

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 16»
Артемовский городской округ

«Диалог идей. Мои первые проекты»

Учитель *информатики и физики*

МБОУ СОШ № 16

Понкратенко А.П.

г. Артем
2022г.



Направления

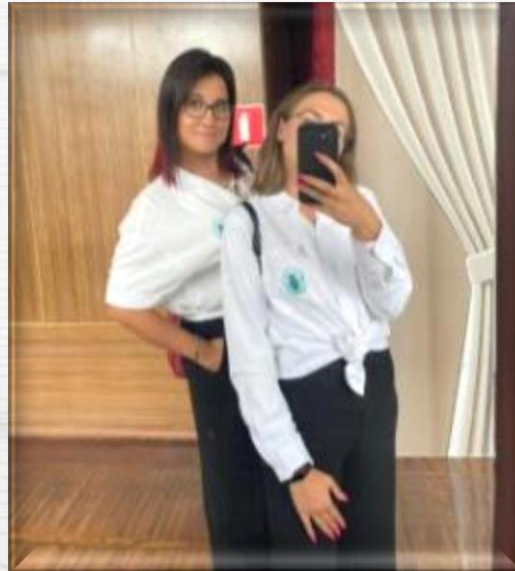
- ◆ Создание тренажёров на **Scratch**
- ◆ Робототехника
- ◆ 3D моделирование
- ◆ Делюсь опытом (**выступления, конференции**)
- ◆ Обучение педагогов Приморского края
- ◆ Межсетевое взаимодействие «**Точка роста**»
- ◆ Классное руководство

Одна команда

В октябре 2020 года наша школа стала стажировочной площадкой **ПК ИРО** по *3D моделированию*.

Объединение учителей и заинтересованных детей называется «**ШкоБот**» от слияния двух слов *школьный робот*.

Символика, атрибутика команды, памятки, визитки разработаны мной.

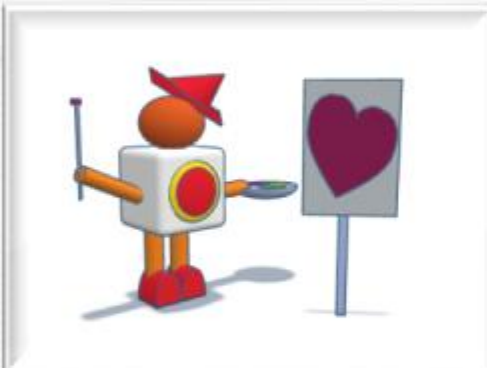


3D моделирование

В рамках своих уроков по информатике, мы с ребятами изучаем приложения для создания 3D моделей.

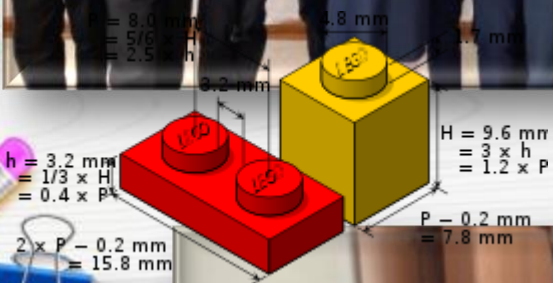
Создаем атрибутику для школьных конкурсов.

Участвуем в городских конкурсах по 3D моделированию.





Серии конструктора, представляющие собой наборы деталей для сборки и моделирования разнообразных предметов.

