

Программа по курсу «Scratch»

Урок 1. Знакомство с Scratch. События. Основы движения

- Познакомиться с интерфейсом Scratch
- Добавление спрайтов
- Освоить базовые блоки движения
- Программирование движения первого спрайта

Урок 2. Циклы и повторения

- Освоить работу с простыми циклами
- Использование в программе циклов с параметрами
- Создание проекта «Гонки» с использованием цикла с условием

Урок 3. Работа со звуком. Звуковое оформление

- Научиться добавлять и редактировать звуки в программе Scratch
- Научиться синхронизировать звуки со сценой
- Создание проекта «Вечеринка»

Урок 4. Костюмы и анимация

- Научиться работать с костюмами в графическом редакторе Scratch
- Освоить смену костюмов
- Создать анимационный проект «Смешарики»

Урок 5. Алгоритмическая конструкция

- Познакомить с алгоритмическими конструкциями
- Научиться использовать условные блоки в Scratch
- Программирование игры «Подводный мир»
- Развить алгоритмическое мышление

Урок 6. Переменные

- Познакомить с понятием переменной
- Научиться создавать счетчики
- Научиться работать с числами и развить математическое мышление
- Научиться использовать переменные в программировании игр

Урок 7. Прямоугольная система координат

- Научиться определять координатные точки на плоскости
- Научиться управлять положением спрайта на сцене

- Создание проекта «Путешественник»

Урок 8. Клонирование спрайтов.

- Создание клонов спрайтов и их удаление
- Создание анимационного проекта с использованием клонов
- Добавление в игру сообщения о выигрыше или проигрыше

Урок 9. Создание игры в жанре платформер

- Научить персонажа стоять на платформах
- Программирование падения с ускорением
- Сохранение точки появления персонажа
- Добавление функции прыжка

Урок 10. Создание и прокрутка карты. Добавление объектов на карту

- Научиться создавать переход на следующий и предыдущий участок карты
- Появление дополнительных объектов на карте
- Настройка подсчета очков за сбор монеток

Урок 11. Добавление в игру врагов и ловушек

- Создание и анимация спрайта ловушки
- Создание и анимация спрайта врага
- Создание персонажу здоровья

Урок 12. Финальный проект. Стартовое меню

- Закончить создание финального проекта сайта
- Добавление окна стартового меню
- Доработать презентацию
- Презентация проекта