

# Игрушки разных лет.

Работу выполнил ученик 3 класса  
МКОУ Колбинская СОШ  
Зыков Кирилл  
Руководитель Ананьевская И.В.

## Цель работы:

*Изучение истории игрушек и процесса создания игрушки своими руками*

## Задачи:

- ◎ *Познакомиться с историей игрушек разных лет.*
- ◎ *Сравнить игрушки наших родителей и современных детей.*
- ◎ *Сделать игрушку из подручных материалов своими руками.*

# Игрушки- почти ровесники человечества

Первые игрушки

-из камня, глины, бивней мамонтов.

Позднее появились деревянные игрушки.

Погремушки и трещотки были найдены при раскопках в Древней Греции и Древнем Риме.

Считали , что трещотки отпугивают злых духов.



# На Руси игрушки делали из

- Соломы – «стригушки», лошадки.
- Лоскутов ткани - «десятиручки», «веснушки», «кубышки-травницы»
- Деревя и глины





# Игрушки папы и мамы.

















# Мои игрушки.



- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные

идти 10 шагов

вернуться на 15 градусов

вернуться на 15 градусов

вернуть в направлении 90

вернуться к

идти в x: 0 y: 0

идти в

плыть 1 секунд в точку x: 0 y: 0

изменить x на 10

установить x в 0

изменить y на 10

установить y в 0

если край, оттолкнуться

положение x

положение y

направление

friction\_marb

x: 0 y: 0 направление: -37

скрипты костюмы звуки

Scratch development environment workspace.

Scratch stage area with a red ball object.

Новый объект

x: -583 y: 251



friction\_...

Сцена



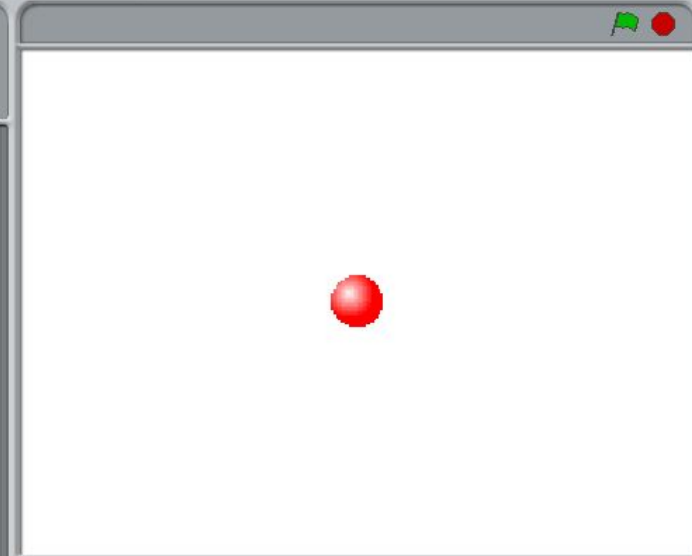


- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные


friction\_marb  

x: 0 y: 0 направление: -37


скрипты костюмы звуки




- когда щелкнут по 
- когда клавиша пробел нажата
- когда щелкнут по friction\_marble
- ждать 1 секунд
- всегда
- повторить 10
- передать
- передать и ждать
- когда я получу
- всегда, если
- если
- если
- или
- ждать до
- повторять до
- остановить скрипт
- остановить всё 

когда щелкнут по 

Новый объект    x: -797 y: -186

friction\_... 

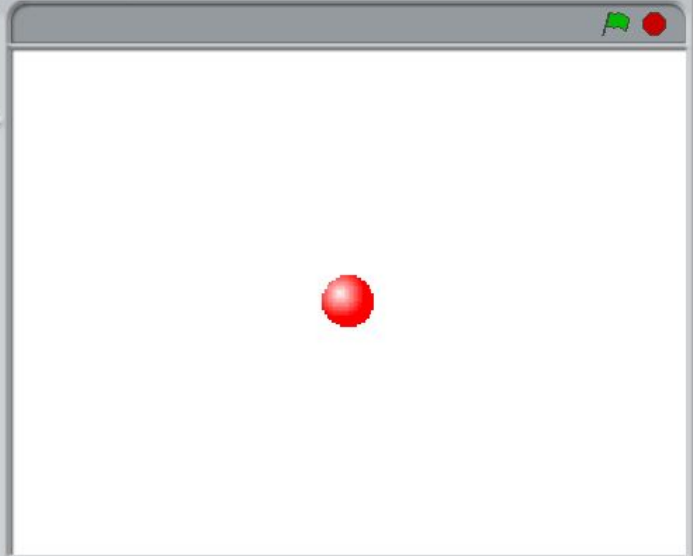
Сцена 

- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные

friction\_marb 🔒

x: 0 y: 0 направление: -37

скрипты костюмы звуки



- идти 10 шагов
- вернуться на 15 градусов
- вернуться на 15 градусов
- вернуть в направлении 90
- вернуться к
- идти в x: 0 y: 0
- идти в
- плыть 1 секунд в точку x: 0 y: 0
- изменить x на 10
- установить x в 0
- изменить y на 10
- установить y в 0
- если край, оттолкнуться
- положение x
- положение y
- направление

когда щелкнут по

идти 10 шагов

Новый объект 🌟 📁 ? x: -1030 y: -192

friction\_...

Сцена



Категории:

- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные

Сцена

скрипты фоны звуки

Новый фон: Рисовать Импорт Камера

фон1  
480x360 0.02 KB

Редактировать Копировать

спросить Как ваше имя? и ждать

ответ

мышка по x  
мышка по y  
мышка нажата?

клавиша пробел нажата?

перезапустить таймер

таймер

положение x от friction\_marble

грозность  
грозко?

Рычажок значение сенсора

сенсор кнопка нажата ?

### Графический редактор

Импорт Очистить

отмена Отмена

Инструменты: ластик, заливка, выделение, квадрат, круг, линия, текст, масштабирование, привязка, перо.

Размер кисти: v

Цветовая палитра

Установить центр костюма



OK Отменить



x: -538 y: -462

Сцена


- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные

friction\_marb  

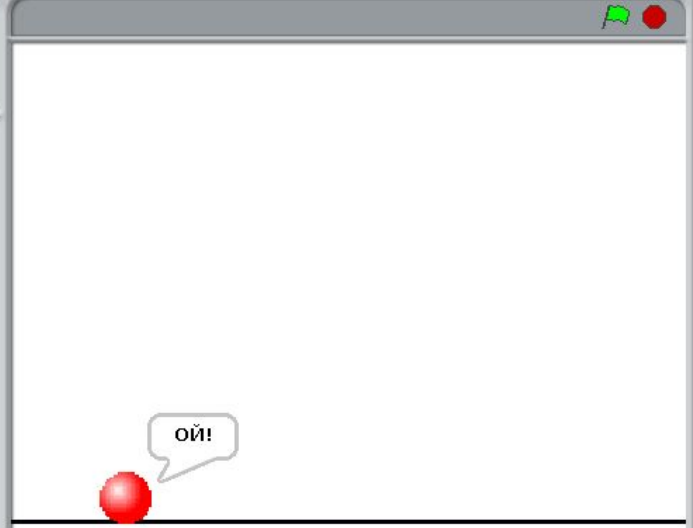
x: -157 y: -145 направление: -37

скрипты | костюмы | звуки

```

когда щелкнут по 
идти 10 шагов
всегда
  если касается цвета 
    сказать ОЙ!
  
```

- перейти к костюму мяч
- следующий костюм
- костюм #
- говорить Привет! в течение 2 секунд
- сказать Привет!
- думать Ммм. 2 секунд
- думать Ммм.
- изменить цвет эффект на 25
- установить эффект цвет в значении
- убрать графические эффекты
- изменить размер на 10
- установить размер 156 %
- размер
- показаться
- спрятаться
- перейти в верхний слой
- перейти назад на 1 слоев



Новый объект   

x: 69 y: -158

friction\_...

