

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
города Данилова Ярославской области



**«Школа юного программиста
в среде SCRATCH»**

18.05.2023

Барнашова Екатерина Владимировна,
педагог дополнительного образования Дома детского творчества, г. Данилов

**«Дети должны жить в мире красоты, игры,
сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества»**

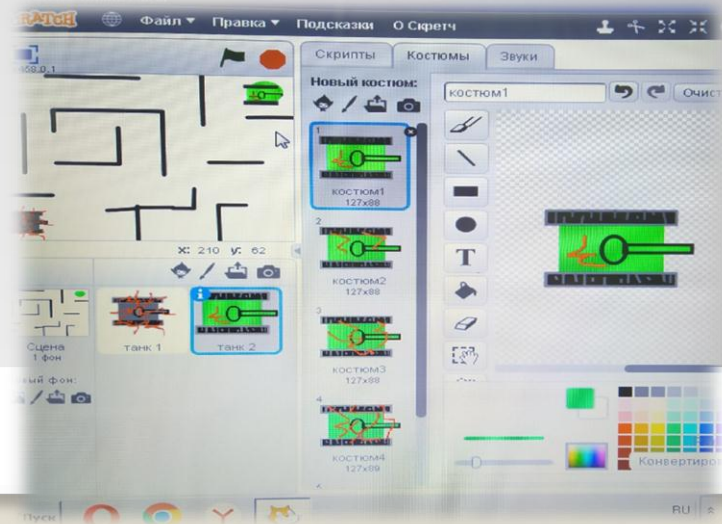
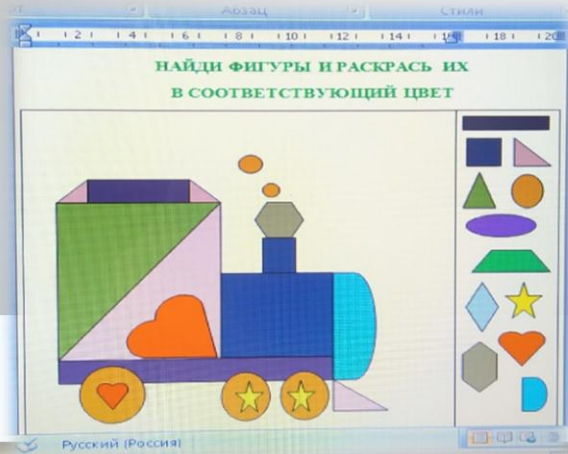
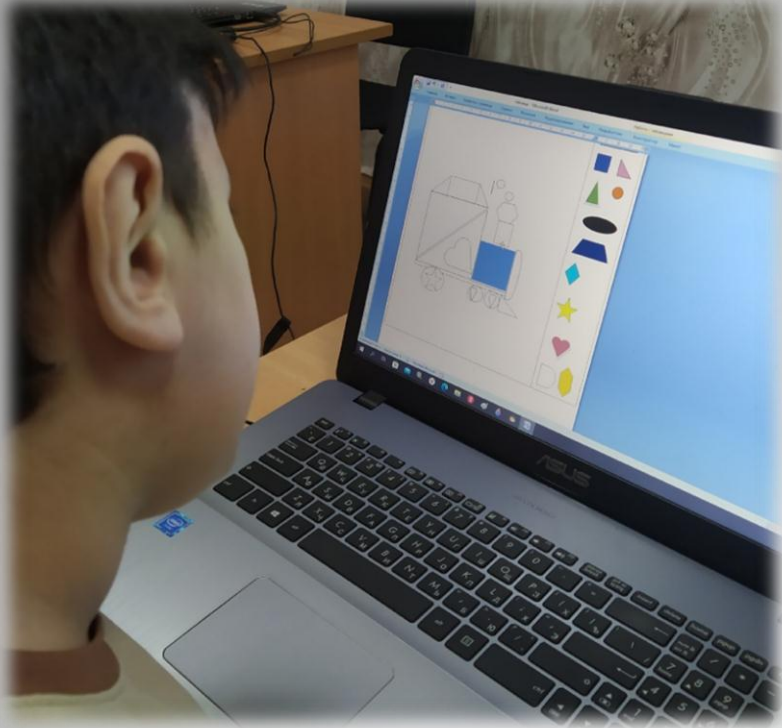
Василий Александрович Сухомлинский

