

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

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

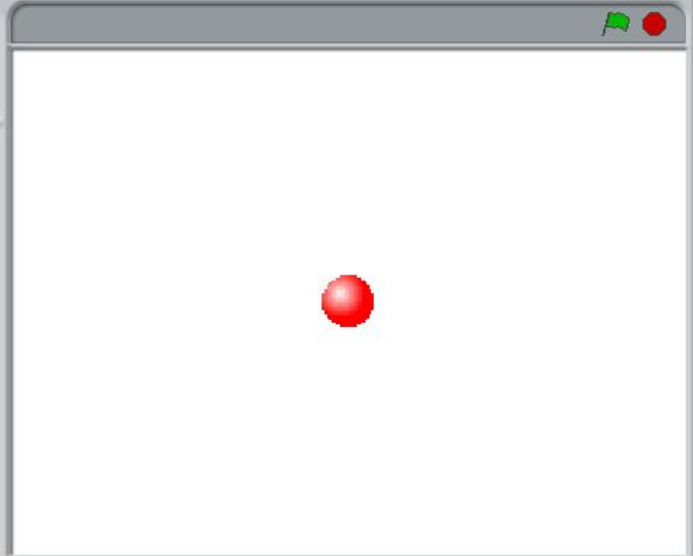
установить y в 0

если край, оттолкнуться

положение x

положение y

направление



Новый объект

x: -583 y: 251



friction_...

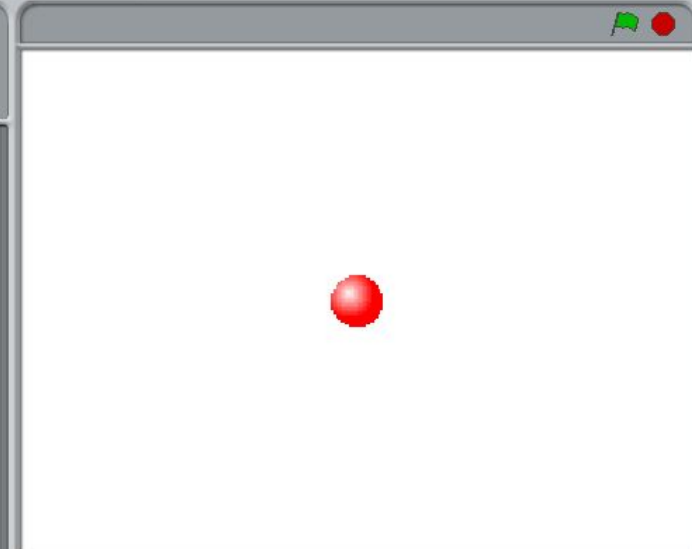
Сцена

- 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

Star, Folder, Question mark icons

x: -797 y: -186

friction_...

Сцена

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

friction_marb

x: 0 y: 0 направление: -37

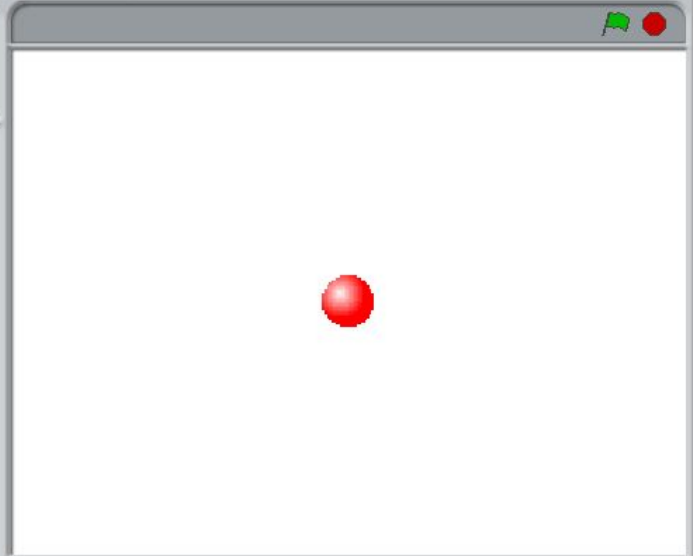
скрипты костюмы звуки

```

когда щелкнут по
идти 10 шагов

```

- 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



Новый объект

friction_...

