

Школа: 29		
Дата:	ФИО учителя: Скляренко Анна Викторовна	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Контроль. Добавление звука.		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Добавлять звук в скрипт.	
Цели урока	<ul style="list-style-type: none"> • Использовать блоки контроль • Добавлять звуки в программу • Использовать блоки для совместного действия спрайтов 	
Критерии оценивания	Использует блоки контроль для написания скрипта Использует блоки добавления звука в скрипт Создает скрипт с анимацией	
Воспитание ценностей	Привитие ценностей: уважение к окружающим, ответственности, осуществляется посредством различных видов работ, запланированных на данном уроке.	
Предварительные знания	Понятие спрайт, скрипт	
Межпредметные связи	ИЗО, математика, музыка	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока ___ мин	<p>Приветствие учащихся. Психологический настрой на урок. Прием «КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ». Если Ведущий говорит великаны - дети должны встать на носки и поднять руки вверх ; если карлики - все должны присесть и вытянуть руки вперед. Ведущий может говорить и делать разные движения, детям главное не сбиться.</p> <p>Выход на тему Прием «Ассоциация»</p>  	
Середина урока ___ мин	<p>Объяснение новой темы. Мы с вами знаем, что компьютер - это машина, которая не может работать без программ. Есть программы, которые нужны нам для работы с текстами, графикой, музыкой; программы в которых мы сами могли бы написать свои программы. Программа Scratch включает в себя все эти возможности. Остановимся мы в среде на музыкальном редакторе и создадим новогоднюю музыкальную открытку.</p>	

Мы можем записать мелодию по нотам, собирая, как обычно, скрипты для спрайта.

В Scratch вместо знаков нот используются числа от 0 до 127. Длина ноты тоже задается числом, которое определяет ее долю в такте. Длина может иметь дробное значение. Оба числа размещают в окошках блока



. Центральная точка музыкального звукоряда - нота ДО первой октавы, равна числу 60.

Ноты малой и первой октав можно выбрать на выпадающих клавишах фортепиано в самом

блоке . Числа остальных нот, которые ниже малой октавы и выше первой, нужно писать в окошке параметра.

По умолчанию в Scratch значение темпа установлено равным спокойному сердцебиению - 60 ударов в минуту, т.е. 1 условный удар в секунду. Мы будем использовать темп = 30 bpm.

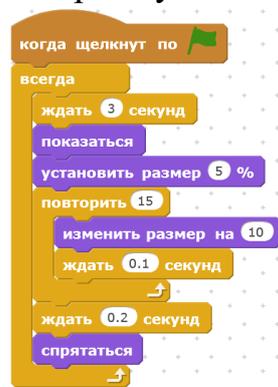
Для программирования темпа есть три родственных блока: установить темп, изменить темп и репортер темп, который содержит текущее значение темпа.

У вас есть не только 128 нот, но и 128 мелодических инструментов. Для создания нот можно выбрать любой музыкальный инструмент из списка, а можно просто написать номер нужного инструмента.

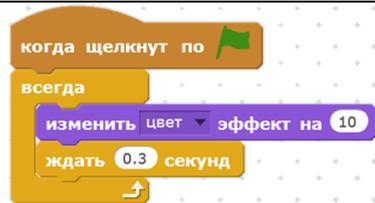
Мелодический набор состоит из 16 групп инструментов по 8 в каждой группе.

Кроме 16 групп мелодических инструментов, используемых для игры мелодий, есть еще 47 различных барабанов, для создания ритма.

А теперь давайте вспомним, как можно сделать так, чтобы спрайт увеличивался постепенно.



А как сделать так, чтобы спрайт менял свой цвет?



Практическая работа за компьютером.

Задание 1.

Выполни по образцу.

ноту 60 играть 0.5 тактов

повторить 3

ноту 67 играть 0.5 тактов

ноту 55 играть 0.5 тактов

Выберите звук на выпадающей клавиатуре

ноту 60 играть 0.5 тактов или введите число от 0 до 127 (60 является средним С).

Примечание: задать музыкальный темп, установив количество тактов в минуту, можно командой - установить темп bpm

Формативное оценивание.

Прием «Похвала учителя»

Задание 2.

Дополни свой скрипт по образцу.

темп

установить темп 60 bpm

установить темп 60 тактов в минуту будет делать это всегда:

всегда

ноту 64 играть 0.5 тактов играть 64 ноту 0,5 такта

изменить темп на 20 увеличить темп на 20 тактов

если темп > 500 если темп больше 500

остановить скрипт остановить этот скрипт

Темп - это скорость (тактов в минуту), с которой Скретч проигрывает ноты и удары барабанов. Чем больше значение темпа, тем быстрее проигрываются ноты и стучат барабаны.

ноту 60 играть 0.5 тактов 0.5 тактов = 0.5 секунды, в минуте 60 тактов

барабану 48 играть 0.2 тактов 0.2 такта = 0.1 секунды, в минуте 120 тактов

Формативное оценивание.

Прием «Похвала учителя»

Задание 3.

Выполни скрипт для нескольких спрайтов, используя разные условия начала выполнения программы.

выбрать инструмент

когда клавиша пробел нажата
 выбрать инструмент 1
 ноту 60 играть 0.5 тактов
 выбрать инструмент 25
 ноту 53 играть 0.5 тактов

Если нажата клавиша пробел
 выбрать инструмент 1 (пианино)
 играть ноту
 выбрать инструмент 25 (гитара)
 играть ноту

выбрать инструмент 1 Щелкните, чтобы выбрать из меню инструмент
выбрать инструмент 1 или напишите число от 1 до 128.
 Попробуйте инструменты 122 - 128, чтобы получить некоторые забавные звуки.

(1) Acoustic Grand
 (2) Bright Acoustic
 (3) Electric Grand
 (4) Honky-Tonk
 (5) Electric Piano 1
 (6) Electric Piano 2
 (7) Harpsichord

барабану играть тактов

повторить 3
 барабану 58 играть 0.2 тактов
 барабану 55 играть 0.2 тактов

Повторить 3 раза:
 играть эти два звука барабана

барабану 48 Выберите звук барабана из списка
 Или напишите число от 35 до 81

(35) Acoustic Bass Drum
 (36) Bass Drum 1
 (37) Side Stick
 (38) Acoustic Snare
 (39) Hand Clap
 (40) Electric Snare
 (41) Low Floor Tom

Примечание: количество ударов в минуту можно установить этой командой: **установить темп 60 bpm**

**Формативное оценивание.
 Прием «Похвала учителя»**

Конец урока
 ___ мин

Подведение итогов урока.

**Рефлексия.
 Прием «Пирамида успеха»**



Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы

Оценивание – как Вы планируете

Охрана здоровья и соблюдение техники

планируете поставить перед более способными учащимися?	проверить уровень усвоения материала учащимися?	безопасности