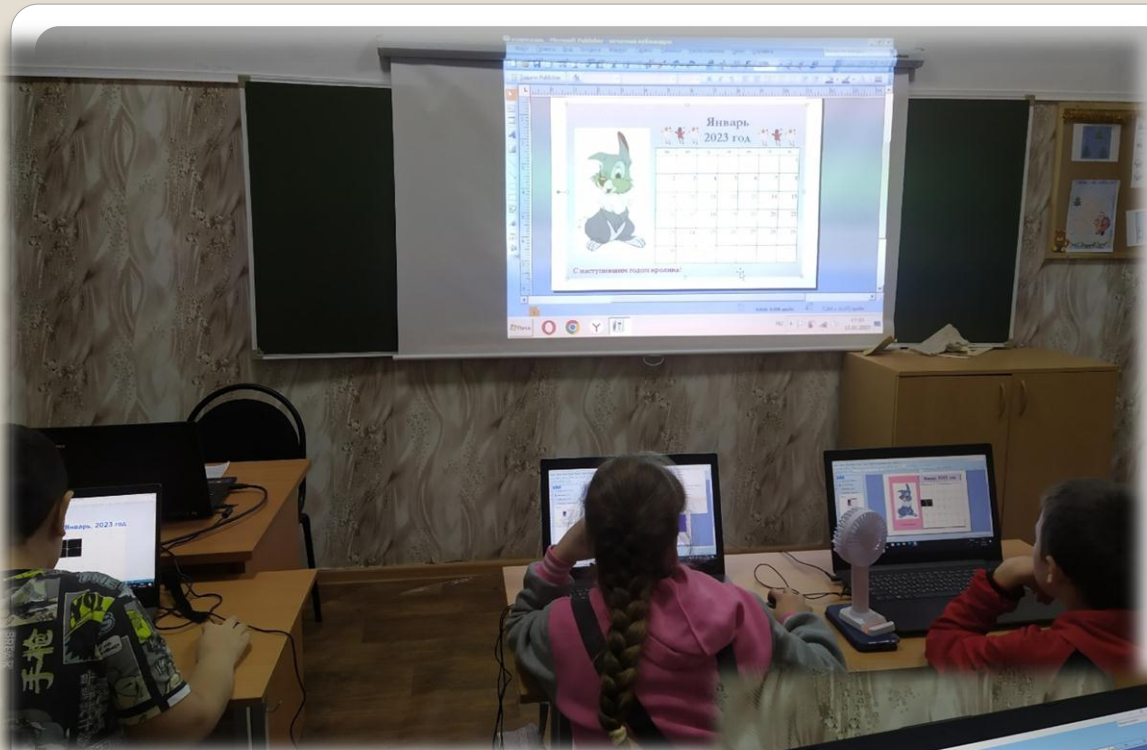


Советский педагог-новатор, детский писатель, создатель педагогической системы, основанной на признании личности ребёнка высшей ценностью, на которую должны быть ориентированы процессы воспитания и образования.



Развиваем художественный вкус у обучающихся с помощью цифровых технологий. Ребята обучались правильному подбору цветовых сочетаний, создавая раскраску в текстовом редакторе MS Office Word и начали создавать игру "Танчики" в программе SCRATCH.





Продолжаем знакомиться с классическим приложением Microsoft Office Publisher. Создание собственных публикаций — «КАЛЕНДАРЬ», «БУКЛЕТ». Ребята учились использовать заготовки публикаций и весь программный комплекс в приложении.

<https://disk.yandex.ru/d/U0TyWAtOMB9ytw>



А с помощью программы Scratch ребята создавали мини-игру "Поймай предмет". Сюжет - собственная задумка. Количество пойманных предметов считалось с помощью команды "Переменная - счёт".



На протяжении нескольких занятий ребята работали над проектом «Создание мультфильмов средствами Power Point», который помогает освоить основные приёмы создания качественных презентаций, узнать больше об основных инструментах и правильной настройке сложной анимации.

Работая над проектом, учащиеся учились создавать сложные презентации, изучали инструменты программы Power Point, область анимации, сохранять в разных форматах и многое другое.

