

Тема занятия «Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить»

Цель: формирование представлений об инструментах встроенного растрового графического редактора, возможностях использования цвета и изменения размера пера;

В ходе занятия обучающиеся решали следующие учебные задачи:

- приобретение умения использовать цветовую палитру в среде Scratch;
- применение умений изменять размер пера при написании программ для рисования в программной среде Scratch;
- приобретение навыка грамотного написания программ, включая завершение программы;
- приобретение навыка создания алгоритма для выполнения поставленной задачи;
- приобретение умений самостоятельно создавать графические изображения в среде Scratch, используя предоставленный инструментарий.

