

## ТЕХНИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

### ЗАДАНИЯ НА ДИСТАНЦИОННОЕ ОБУЧЕНИЕ МАУДО «ЦДТ» (г.Лнтор) 22.01 2025

#### Программа «Скетчинг»

**Педагог: Стексова Татьяна Александровна**  
1 год обучения. Модуль «Цифровой рисунок».

22.01.2025 Группа: МЗ-Т-С-1/24, МЗ-Т-С-2/24, МЗ-Т-С-10/24

Тема: **Графический редактор Photoshop. Меню.**

1. Пройти по ссылке для ознакомления с теоретическим материалом:  
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/panels-menus.html>
2. Просмотреть видеоролик: «Настройка меню в программе "  
<https://yandex.ru/video/preview/16401895760801717474>
3. Тема: Основы безопасности жизнедеятельности.
  - Просмотреть презентацию: <http://www.myshared.ru/slide/1300009/>

#### Программа «Скетчинг»

**Педагог: Андреева Елена Александровна**

1 год обучения. Модуль «Цифровой рисунок».

22.01.2025 Группа: МЗ-Т-С-9/24.

Тема: Графический редактор Photoshop. Меню.

1. Пройти по ссылке для ознакомления с теоретическим материалом:  
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/panels-menus.html>
2. Просмотреть видеоролик: «Настройка меню в программе "  
<https://yandex.ru/video/preview/16401895760801717474>
3. Тема: Основы безопасности жизнедеятельности.  
Просмотреть презентацию: <http://www.myshared.ru/slide/1300009/>

#### Программа « ЭНЕРДЖИ»

**Педагог: Волкорез Наталья Сергеевна**

Группы :МЗ-Т-Э-3/24, МЗ-Т-Э-4/24, МЗ-Т-Э-5/24, МЗ-Т-Э-6/24

**Дата 22.01.2025**

Тема: Устройство IskraJS. Плата TroykaShield.

Задание:

1. Пройти по ссылке изучить информацию по данной теме <https://wiki.amperka.ru/products/arduino-troyka-shield?ysclid=m68us2ulqm195148325>
2. Изучить и установить на ноутбук (компьютер) под руководством родителей.
3. Фото отправить педагогу.

**Программа «Робототехника»»**  
**Педагог: Андреева Елена Александровна**

1 год обучения. Модуль «Робототехника».

22.01.2025 Группа: Т-Р-9/24

Тема: Знакомство с конструктором VEXIQ(детали, способы соединения)

1.Пройти по ссылке для ознакомления с теоретическим материалом:

<https://kb.vex.com/hc/ru/articles/360047105271>

2. Просмотр видеоролика:<https://yandex.ru/video/preview/16966164383047095406>

3. Скачать пособие можно пройдя по ссылке:

<http://vexacademy.ru/instructions/tv-0241-mu1.pdf>

4. Тема: Основы безопасности жизнедеятельности.

Посмотреть презентацию: <http://www.myshared.ru/slide/1300009/>

**Программа «Лего-робототехника»**

**Педагог Исянбаева Ляйсан Шамилевна**

Тема: **Автоматическая печать (среда Scratch)**

Изучаем самостоятельно

**Урок: Автоматическая печать в Scratch**

**Управляемая печать**

Добавим на сцену объект, например, мяч, и назовем его штамп. Пусть он оставляет копию своего изображения при нажатии клавиши r там, где находится запрограммированный нами карандаш в текущий момент. Как это сделать?

1. Во-первых надо сначала получить текущие значения координат x и y карандаша.

2. Во вторых, надо переместить мяч в точку с координатами x и y.

3. И в третьих, надо выполнить команду печать.

Самый сложный здесь первый пункт. Чтобы узнать значение какого-либо свойства объекта, используется команда **[свойство] от [объект]**, находящаяся в сенсорах. Если вы выполняли упражнение из урока, то скорее всего, она у вас выглядит так: **положение x от drawing\_pencil**. Там у нас был спрайт pencil.

Итоговый скрипт будет примерно таким:



Команда **установить размер ...**

% не обязательна. Когда выполняется конструкция **идти в x: положение x от pencil y: положение y от pencil**, то сначала выясняются координаты карандаша, а затем они подставляются в команду **идти в x: ... y: ....** Запрограммируйте ваш **штамп**. Запустите программу и оцените ее возможности.

