

Раздел 1. Программа Robbo Scratch 3.

В результате изучения раздела обучающиеся должны иметь представление:

- о понятиях «Объект», «Костюм», «Сцена», «Спрайт»»;

знать:

- основные приемы работы с объектами в окне среды RobboScratch;
- различные способы запуска скрипта или нескольких скриптов;
- технологию составления скрипта;

уметь:

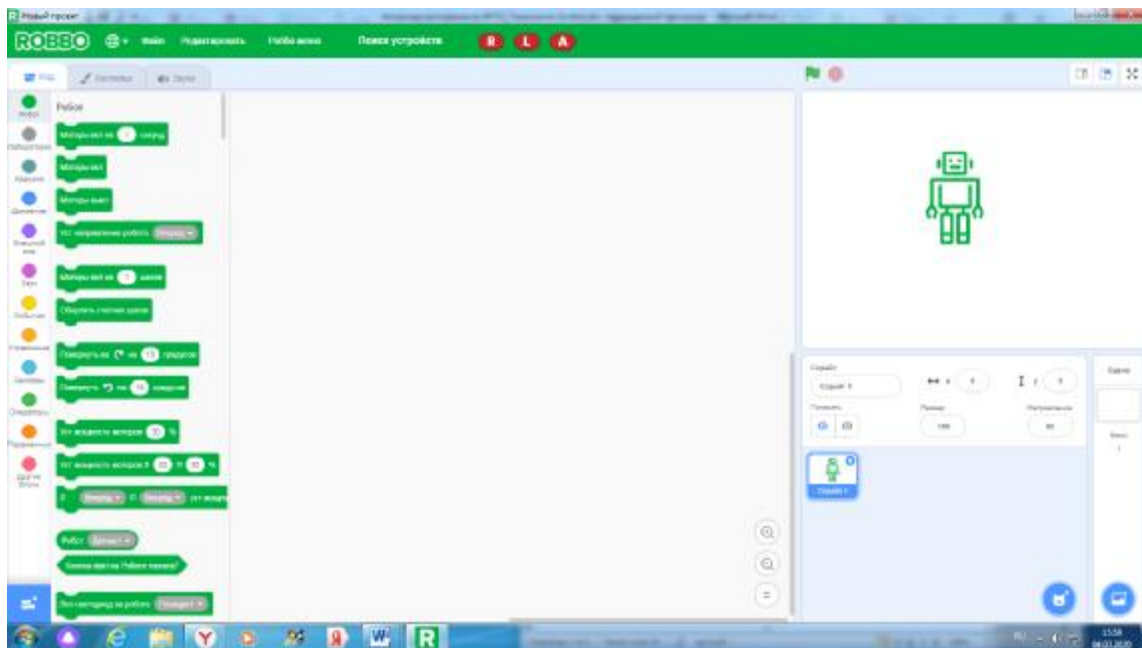
- организовать индивидуальную информационную среду;
- работать с объектами среды RobboScratch;
- собирать и запускать скрипт;

иметь опыт:

- работы с интерфейсом среды RobboScratch.

Первое занятие – теоретическая часть.

1. Знакомство с программой



2. Выбор спрайтов, фона, изменение костюмов для одного спрайта.

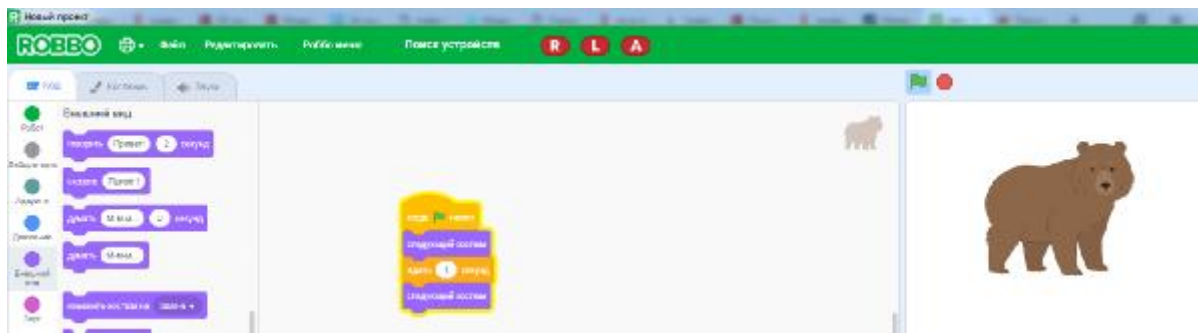


3. Понятие линейного алгоритма и составление линейных алгоритмов.