Сцена



- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные

**Спрайт1**  
 x: 91 y: -152 направление: 90

скрипты | костюмы | звуки

идти 10 шагов

вернуться на 15 градусов

вернуться на 15 градусов

вернуть в направление 90

вернуться к

идти в x: -216 y: -152

идти в

плыть 1 секунд в точку x: -216 y:

изменить x на 10

установить x в 0

изменить y на 10

установить y в 0

когда щелкнут по

всегда, если клавиша стрелка влево нажата?

изменить x на -10

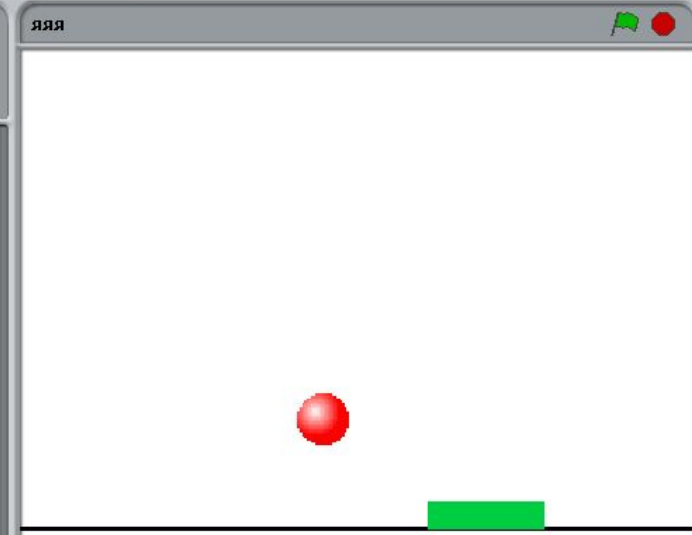
если край, оттолкнуться

когда щелкнут по

всегда, если клавиша стрелка направо нажата?

изменить x на 10

если край, оттолкнуться



Новый объект

friction\_... Спрайт1

Сцена

Создать переменную

Создать список

положение x

положение y

направление

когда щелкнут по

всегда, если клавиша стрелка влево нажата?

изменить x на -10

если край, оттолкнуться

когда щелкнут по

всегда, если клавиша стрелка направо нажата?

изменить x на 10

если край, оттолкнуться

- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные

Создать переменную  
Создать список

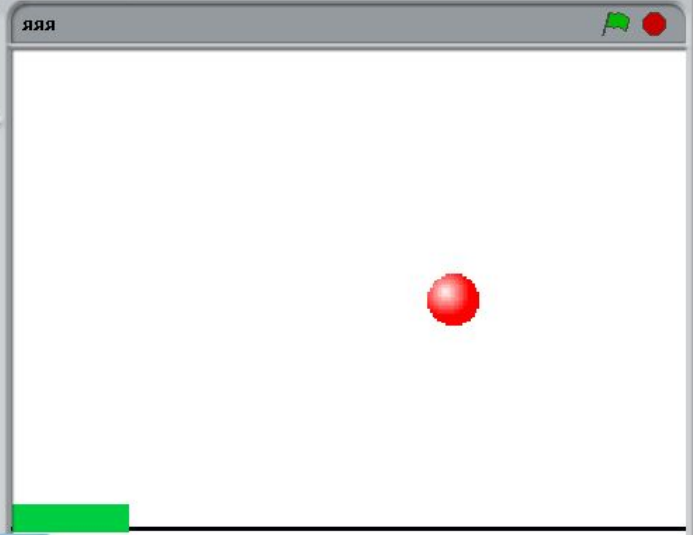
friction\_marb  
x: 75 y: 0 направление: -148

скрипты костюмы звуки

```

когда щелкнут по
всегда
если край, оттолкнуться
идти 10 шагов
если касается цвета
сказать ой!
если касается цвета
повернуться на 100 градусов

```



Имя переменной?

