

ТОЧКА  **РОСТА**



Мастер-класс

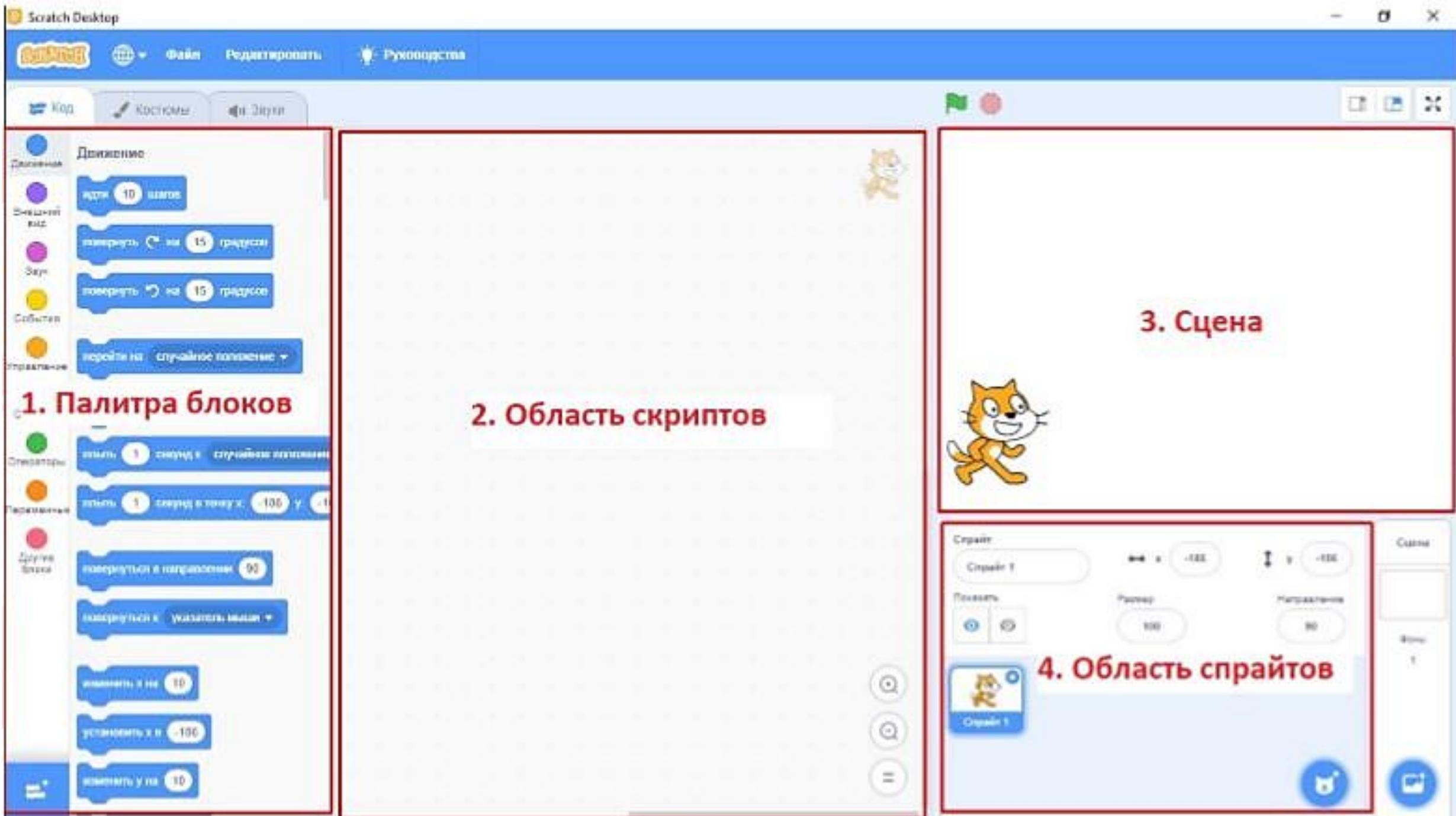
по основам алгоритмики и логики
в среде программирования
Scratch

Подготовил учитель информатики и ИКТ

Алмаисова Л. М.

Цели и задачи:

- Развитие логики, выраженное в том, что разрабатывается алгоритм последовательности действий и способов применения различных блоков в Scratch
- Формирование практических навыков, включающее умение работать с блоками различных типов и умение их комбинировать между собой
- Формирование практических навыков, включающее умение работать со схемами, инструкциями и другими источниками информации



1. Палитра блоков

2. Область скриптов

3. Сцена

4. Область спрайтов

Всего наша программа состоит из 6 блоков:

- Когда «Флажок» нажат (запуск программы при нажатии на флажок)
- Спрятаться (сделать спрайт невидимым для других)
- Перейти в $x:-222$ $y:136$ (буква переместиться по сцене в точку, которую мы выберем)
- Ждать 1 секунду (программа не перейдет к следующей команде, пока не пройдет 1 секунда)
- Показать (мы снова сможем увидеть наш спрайт)
- Плыть 1 секунду в точку $x:-141$ $y:3$ (спрайт будет плавно двигаться в нужное нам место в течении одной секунды)

Перемещение спрайта:





Образование

Современная
школа

ТОЧКА РОСТА

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!