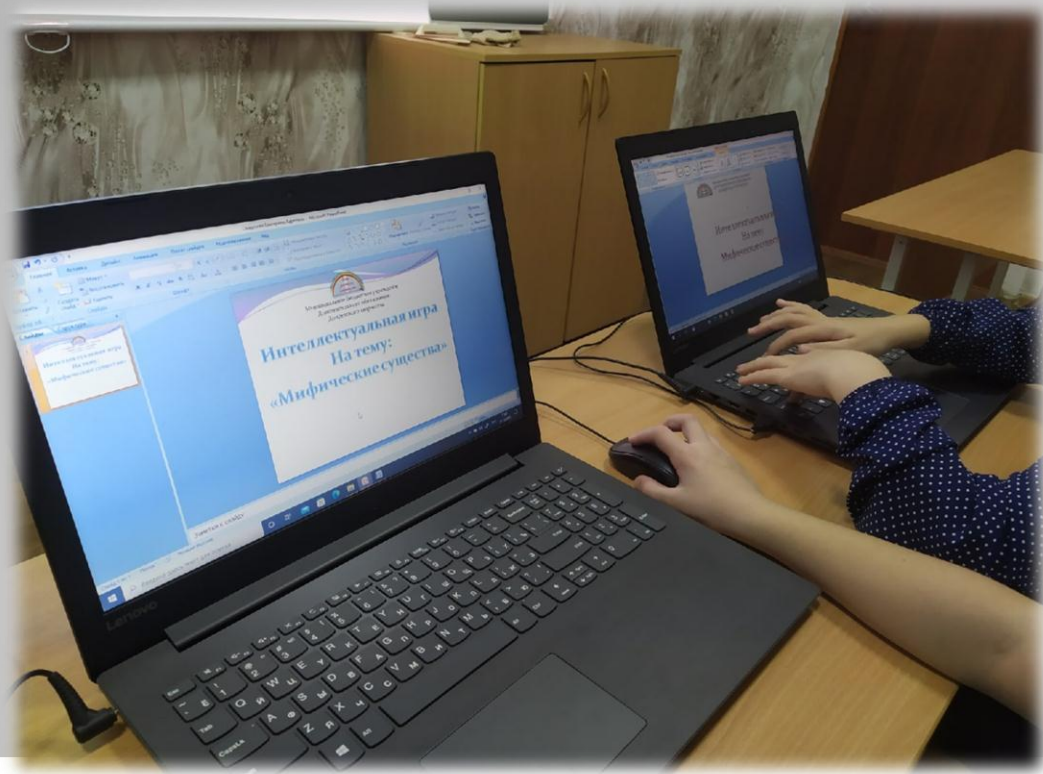


<https://disk.yandex.ru/i/1UJae-Gn58zElw>



Ознакомление учащихся с программой Microsoft Power Point (создание презентаций).
Учились загружать программу Microsoft PowerPoint, создавать слайды, выбирать фон (дизайн слайдов), добавлять, изымать, перемещать, вставлять графические объекты, тексты, добавлять анимацию к объектам.

Готовимся к участию в областном конкурсе «Славянские легенды»/номинация «Презентация, интеллектуальная игра» средствами Power Point».



<https://disk.yandex.ru/i/D9XCgGBK-Q9I-A>





Работаем над проектом «Создание анимационного ролика "История авиации" в технике "Стоп-моушн/stop motion" (один из стилей анимации, когда фотокадры соединяются в видеоряд) вызвало у многих ребят большой интерес.



<https://disk.yandex.ru/i/qblN37WW2XoFZg>



Цель – формировать алгоритмическое мышление, познавательные и творческие способности обучающихся в процессе освоения информационно-коммуникационные технологии посредством проектной деятельности.

Задачи:

Образовательные:	обучить работе с операционной системой Windows, с файловой структурой компьютера; сформировать навыки работы с текстовым и графическим редакторами, элементами пользовательского интерфейса; познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки; овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»; овладеть навыками составления алгоритмов; изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций; сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов.
Развивающие:	развивать логическое мышление, способствовать структурированию знаний, умению формализовать процессы; развивать гибкие (soft) компетенции (4К: критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация); развивать навыки проектно-исследовательской деятельности; развивать навыки презентации проектов; стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся посредством включения их в различные виды соревновательной и конкурсной деятельности.
Воспитательные:	воспитывать умение продуктивной работы в коллективе, команде, сотрудничество, коммуникативность, взаимопомощь; воспитывать настойчивость в достижении поставленной цели, самостоятельность, ответственность, дисциплинированность, аккуратность.