очки

Для всех объектов  Только для этого объекта

OK Отменить

Сценный объект

friction\_... Спрайт1

Сцена



Категории:

- движение
- внешность
- звук
- перо
- контроль
- сенсоры
- операторы
- переменные

Создать переменную

Удалить переменную

очки

поставить очки в 0

изменить очки на 1

показать переменную очки

спрятать переменную очки

Создать список

фriction\_marb

x: 38 y: 41 направление: -125

скрипты костюмы звуки

```

когда щелкнут по
всегда
если край, оттолкнуться
идти 10 шагов
если касается цвета
повернуться на 100 градусов
изменить очки на 1
если касается цвета
сказать ОЙ!
ждать 1 секунд
поставить очки в 0
остановить все
  
```

```

когда щелкнут по
всегда
если край, оттолкнуться
идти 10 шагов
если касается цвета
повернуться на 100 градусов
изменить очки на 1
если касается цвета
сказать ОЙ!
ждать 1 секунд
поставить очки в 0
остановить все
  
```

ЯЯЯ

фriction\_marble очки 0

Новый объект

x: -499 y: -78

фriction\_... Спрайт1

Сцена

Создать переменную

Удалить переменную

очки

поставить очки в 0

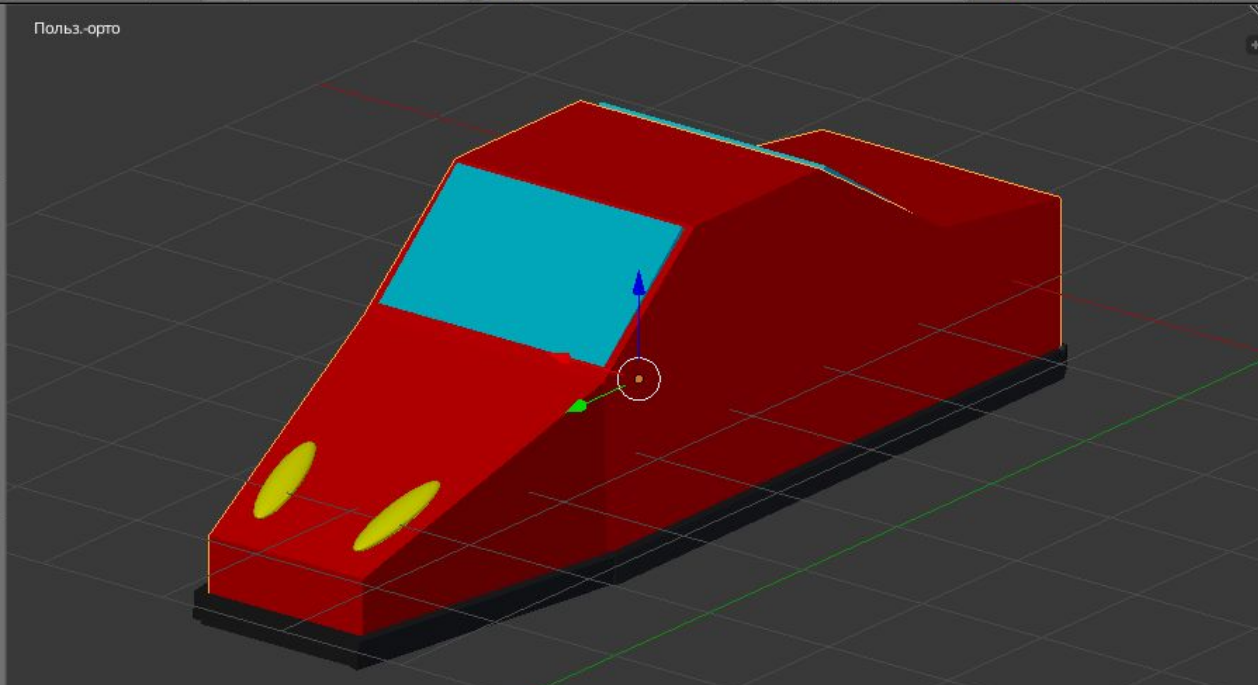
изменить очки на 1

показать переменную очки

спрятать переменную очки

Создать список

- ▼ Преобразования: Польз.-орто
- Инструменты
  - Перемещение
  - Вращение
  - Масштаб
- Создать
- ▼ Правка
  - Дублировать
  - Дублировать со св...
  - Удалить
  - Объединить
  - Задать опорную т...
- Отношения
- ▼ Анимация
  - Затенение:
    - Гладко
    - Плоско
  - Перенос данных:
    - Данные
    - Размещен
- Физика
- Эскизный карандаш
- ▼ История



- Вид Поиск Все сцены
- Ламп.005
- Ламп.006
- Ламп.007
- Ламп.008
- Ламп.009
- ▼ Куб
- Куб.001



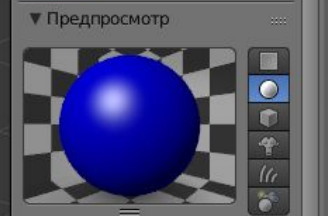
Ку > Материя

Материал.002

Мате F Да

Поверхн Каркас Объём Гало

▼ Предпросмотр



▼ Диффуз.

Ламберт

Инте: 0.800

▼ Блик

Кук-Торренс

Инте: 0.500

Жёсткость: 50

▼ Затенение

Свече: 0.00

Сред: 1.000

Прос: 0.000

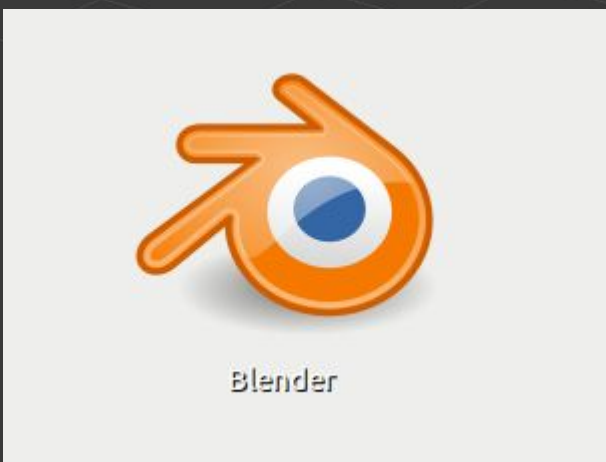
▼ Прозрачность

Маска Z-прозра...