Сцена

движение контроль
 внешность сенсоры
 звук операторы
 перо переменные

Сцена

скрипты фоны звуки

Новый фон: Рисовать Импортировать Камера

1 фон1 480x360 0.02 KB

Редактировать Копировать X

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

громкость
 громко?

Рычажок значение сенсора
 сенсор кнопка нажата ?

Графический редактор

Импортировать Очистить

отмена Отмена

Размер кисти: v

Установить центр костюма


OK Отменить



x: -538 y: -462

Сцена

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

friction_marb  

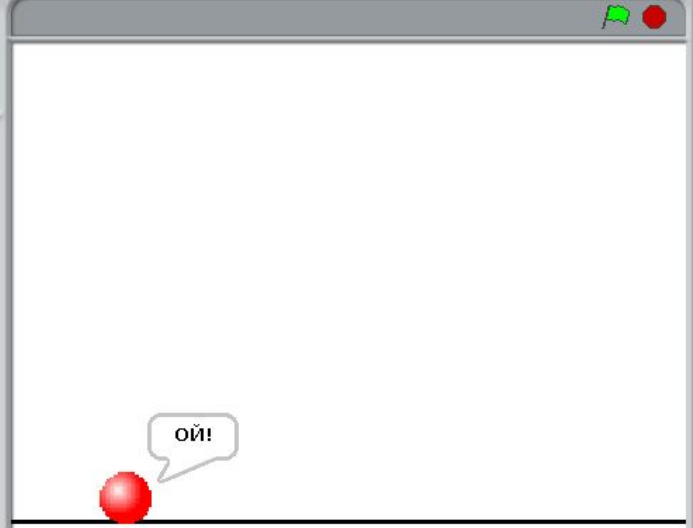
x: -157 y: -145 направление: -37

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



Категории:

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

Спрайт1

x: 91 y: -152 направление: 90

табы: 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

ЯЯЯ

Сцена

Новый объект

friction_... Спрайт1

Сцена

если край, оттолкнуться

положение x

положение y

направление

Создать переменную

Создать список

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

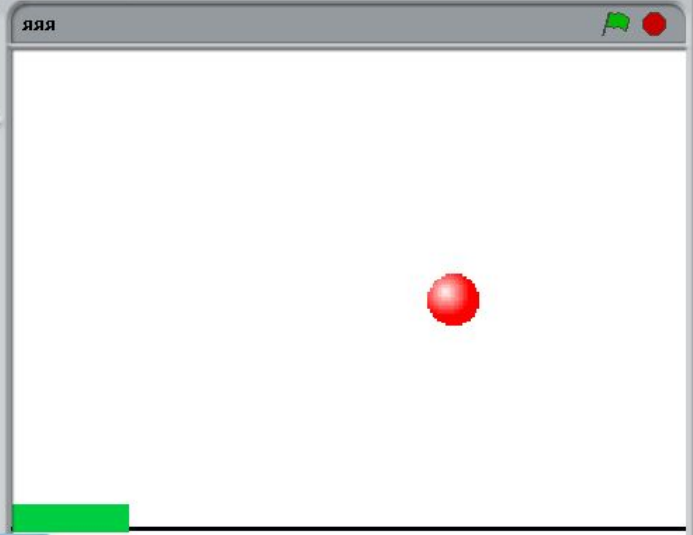
Создать переменную
Создать список

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
  
```

ЯЯЯ

фriction_marble очки 0

Новый объект

Icons for creating new objects.

x: -499 y: -78

фriction_... Спрайт1

Сцена

Создать переменную

Удалить переменную

очки

поставить очки в 0

изменить очки на 1

показать переменную очки

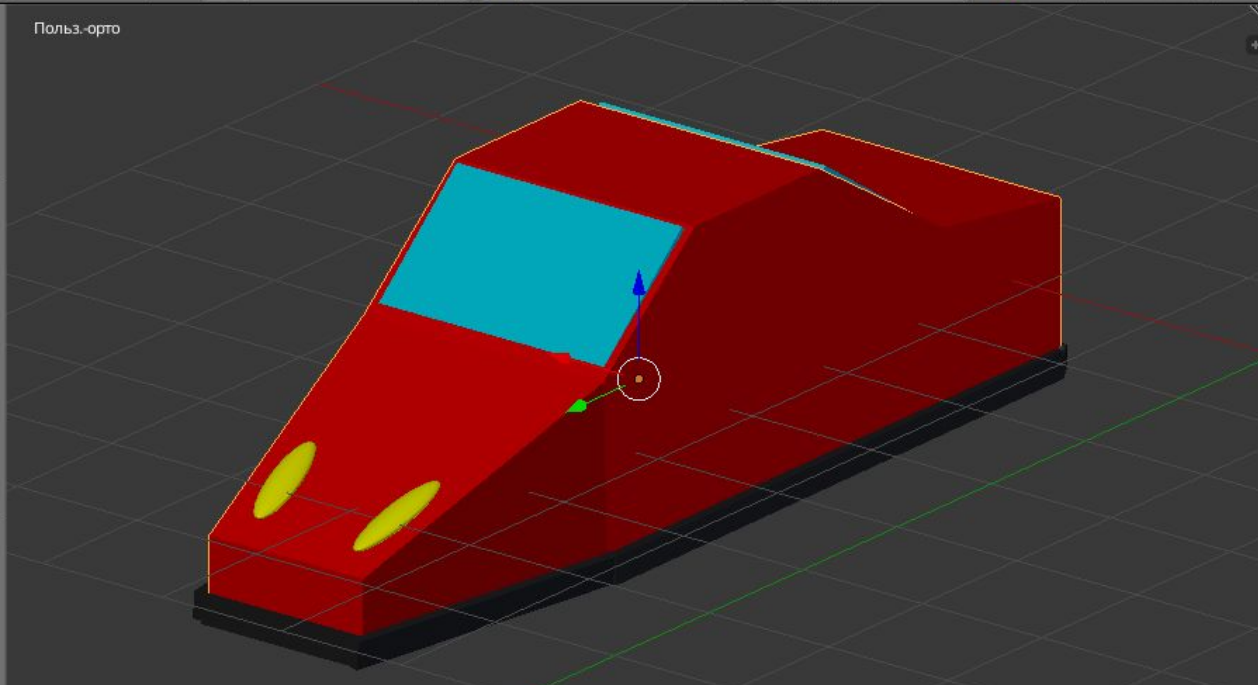
спрятать переменную очки

Создать список