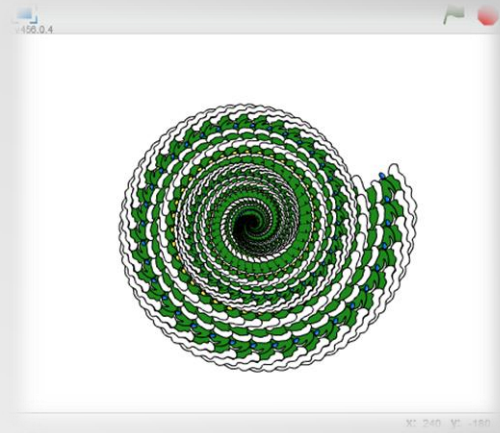




```
Скрытие: выключено, Звук: выключено
Движение: Управление
Внешность: Управление
Звук: Сенсоры
Плер: Операторы
Данные: Другие блоки

ждать 1 секунд
повторить 10
всегда
если , то
если , то
иначе
ждать до
повторить пока не
стой все
когда и щелкнул по флагу

когда щелкнут по флагу
очистить
перейти в x: 0 y: 0
установить размер 100 %
повторить 100
  печать
  изменить размер на -1
  повернуть на 10 градусов
  ждать 0.2 секунд
```



Скрипты

Костюмы

Звуки

Движение

Внешность

Звук

Перо

Данные

События

Управление

Сенсоры

Операторы

Другие блоки

идти 10 шагов

повернуть на 15 градусов

повернуть на 15 градусов

повернуть в направлении 90

повернуться к указатель мышки

перейти в x: 0 y: 0

перейти в указатель мышки

плыть 1 секунд в точку x: 0

изменить x на 10

установить x в 0

изменить y на 10

установить y в 0



x: 240 y: 180

Новый объект:



Окно с вкладками «Скрипты», «Костюмы», «Звуки» и окно с командами, отвечающие за определённые действия будущих спрайтов.

```
когда щелкнут по флажке
всегда
опустить перо
идти 10 шагов
если на краю, оттолкнуться
```

```
когда щелкнут по флажке
сменить костюм на костюм1
повторить 10
ждать 1 секунд
следующий костюм
```

Окошко проекта

Графический редактор

Scratch 2 Offline Editor

Scratch



Файл

Правка

Подсказки

Скретч



v461



x: 240 y: -180

Спрайты

Новый объект:



Сцена
1 фон



Ballerina

Новый фон:



Скрипты

Костюмы

Звуки

Новый костюм:

ballerina-d



Очистить

Добавить



1



ballerina-a
61x110

2



ballerina-b
66x81

3



ballerina-c
128x80

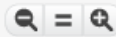
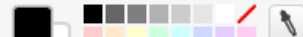
4



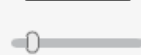
ballerina-d
108x122



Позволяет
создавать
(рисовать),
редактировать
внешний вид
героя



100%



Векторный режим
Конвертировать в растровую графику

ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ЗАНЯТИЙ В СРЕДЕ SCRATCH ИСПОЛЬЗУЮТСЯ АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ РАБОТЫ:

- ✓ демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном;
- ✓ фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- ✓ самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий;
- ✓ самостоятельная работа.

Тип занятий — комбинированный. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

Методы обучения:

- ✓ Устные (рассказ, объяснение, беседа);
- ✓ Метод наглядности (презентация, образец);
- ✓ Практический метод (упражнение, реализации творческих проектов).



Алгоритм учебного занятия



Организационный момент

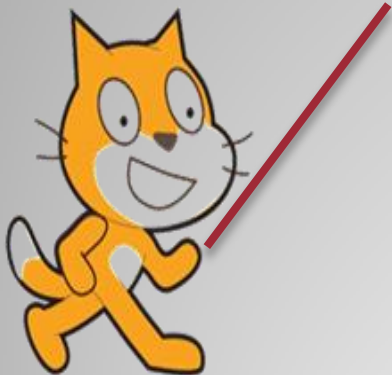
Теоретическая часть

Практическая часть

Подведение итогов

ПРОЦЕСС РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

1. Подготовительный этап



ПРОЦЕСС РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

2. Планирование работы

Положение о проведении межрегионального конкурса анимационного творчества «Создай анимацию!»

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении межрегионального конкурса анимационного творчества «Создай анимацию» (далее – Конкурс) определяет цель, задачи, сроки, порядок и условия проведения, а также категории участников Конкурса.

1.2. Конкурс проводится с целью популяризации анимационного творчества среди детей и молодежи.

Задачи Конкурса:

- углубление знаний, умений и навыков учащихся в области создания анимации;
- развитие познавательных и творческих способностей учащихся;
- выявление и поддержка учащихся, проявляющих интерес к анимации.

1.3. Проведение Конкурса осуществляет государственное образовательное автономное учреждение дополнительного образования Ярославской области Центр детско-юношеского технического творчества (далее – ГОАУ ДО ЯО ЦДЮТТ).

2. Руководство Конкурсом

2.1. Общее руководство Конкурсом осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет), который образуется на основании приказа ГОАУ ДО ЯО ЦДЮТТ.

2.2. Оргкомитет:

- обеспечивает организационное, информационное и консультативное сопровождение Конкурса;

- определяет состав жюри и порядок его работы;
- по результатам работы жюри подводит итоги Конкурса.

2.3. Жюри:

- проводит экспертную оценку конкурсных работ;
- ведёт протокол Конкурса;
- определяет победителей и призёров Конкурса.



ПРОЦЕСС РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

3. Поисково-информационная деятельность



ПРОЦЕСС РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

4. Обобщающий этап

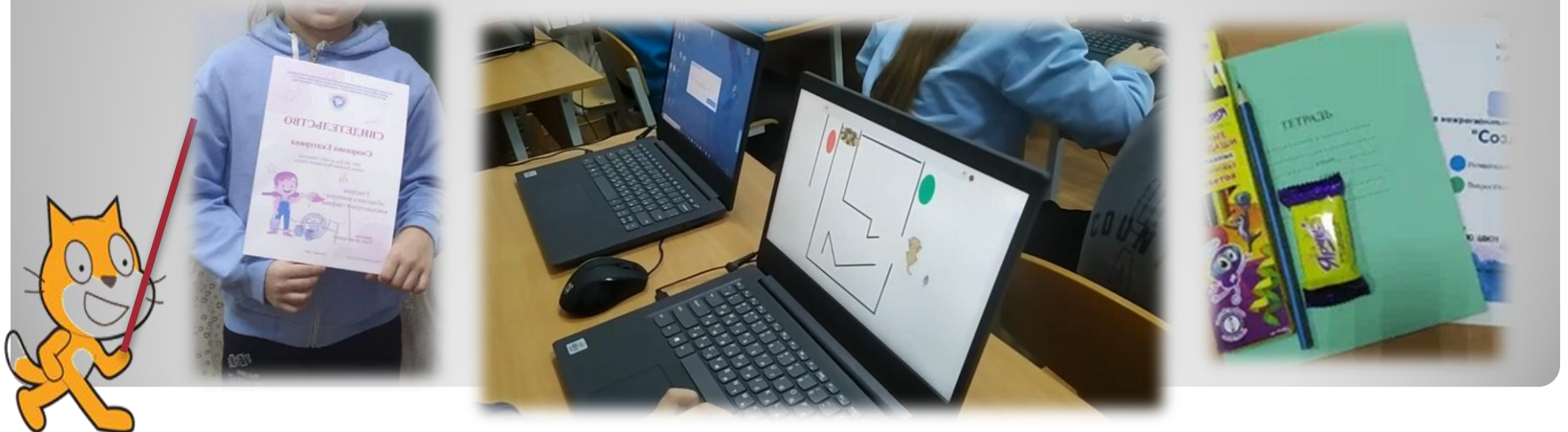


ПРОЦЕСС РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

5. Заключительный этап

С помощью программы Scratch ребята создавали анимационную открытку «9 мая – День победы» и др.