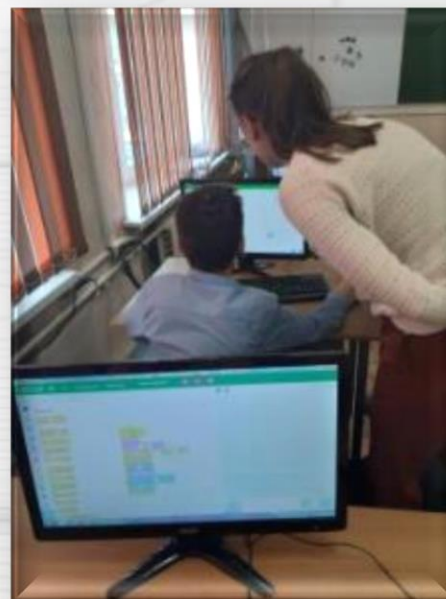


ROBBO

ROBBO - это просто



ROBBO - это интересно



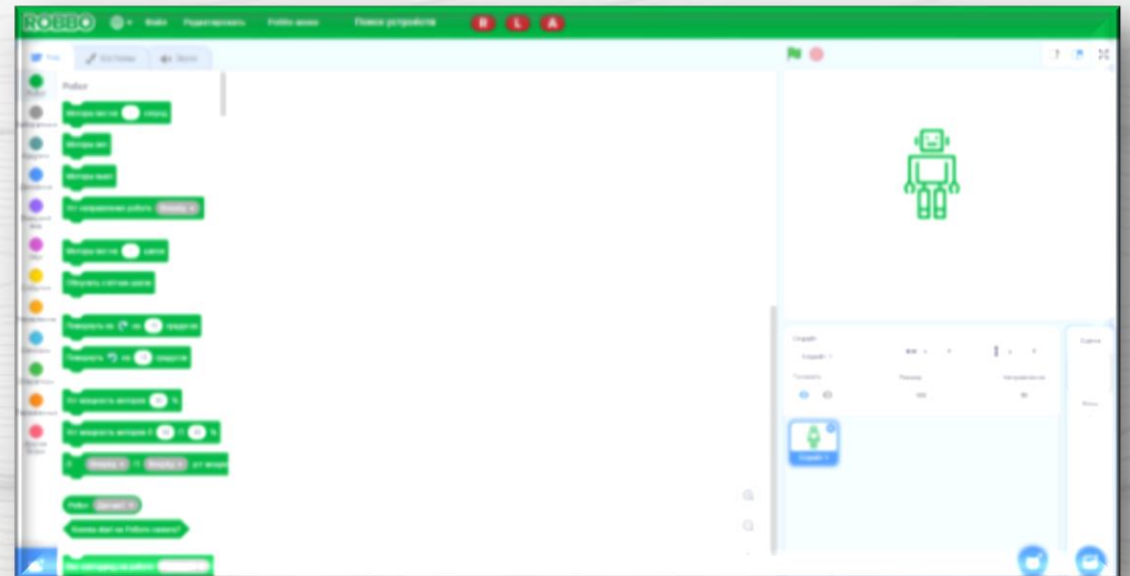
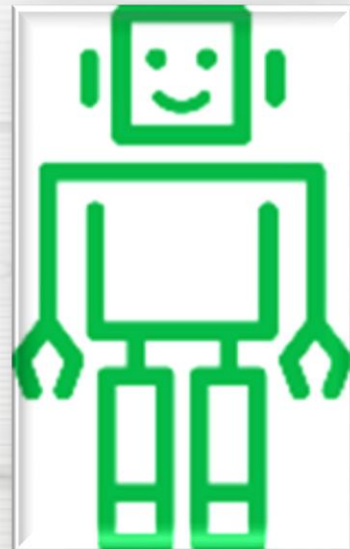
ROBBO — это свобода



Робототехника

Scratch — визуальная событийно - ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков.

- Анимированные интерактивные истории (мультфильмы);
- Компьютерные игры;
- Викторины, тесты, проверочные работы;
- Методический материал.





Робототехника

Scratch — визуальная событийно - ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков.

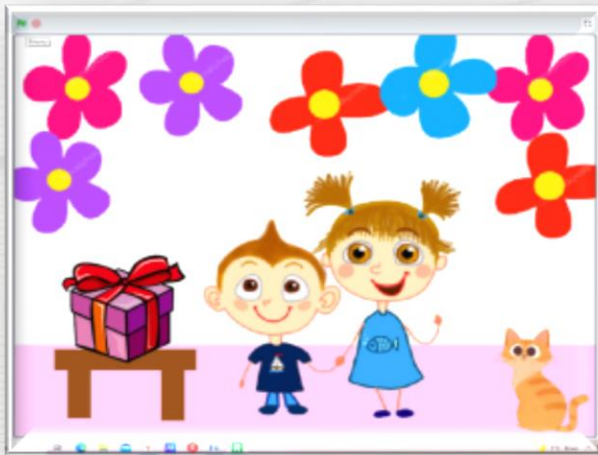
- Анимированные интерактивные истории (мультфильмы);
- Компьютерные игры;
- Викторины, тесты, проверочные работы;
- Методические материалы.

Создание тренажёров на Scratch

В рамках своих уроков по информатике, для ребят я создаю тренажеры на базе программы **Scratch**.

