

Ю. В. Пашковская

Творческие задания в среде SCRATCH

Рабочая тетрадь
для 5–6 классов

4-е издание, электронное



Москва
Лаборатория знаний
2022

УДК 004.9
ББК 32.97
П22

Серия основана в 2017 г.

Пашковская Ю. В.

П22 Творческие задания в среде Scratch : рабочая тетрадь для 5–6 классов / Ю. В. Пашковская. — 4-е изд., электрон. — М. : Лаборатория знаний, 2022. — 195 с. — (Школа программиста). — Систем. требования: Adobe Reader XI ; экран 10". — Загл. с титул. экрана. — Текст : электронный.

ISBN 978-5-00101-979-4

В рабочей тетради задания на компьютере чередуются с письменными упражнениями. Итогом освоения каждой темы является выполнение проектного задания по созданию мультипликационного сюжета, презентации, проведению теста или игры.

Все задания носят творческий характер, что позволит учащимся 5–6 классов развивать знания об алгоритмах, полученные в начальной школе в предметной области «Математика и информатика», а также овладевать инструментами программирования в среде Scratch («Скретч») и применять эти знания и умения при выполнении проектных заданий из других предметных областей.

Электронное приложение к тетради размещено на методическом сайте издательства (<http://pilotLZ.ru/files/9989>).

Пособие рекомендуется использовать как на уроках информатики, так и во внеурочной деятельности школьников.

**УДК 004.9
ББК 32.97**

Деривативное издание на основе печатного аналога: Творческие задания в среде Scratch : рабочая тетрадь для 5–6 классов / Ю. В. Пашковская. — 3-е изд., перераб. и доп. — М. : Лаборатория знаний, 2018. — 192 с. : ил. — (Школа программиста). — ISBN 978-5-00101-121-7.

В соответствии со ст. 1299 и 1301 ГК РФ при устранении ограничений, установленных техническими средствами защиты авторских прав, правообладатель вправе требовать от нарушителя возмещения убытков или выплаты компенсации

ISBN 978-5-00101-979-4

© Лаборатория знаний, 2015

Содержание

Введение	4
1. Знакомимся со средой Скретч	5
2. Учимся управлять спрайтами	18
3. Навигация в среде Скретч	29
4. Проект «Кругосветное путешествие Магеллана»	42
5. Учимся использовать циклы	49
6. Создаём «вечный двигатель»	56
7. Учимся ориентироваться по компасу	62
8. Создание анимационных проектов	67
9. Проект «Кот и птичка»	73
10. Соблюдение условий	81
11. Коллекция игр	88
12. Сложные условия	92
13. Случайности по заказу	99
14. Как не заикнуться	105
15. Возможности запуска спрайтов	112
16. Самоуправление спрайтов	119
17. Вернёмся к старым проектам	124
18. Датчики	129
19. Переменные	137
20. Ввод значений переменных	143
21. Рычажок	150
22. Списки	158
23. Поиграем словами	166
24. Угадай слово	174
25. Создание тестов	182
Заключение	189