

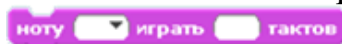


Школа: 29		
Дата:	ФИО учителя: Скляренко Анна Викторовна	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Контроль. Добавление звука.		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Добавлять звук в скрипт.	
Цели урока	<ul style="list-style-type: none"> • Использовать блоки контроль • Добавлять 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>	

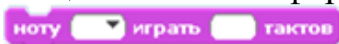
Мы можем записать мелодию по нотам, собирая, как обычно, скрипты для спрайта.

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 октавы 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.

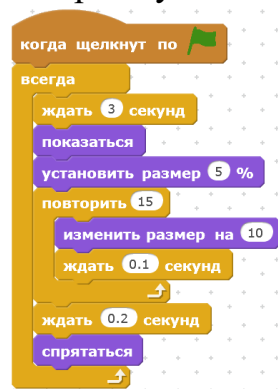
Для программирования темпа есть три родственных блока: установить темп, изменить темп и репортер темп, который содержит текущее значение темпа.

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.

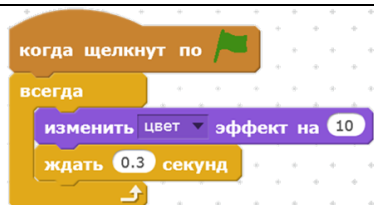
Мелодический набор состоит из 16 групп инструментов по 8 в каждой группе.

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

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.

установить темп 60 bpm

установить темп 60 тактов в минуту
будет делать это 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 (пиано)
 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
 барабану 48 играть 0.2 тактов

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

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

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