```

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
  
```

- ▼ 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
- Lamp.005
 - Lamp.006
 - Lamp.007
 - Lamp.008
 - Lamp.009
 - Куб
 - Куб.001

Материал

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... Трассиро...

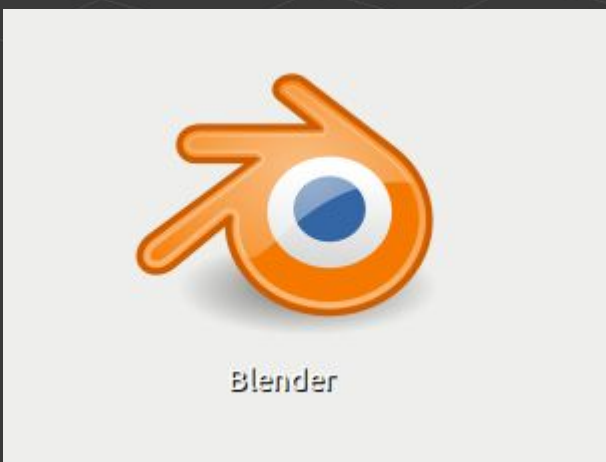
Аль: 1.000 Фре: 0.000

Блик:1.000 Сме: 1.250

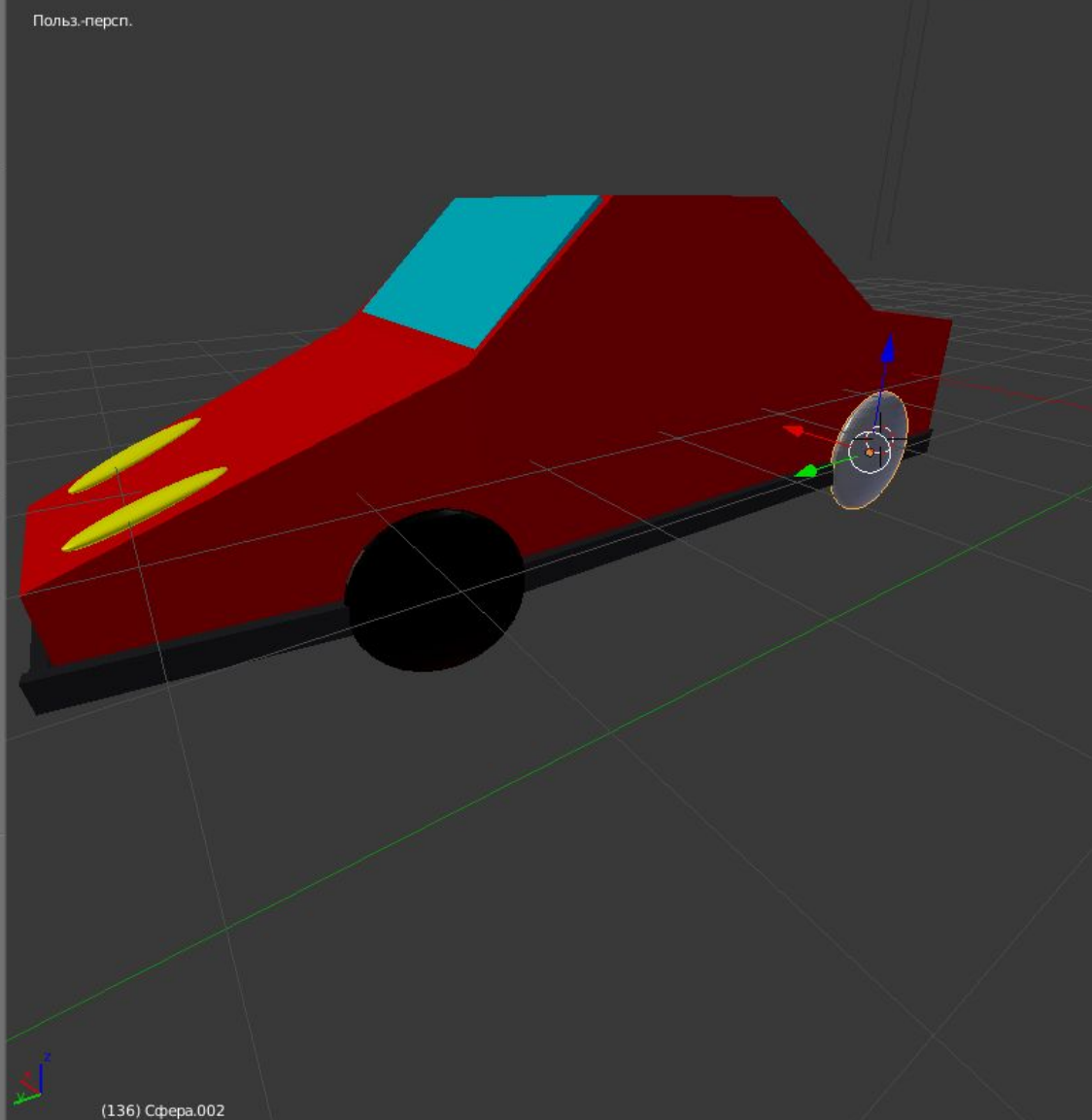
Отражение

▼ Плоское затенение:

(136) Куб