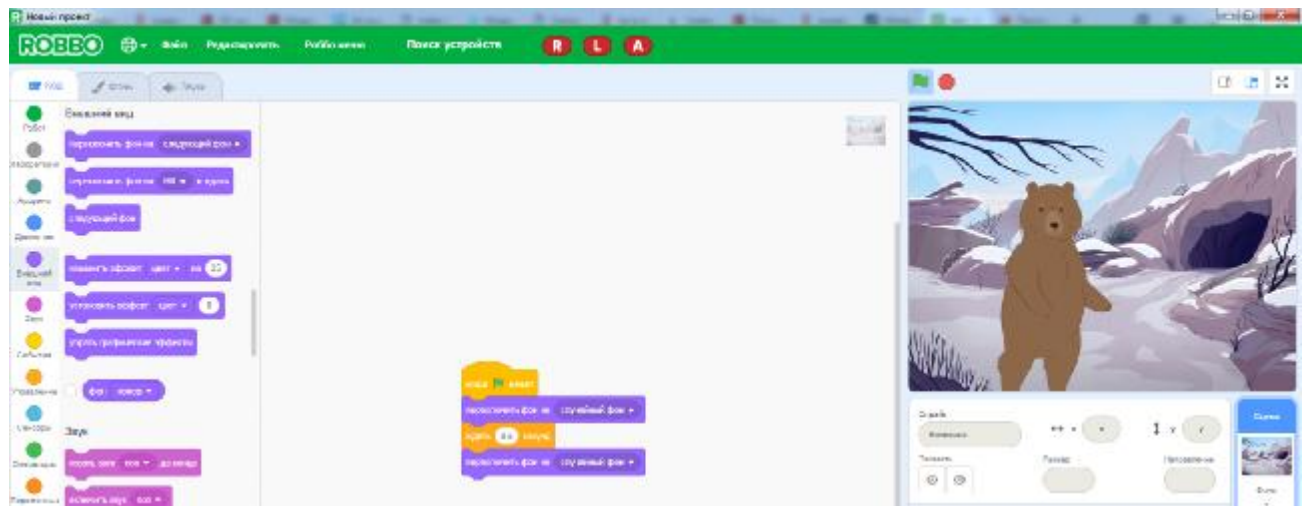
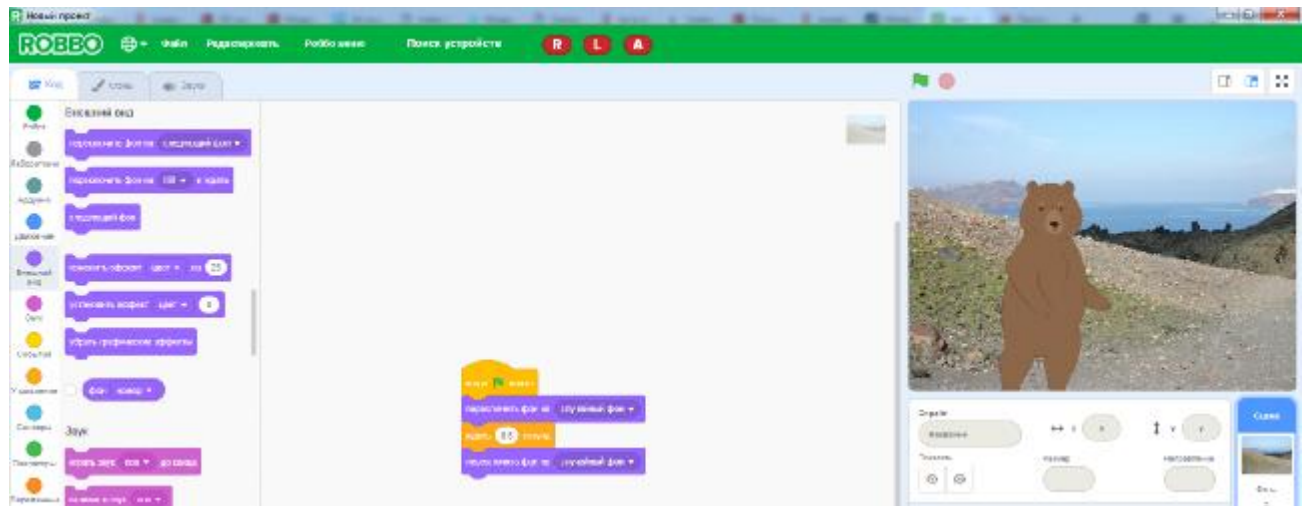


4. Составление линейных алгоритмов для смены костюма спрайта.





5. Составление линейных алгоритмов для смены фона.



Второе, третье и четвертое занятия – практическая часть занятия компьютерами.