Аль: 1.000 Фре: 0.000

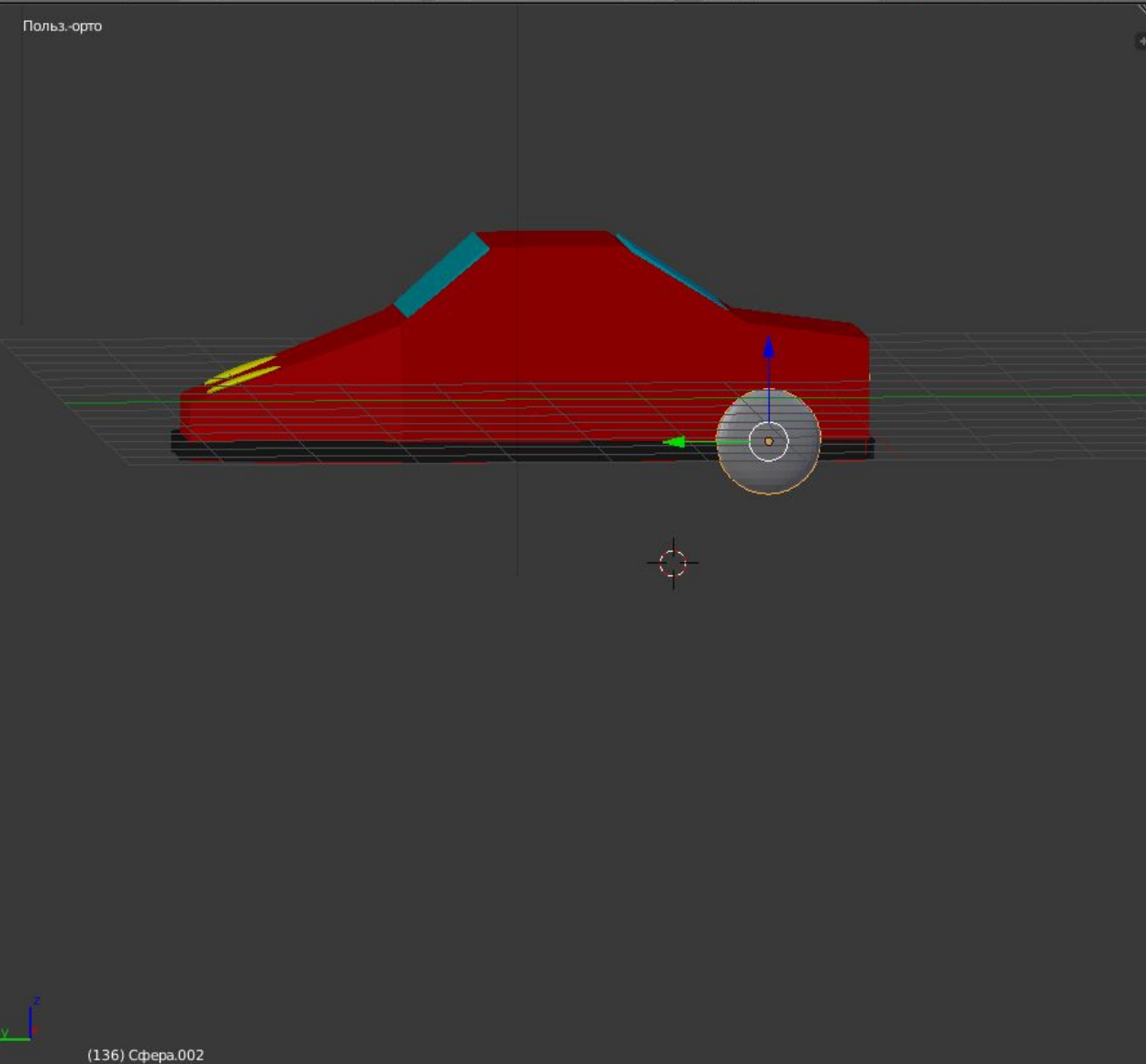
Блик:1.000 Сме: 1.250

▼ Плоское затенение:



(136) Куб

- ▼ Преобразования:
  - Перемещение
  - Вращение
  - Масштаб
- Инструменты
- Создать
  - Отразить
- ▼ Правка
  - Дублировать
  - Дублировать со св...
  - Удалить
  - Объединить
  - Задать опорную т...
- Отношения
- ▼ Анимация
  - Затенение:
    - Гладко
    - Плоско
- Физика
  - Перенос данных:
    - Данные
    - Размещен
- Эскизный карандаш
  - История



- Вид Поиск Все сцены
- Lamp.008
  - Lamp.009
  - ▼ Куб
  - ▼ Куб.001
  - ▼ Куб.002
  - ▼ Куб.003

