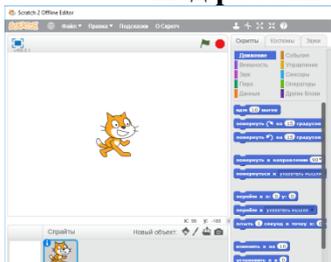
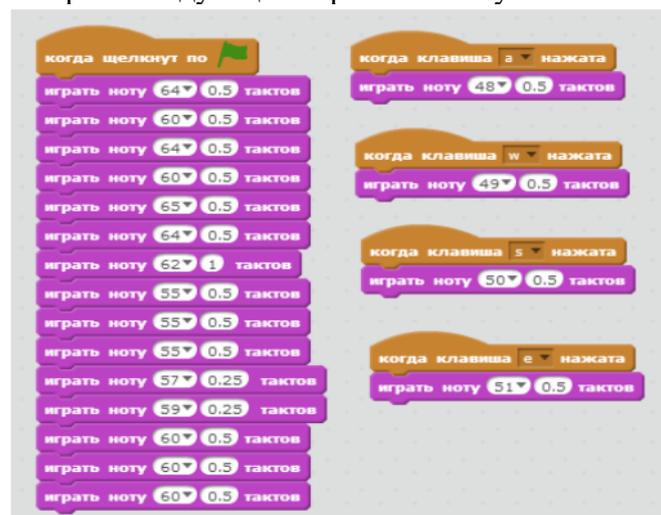


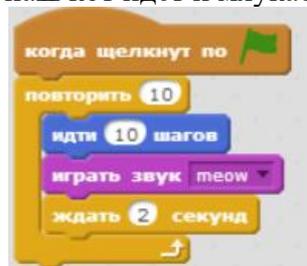
Школа:		
Дата:	ФИО учителя: Кашенова Ж.К.	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Создание анимации с использованием звука.		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Добавлять в скрипт звуковые эффекты	
Цели урока	<i>Добавлять в скрипт звуковые эффекты</i> <i>Создавать анимацию Scratch</i> <i>Создавать игровой среде программирования Scratch анимацию со звуком</i>	
Критерии оценивания	Правильно представляет алгоритм. Оперировать терминами Scratch, скрипт, спрайт, контроль, движение, анимация создает анимацию с использованием звука	
Воспитание ценностей	Сотрудничество, Обучение на протяжении всей жизни, Уважение по отношению к себе и окружающим	
Предварительные знания	Игровая среда программирования, учебник, сайт scratch.mit.edu	
Межпредметные связи	Предмет «Музыка»	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока 5 мин	<p>Приветствие с учащимися. Совместно с учащимися определить цели урока/Цели обучения</p> <p>Начать занятие рекомендуется с проверки выполнения материала, заданного на прошлом уроке. Повторить что такое Scratch, скрипт, спрайт, контроль, движение</p>	Слайд 1 Слайд 2
Середина урока 25 мин	<p>Создание аналога игры на пианино, используя команды: когда клавиша ... нажата; ноту ...играть ... тактов. Составление программы проигрывания мелодии «Чи-жик-пыжик».</p> <p>Добавление в проект музыкальных файлов с использованием команд: играть звук...; играть звук... до завершения; остановить все звуки.</p> <p>Группы блоков: Звук: ноту ...играть ... тактов; играть звук...; играть звук... до завершения; остановить все звуки; События: передать ... и ждать; когда я получу...; когда клавиша ... нажата</p> <p style="text-align: center;">Ход работы</p>  <p>Зайдите в Scratch</p> <p>Используя, соответствующие команды из блока звук и события</p>	Слайд 3 Карточк и с заданиям и



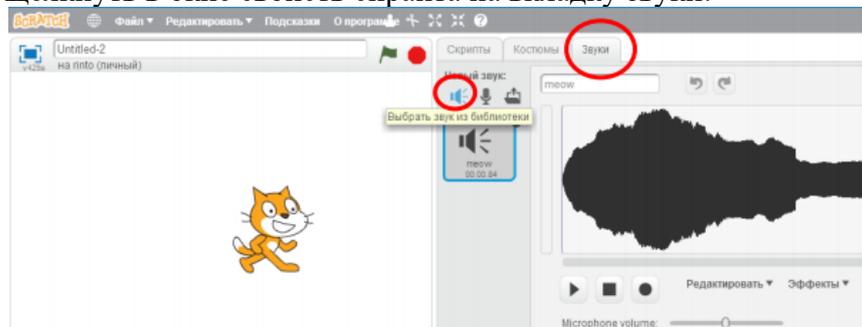
соберите следующие скрипты и запустите их.



В Scratch можно вставлять готовые музыкальные файлы. Пусть наш кот идет и мяукает:



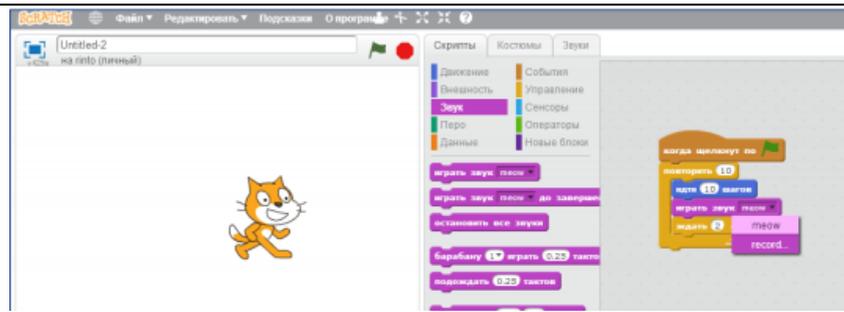
Готовые звуки добавляются из библиотеки звуков. Для этого надо щелкнуть в окне свойств спрайта на вкладку звуки:



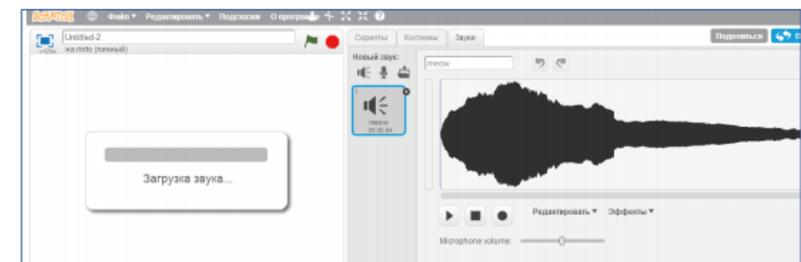
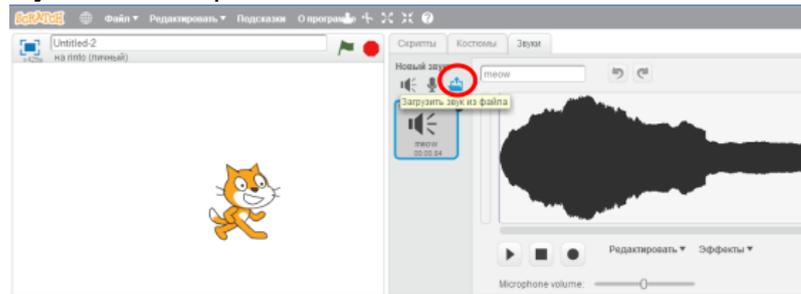
Откроется библиотека звуков, в ней выберите нужный звук, предварительно его можно прослушать, затем нажмите на кнопку ОК.



Затем перейдите на вкладку Скрипты, вставьте команду играть звук Из списка звуков выберите тот, который необходимо проигрывать.



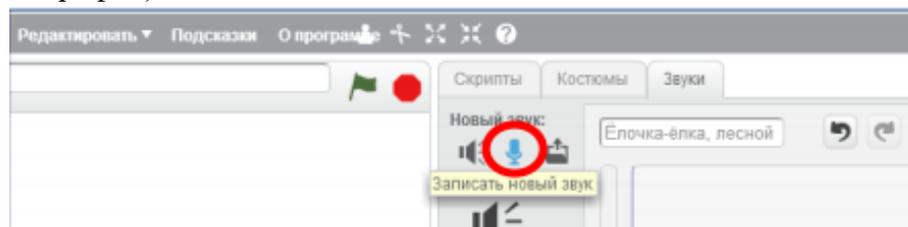
Музыкальные файлы можно вставлять из собственной коллекции

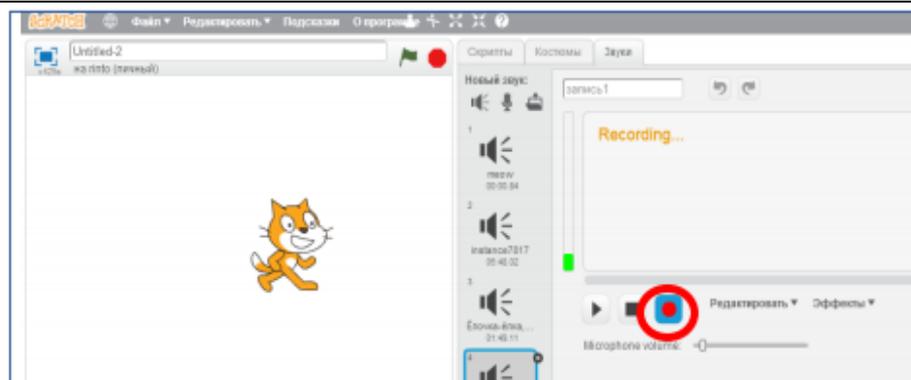


Загруженные музыкальные файлы можно редактировать и назначать эффекты. Например, можно музыкальный файл укоротить, т.е. вырезать лишнее.



Звуковое сопровождения для проекта (используйте для этого микрофон) можно записывать и самостоятельно:





Далее нажмите на кнопку для записи собственного звука. Если Вы это делаете первый раз, то программа возможно запросит разрешение на запись. Согласитесь на запись звука и говорите в микрофон. Для остановки записи нажмите кнопку стоп (черный квадратик, чуть левее кнопки запись). Затем записанный звук вставьте в свой скрипт. Звуковое сопровождение можно вставлять не только для спрайтов, но и для сцены. Сделайте активной Сцену, перейдите в закладку звуки. Добавьте в проект новые звуки DrumSet1 и DrumSet2 (категория все). Составьте для сцены (это делаете первый раз) следующий скрипт и запустите проект:



После запуска проекта мы видим, что кот идет по сцене и мяукает, а на фоне сцены бесконечно играет музыка.

Конец урока
5 мин

Домашнее задание: в тетради составьте и запишите в словесной форме алгоритм движения спрайта с добавлением звука

Рефлексия:

Метод «Рефлексивные карточки»

Было интересно...

Я понял, что...

У меня получилось...

Расскажу дома, что...

Рефлексивные карточки

Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?	Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?	Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности