

Министерство образования и науки Республики Бурятия
Курумканское районное управление образования
МБОУ «Курумканская СОШ №1»

Секция «Мир увлечений»

Тема: Я учусь программировать

Автор: Бадмаев Павел, ученик 5 «в» класса

Руководитель: Доржиева Г.Ю., учитель
информатики

2014 год

Введение

Кто сам программирует свои компьютерные игры,
тот наслаждается дважды.

Из книги Арсак Ж. Программирование игр
и головоломок, М.: Наука, 1985

Мы живем в мире высоких технологий и многие проблемы в наше время решаются с помощью компьютеров и специальных программ, направленных на выполнение той или иной задачи. Мы пользуемся компьютерами дома, на работе, в школе и многие из нас совершенно точно уверены, что обычный пользователь никогда не сможет создать компьютерные программы. Также думал и я.

Но все изменилось с началом изучения предмета «Информатика» в этом году. Мы начали изучать программу Scratch. Эта программа очень мне понравилась, и я стал увлекаться созданием мультфильмов. Для создания мультфильмов в этой программе необходимо знать основы программирования. В будущем я хочу изучать программирование более основательно, ведь это очень актуальная в информационном веке тема.

Объект исследования: среда программирования Scratch.

Цель работы: показать, что любой пользователь ПК может научиться программировать.

Задачи исследования:

1. Изучить среду программирования Scratch.
2. разработать мультфильмы на Scratch.

Методы исследования:

- анализ программных продуктов;
- разработка приложения.

1. Scratch.

Приложение Scratch представляет собой среду для создания программ и анимации.

Среда Scratch позволяет делать очень многое. Поэтому ее интерфейс (внешний вид после запуска) достаточно сложный. Однако, когда мы разберемся с принципами работы в Scratch, мы поймем как составлять программы и создавать несложную анимацию, то нам откроются большие просторы для творчества и исследования.



Давайте познакомимся с программой Скретч. При включении открывается окно, в котором три столбца. Каждый столбец в свою очередь делится на две ячейки – верхнюю и нижнюю.

В верхней ячейке первого столбца находятся восемь кнопок разного цвета. Когда нажимаем кнопку она окрашивается полностью, и внизу появляются её команды.

Во втором столбце вверху отображается активный спрайт. Спрайтами называются все объекты в программе, но мы можем давать им имена

Внизу находятся три кнопки – скрипты, костюмы и звуки.

В костюмах можно редактировать внешний вид спрайта.

В скрипты мы перетаскиваем команды, которые будет выполнять спрайт.

А теперь я покажу вам свои мультфильмы.

2. Практическая часть

1. проект «Первобытный мир»



Этот ролик я создавал вместе с ребятами в рамках стажировочной площадки, показывали перед родителями и на семинаре завучей. Мы нарисовали своих персонажей, фоны и написали скрипты. Ролик демонстрирует эволюцию человека: от австралопитека до человека разумного.

2. ролик «Моллюск»



Когда я работал над этим мультфильмом, я познакомился с операторами и сенсорами, научился применять случайное число.

3. Заключение

Поводом для написания данной работы послужило начало изучения программирования в школе.

Итогом моей работы стали:

1. Приобретенные мною знания и умения
2. Созданные мультфильмы

Я только начал изучать программирование. Это сложно, но очень интересно и увлекательно.