

Платформа глазами ребёнка

Проекты в Scratch

Название модуля

Логин и выход из ЛК

курс

Лаборатория

1. Осмотрим местность

(scratch) выход

Основное задание на платформе

Список модулей

1 2 3

Ещё недоступные задания

1

Экскурсия

2

Scratch. Будем знакомы

3

Постройка марсобазы

4

Scratch. Меняем внешность!

С чего начать?

С чего начать?

Scratch. Диалоги

Scratch. Диалоги

Scratch. События

Scratch. События

Управление скриптами

Управление скриптами

Бонусное задание

A



шагнуть вперед

повернуть влево ↶

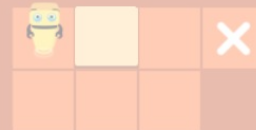
повернуть направо ↷

При запуске

1, 2, 3... - номера заданий;
смайл - оценка задания
К - комикс (стартовый или
завершающий)

комикс использовано: 0

Инструкция (если есть)



Доведи робота до жилого отсека станции.

Редактировать

Костюмы

Звуки

ний вид

Привет! 2 секунд

оций костюм

тия

нажат

енные

y variable

Общее задание уровня

Проверено учителем, верно

Проверено, не верно

не проверено

ученик отметил как выполненное, преподаватель ещё не проверил

Привет! Давай знакомиться со Scratch.

ЗАДАЧИ

☆☆



Добавь фон



Добавь спрайты

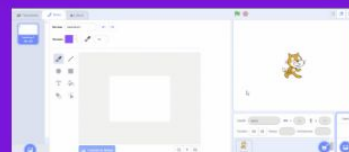


Удали лишний спрайт



Сохрани проект

СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ



Привет! Давай знакомиться со Scratch.

Здесь собраны задачи, которые нужно выполнить. Чтобы спрятать это окошко, надо нажать на пустое пространство. Чтобы снова открыть задачник, нажми на фиолетовую кнопку в верхнем правом углу, показанную на рисунке.

Информацию про полезные кнопки в Scratch ты найдёшь в списке задач слева. Давай откроем первую из них!

Текст выбранной задачи

Показать задачник

Картинка, анимация, видео или демонстрационный проект. При нажатии раскрывается на весь экран.



Спрайт

Sprite1

x 0

y 0

Показать

Размер

Направление

100

90



Sprite1

Общее задание уровня

Задачи

Подсказки

Медведь ходит

ЗАДАЧИ

☐ Постоянное повторение

☐ Плавные движения

ПОДСКАЗКИ

Помнишь, с чего начинается скрипт?

Смена костюма

СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ

Кнопка перехода на следующий уровень, становится доступна после того, как ребенок отметил все задания как выполненные

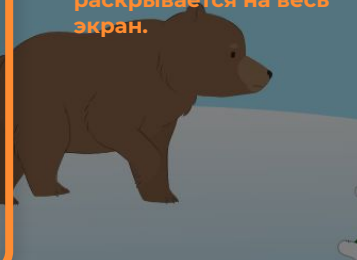
Медведь ходит

Запрограммируй смену костюмов так, чтобы казалось, что медведь постоянно идёт! Посмотри пример.

Текст выбранной задачи

Показать задачник

Картинка, анимация, видео и демонстрационный проект. При нажатии раскрывается на весь экран.



Размер x -13 y -35
Направление
100 90



Лаборатория

Мой класс Мои проекты Мои файлы Корзина По date Новый проект

Редактировать

Поделиться

Удалить

Карточка проекта

М4Т3 змейка учебн...
[Бегунова Анна](#)
19.05.2019

М3Т1.2.1 Квест
[Бегунова Анна](#)
28.04.2019

М3Т1.1 Приветствие
[Бегунова Анна](#)
28.04.2019

М2Т3.1.4
[Бегунова Анна](#)
28.04.2019

М2Т3.1.3
[Бегунова Анна](#)
28.04.2019

М2Т3.1.2
[Бегунова Анна](#)

М2Т3.1.1
[Бегунова Анна](#)

М2Т1.1
[Бегунова Анна](#)

М1.8.3.1
[Бегунова Анна](#)

М1.8.1.2
[Бегунова Анна](#)

М1.8.1.1
[Бегунова Анна](#)