Сфера.002

+

=

-

+

Создать

▼ Перемещение

Вектор

X: 0.000

Y: 0.000

Z: -0.031

Оси ограничения

X

Y

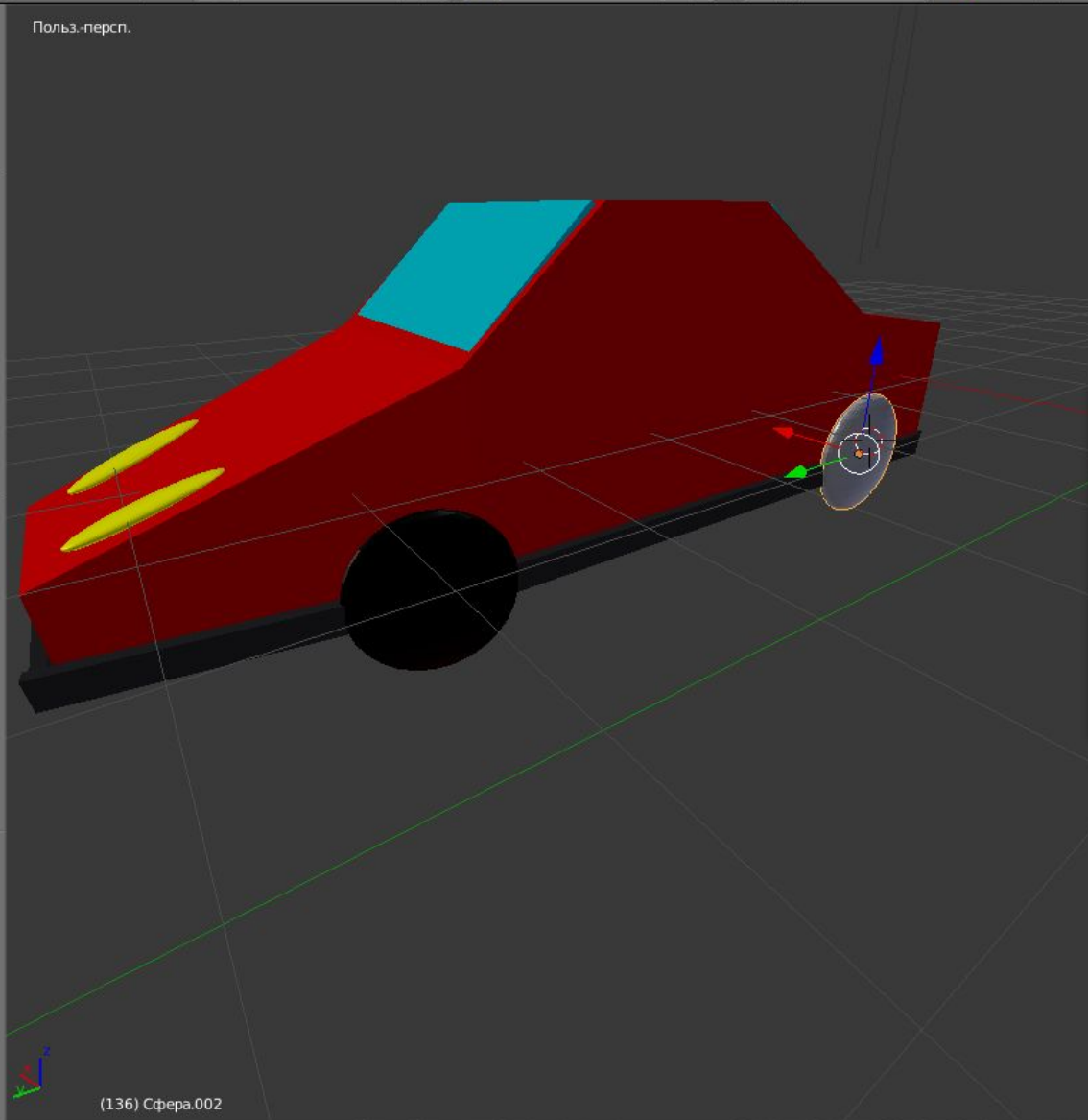
Z

Ориентация

(136) Сфера.002



- ▼ Преобразования: Польз.персп.
- Инструменты
  - Перемещение
  - Вращение
  - Масштаб
- Создать
  - Отразить
- ▼ Правка
  - Дублировать
  - Дублировать со св...
  - Удалить
  - Объединить
  - Задать опорную т...
- Затенение:
  - Гладко
  - Плоско
- Перенос данных:
  - Данные
  - Размещен
- История



- Вид Поиск Все сцены
- Lamp.008
  - Lamp.009
  - ▼ Куб
  - ▼ Куб.001
  - ▼ Куб.002
  - ▼ Куб.003

Сфера

Материал.009

Материал.009

Объем Гало

Color picker dialog box showing a color wheel and RGB/HSV/Hex input fields.