Это разработка предназначена для индивидуальной работы. Ученик выбирает свой темп и осваивает новый материал.

Пример: тренажёр для учащихся 7 класса по теме «Текстовые документы и технология их создания».



Создание тренажёров на Scratch

Организационный момент

Глава № 4. Обработка текстовой информации
п 4.1 Текстовые документы и технологии их создания

Ключевые слова:

- документ
- текстовый документ
- структурные элементы текстового документа
- текстовый редактор
- текстовый процессор

Текстовые редакторы

Текстовые процессоры

Например: Microsoft Office Word
и OpenOffice.org Writer

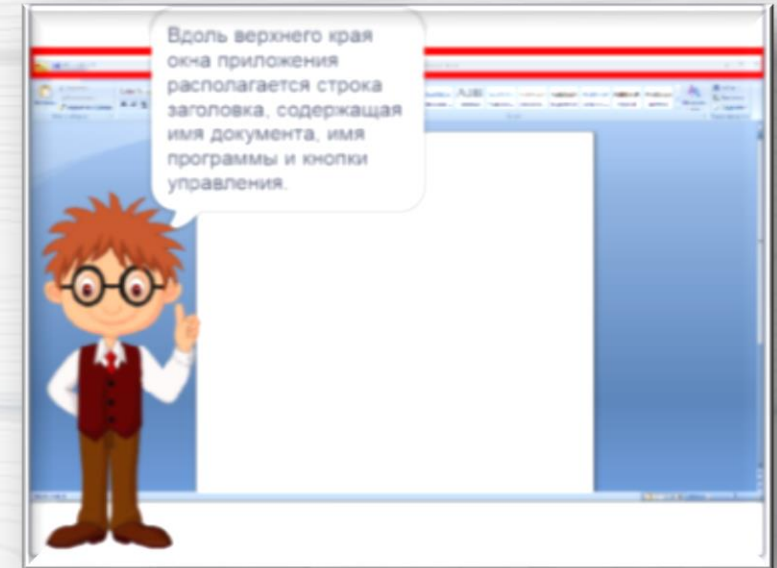
Простые
текстовые редакторы

Например: Блокнот

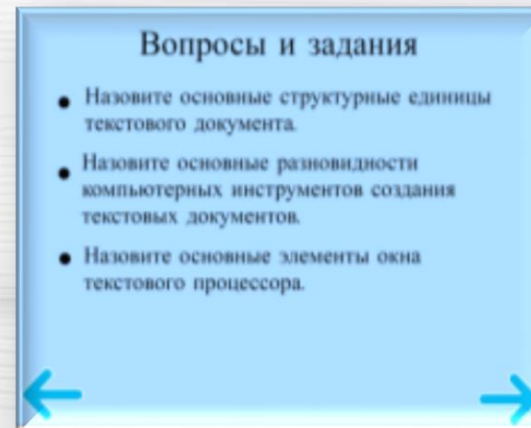
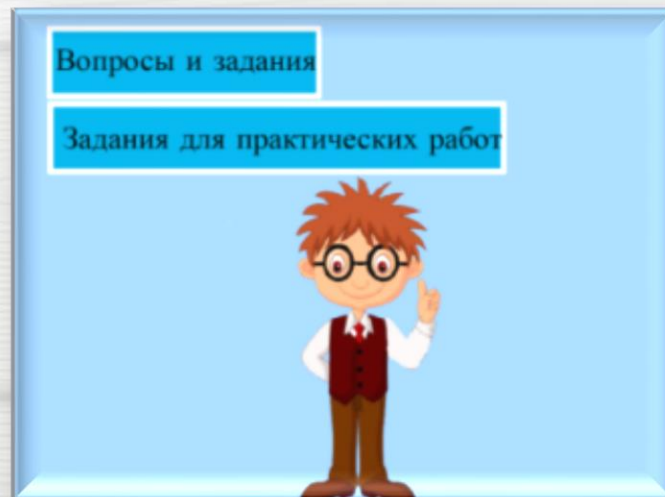
Открытие нового знания
(изучение нового материала)

Создание тренажёров на Scratch

Знакомство с **интерфейсом** текстового процессора **Microsoft Word**



Первичное закрепление изученного материала



Самостоятельная работа (закрепление)

Создание тренажёров на Scratch

The image shows a screenshot of the Scratch software interface with four main components highlighted by blue circles:

- СПРАЙТЫ (Sprites):** A grid of icons for adding different types of sprites, including characters, buttons, and shapes. The word "СПРАЙТЫ" is written in large blue letters below the grid.
- КОСТЮМ СПРАЙТА (Sprite Costume):** A window showing a character sprite and a list of costume options. The text "КОСТЮМ СПРАЙТА" is written in large blue letters above the character.
- ПОЛЕ ПРОГРАММЫ (Script Area):** A workspace for creating scripts using colored blocks. The text "ПОЛЕ ПРОГРАММЫ" is written in large blue letters in the center.
- СЦЕНА (Stage):** A workspace for the background and stage elements, featuring a character and a chalkboard. The text "СЦЕНА" is written in large blue letters below the stage.

On the right side of the interface, there is a vertical panel for background selection, labeled "ФОН" (Background) at the bottom, showing a list of background options with their dimensions.

Робототехника

С учащимися 4-5 классов участвуем и побеждаем в городских, краевых, региональных конкурсах по программированию на базе **Scratch**.



Участие в конкурсах



Робототехника

«ROBOTICS CHAMPIONSHIP – МОСКВА 3.0»



Робототехника

«ROBOTICS CHAMPIONSHIP – МОСКВА 3.0»

За 12 занятий ребята искали проблему грузоперевозок в Приморском крае, проводили исследование, общались с экспертами, придумали инновационное решение, оформили постер и презентовали свой проект жюри.



Весенние инженерные каникулы



Делюсь опытом

Август 2021г. МО учителей
технологии г. Владивостока



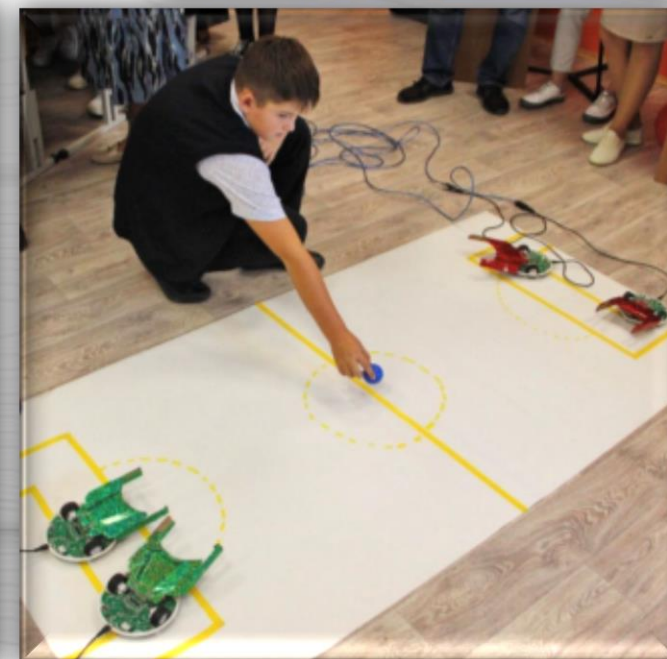
26 апреля 2022г.
Региональная
научно – практическая
конференция
«Старт в профессию»



Межсетевое взаимодействие

ТОЧКА РОСТА

Дружим с МБОУ СОШ 22 с.Кневичи разрабатываем и проводим роббо уроки.



Обучение педагогов Приморского края

На базе нашей школы проходят курсы по 3D моделированию для учителей Приморского края.

За два года мы обучили 4 потока учителей технологии, информатики, начальных классов (более 70 человек).



РОББО - уроки

С сентября 2021 года участвуем во всероссийском проекте по созданию сборника уроков с применением комплектов Роббо по информатики и физики.



**Вострикова
Елена Александровна,**
старший методист компании Роббо



Правила

ЧАСТИ РОБОПЛАТФОРМЫ

A. Робоплатформа
B. Датчик касания идентифицирует прикосновение.
C. Датчик освещенности определяет световой поток.
D. Светодиодный модуль дает свет.
E. Датчик расстояния определяет расстояние до объекта.
F. Датчик линии распознает световую и темную поверхность.
G. Батарея питания
H. Кнопка Reset (Перезагрузка) перезагружает процессор.
I. Кнопка ON/OFF (Вкл./Выкл.) включает питание от батареи.
J. Кнопка Start (старт) – программируемая кнопка.



Спасибо за внимание!