х	Н	Л	Ц	А	Ю	А
Я	С	О	Ф	И	Я	Т	А	К	Ш	Б	Д
Р	Е	П	Г	И	Д	И	М	А	Ч	О	Я

ОТВЕТЫ: Вика, Рома, Света, Артём, София, Алла, Дима, Никита, Егор, Надя