RGB HSV Hex

R: 0.458

G: 0.458

B: 0.458

Material properties panel for 'Материал.009'.

Ламберт

Инте: 0.800

Блик

Кук-Торренс

Инте: 0.500

Жесткость: 50

Затенение

Свече: 0.00

Сред: 1.000

Прос: 0.000

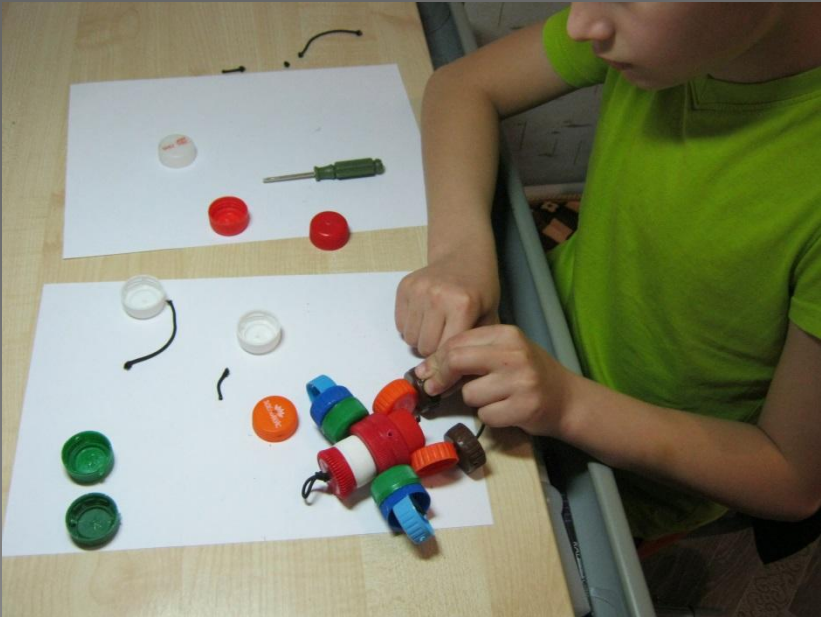
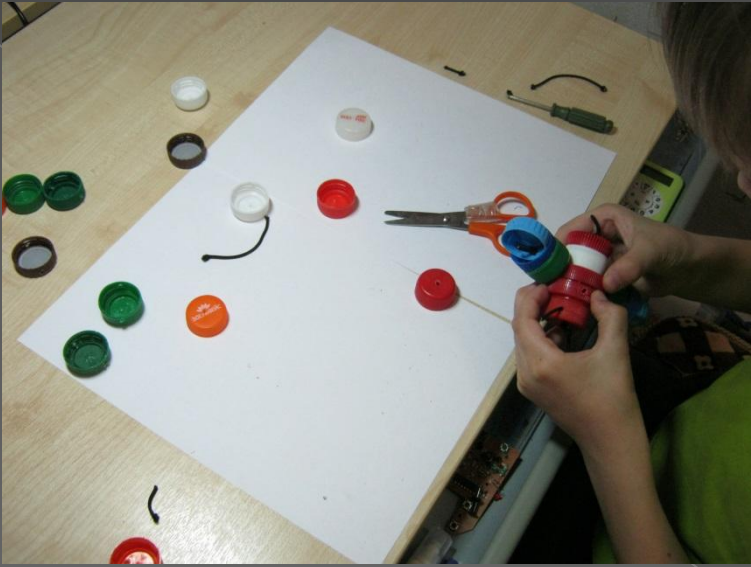
Прозрачность

Маска Z-прозра...

Аль: 1.000

Блик:1.000

▼ Создать материал



## Мое заключение.

Игрушки разных лет интересны и разнообразны. А особенно они хороши и дороги, если сделаны своими руками при помощи труда, фантазии и воображения.

А вот, что создал я !