<https://disk.yandex.ru/i/sUbv2veP3xFAVQ>



РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ

ВКонтакте Поиск 🔔 🎵

Клипы 8
Игры
Стикерс
Маркет
Сервисы
VK Pay
Закладки 2
Файлы


Блог Разработчикам
Для бизнеса Ещё ▾

"Занимательный компьютер" и "Школа юного програм

✓ Вы подписаны

Ещё ▾

Фото Видео Музыка Мероприятия Обсуждения




Добавить фото Показать все

Напишите что-нибудь... 📷 🎥 🎵 📄 🌈

Все записи Записи сообщества 🔍

"Занимательный компьютер" и "Школа юного програм"
8 мая в 3:50

Дети создали анимационную открытку в программе SCRATCH на тему: "9 мая - День Победы"



Управление
Статистика
Монетизация
Реклама сообщества
Комментарии
События
Сайт из сообщества
Начать репортаж

Подробная информация

Добавить историю

Рекомендуете вы и Alexandra

Alexandra

Участники 11

Екатерина Виктория Alexandra Ольга

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ



ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЯРОСЛАВСКОЙ ОБЛАСТИ
ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА

ДИПЛОМ

награждается

*Балан Максим, Панфилова Анастасия,
Алещикова Виктория*

МБУ ДО Дом детского творчества
Города Данилова Ярославской области

ЗА I МЕСТО
В КОНКУРСЕ "ОТКРЫТКА ЗАЩИТНИКА",
ПОСВЯЩЕННОГО ДНЮ ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА

номинация: "Открытка, выполненная
с помощью цифровых технологий"

Директор
ГОАУ ДО ЯО ЦДЮТТ

Приказ №20/07-03 от 28.02.2023

Февраль, 2023

Т.М. Талова



ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЯРОСЛАВСКОЙ ОБЛАСТИ
ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА

ДИПЛОМ

награждается

Панфилова Анастасия

Евсюнин Илья

МБУ ДО Дом детского творчества
г. Данилова Ярославской области

за II место

в межрегиональном конкурсе анимационного творчества
"Создай анимацию!"

- Номинация: стоп-моушен/stop motion
- Возрастная категория: 10-13 лет

Директор
ГОАУ ДО ЯО ЦДЮТТ

Т.М. Талова

Приказ №20/07-03 от 28.02.2023 № 176/07.01

Ноябрь, 2023



УЧАСТИЕ ДЕТЕЙ В КОНКУРСАХ

Название конкурса/номинация	Результаты участия в конкурсах
Областной конкурс компьютерной графики/номинации «Графика Paint».	II место
Областной конкурс "Мы Ломоносова потомки", посвящённого 310-летию М.В. Ломоносова/номинация «Буклет»	I, II, III место
Региональный этап Всероссийского юниорского лесного конкурса «Подрост».	III место
Центральный межрегиональный тур Российского национально-отборочного этапа VI <u>Международной Scratch-Олимпиады</u> по креативному программированию 2022 года.	<u>Св-во</u> участника
Областной дистанционный конкурс «Безопасное поведение в чрезвычайных ситуациях»/номинация «Рисунок».	<u>Св-во</u> участника
Областной конкурс детского творчества «Безопасность на воде глазами детей».	<u>Св-во</u> участника
Областной конкурс компьютерной графики/номинации « <u>Start-Point</u> » Иллюстрация к литературным произведениям Д.М. Маршака.	II место
Межрегиональный конкурс анимационного творчества «Создай анимацию!»/номинация « <u>Стоп-моушн</u> (перемещение в кадре не живых предметов), тема: «Авиация».	II место
Областной конкурс «Славянские легенды»/номинация «Презентация, интеллектуальная игра».	II место
Областной конкурс «Открытка защитника, посвящённая дню защитника отечества»/номинация «Анимация в технике <u>Стоп-моушн</u> ».	I место

СПАСИБО за ВНИМАНИЕ!

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
города Данилова Ярославской области



Адрес: 152070, Ярославская
область, г. Данилов
ул. Заводская, д. 5

Телефоны: 8-(485)38-5-19-45

Сайт:

[http://danilovmr.ru/index.php/
using](http://danilovmr.ru/index.php/using)

joomla/administratsiya/upravleniya/upravlenie-obrazovaniya

Email: danono@mail.ru