- ▼ 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... Трассиро...

Аль: 1.000 Фре: 0.000

Блик:1.000 Сме: 1.250

Отражение

▼ Создать материал

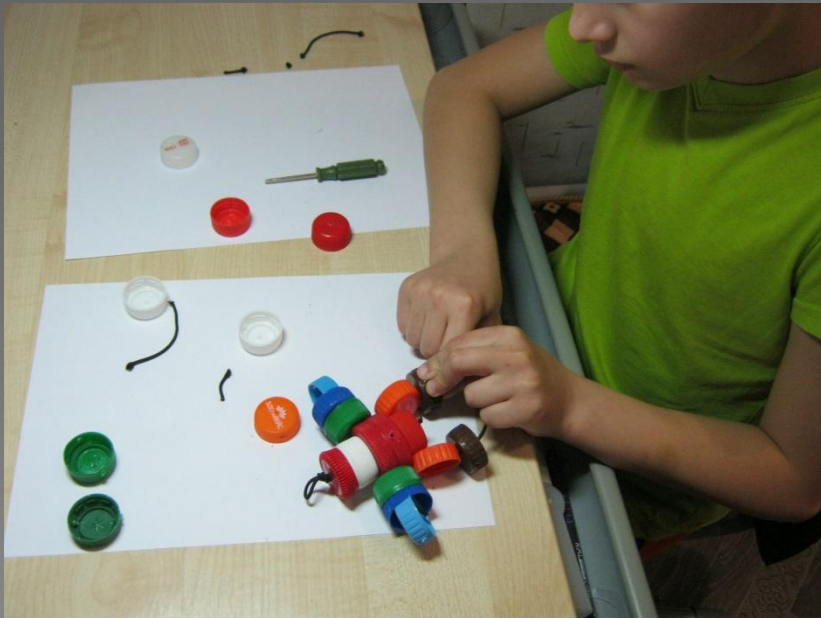
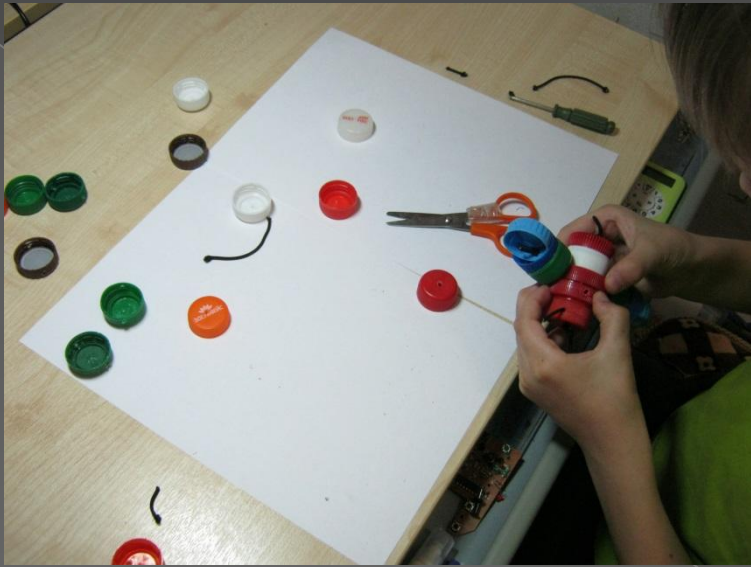
Вид Выделение Добавить Объект Режим объекта

Timeline and navigation controls.

120 140 160 180 200 220 240 260 280 300 320 340 360 380 400 420 440

Начало: 1 Конец: 250 136

Без синхронизации



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 !

