



*“Основы программирования для
младших школьников на примере
визуально-ориентированного языка
программирования Scratch”*

Бердникова Анастасия
Александровна



Цели

Создание условий для обучения программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.



Задачи

Обучающие:

- Овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.
- совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.



Scratch

визуально-блочная событийно-ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков.

SCRATCH





Простая логика

Код Костюмы Звуки

События

- Движение
- Внешний вид
- Звук
- События**
- Управление
- Сенсоры
- Операторы
- Переменные
- Другие блоки

когда нажат

когда клавиша пробел нажата

когда спрайт нажат

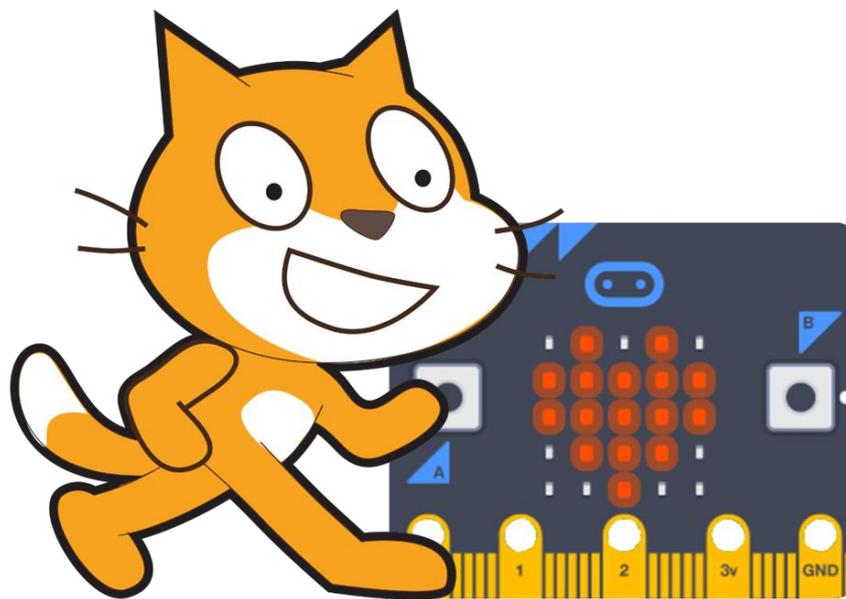
когда фон сменился на фон 1

когда громкость > 10

когда я получу сообщение1

передать сообщение1

передать сообщение1 и ждать до конц





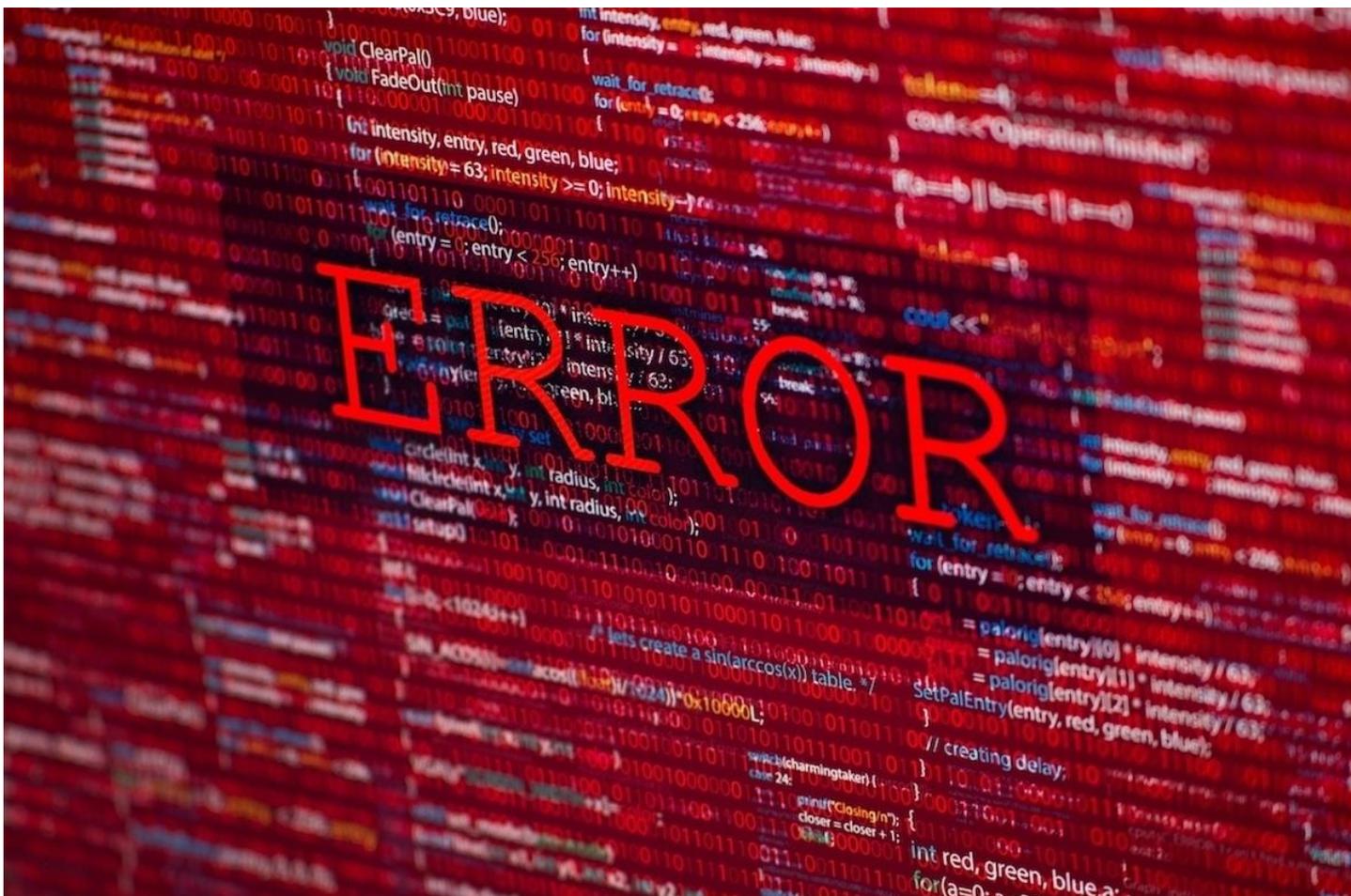
Простые решения

```
когда  нажат
  перейти в х: 0 у: -120
  повторять всегда
    если  клавиша  стрелка вправо  нажата? , то
      повернуться в направлении 90
      идти 10 шагов
      следующий костюм
    если  клавиша  стрелка влево  нажата? , то
      повернуться в направлении -90
      идти 10 шагов
      следующий костюм
```





Лямбда-код





Спасибо за внимание