
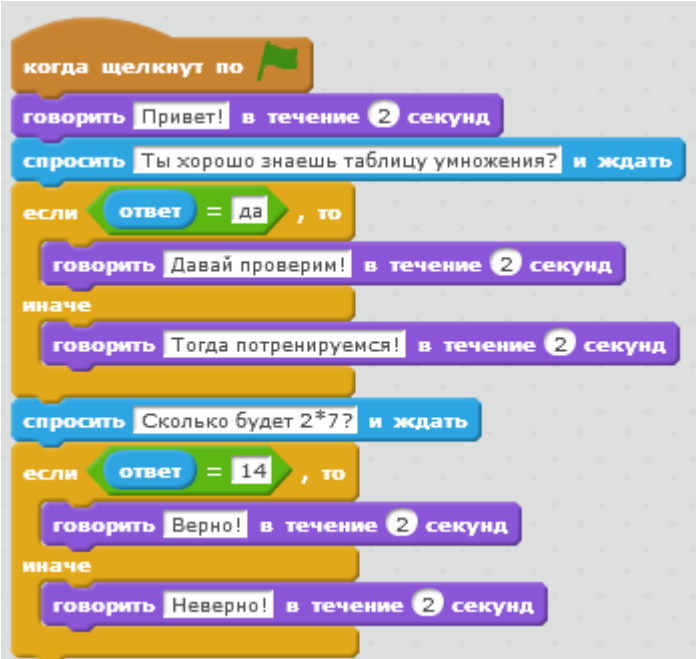


Раздел долгосрочного плана:	Школа: IT-class Абдыкаримова С.Т., Жиеналин К.Ж., Масягин Д.В., Серикбол С.
Дата:	ФИО учителя:
Класс: 5	Количество 10 отсутствующих присутствующих: :
Тема урока-заключительная экскурсия	Сенсоры вывод и ввод данных
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)	<ul style="list-style-type: none"> вносить и изменять данные в блоках в программной среде Scratch;
Цели урока	<ul style="list-style-type: none"> вносить и изменять данные в блоках в программной среде Scratch; знать об операторах ввода и вывода данных, применять операторы ввода/вывода данных при написании программ.
Критерии оценивания	<p><i>Создают проекты по инструкции</i></p> <p><i>Используют операторы ввода и вывода данных</i></p> <p><i>Создают проекты, используя словесный алгоритм</i></p>
Языковые цели	<p>Для решения данной проблемы я ...</p> <p>Для демонстрации идеи я выбрал следующие ...</p> <p>Моя программа включает в себя следующие команды ...</p>
Привитие ностей	Академическая ценность, обучение на всю жизнь
Межпредметные связи	Рисование, математика
Предварительные знания	Курс «Программирование», использование Scratch

Ход урока

Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока 10 мин	<p><i>Совместно с учащимися определить цели урока/Цели обучения</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Начать занятие рекомендуется с физминутки деление на группы и проверки выполнения материала, заданного на прошлом уроке. Игра «Рисуем ответ» 	http://scratch.mit.edu

	<ul style="list-style-type: none"> Учителю необходимо подготовить вопросы по пройденной теме, ответы на которые ребята смогут быстро и просто нарисовать. Дети должны быть предупреждены, что ответы нужно не озвучивать, а изображать на бумаге. <p>Например: Операторы, арифметические логические блоки, блоки управления.</p> <p>Разделите учащихся на пары. Попросите учащихся продемонстрировать результаты своей работы одноклассникам.</p>	 <p>смайликами оценить</p>
<p>Середина урока</p> <p>5 мин</p> <p>10 мин</p> <p>15 мин</p>	<p>Изучение нового материала необходимо начать с запуска видео:</p> <p><u>Актуализация знаний:</u> просмотр видео. Задача для учеников. Упражнения : 1уровень Создадим тренажер таблицы умножения.</p> <ol style="list-style-type: none"> Создайте новый проект. Выберите спрайта, который будет проводить тренировку, и сцену, где она будет проходить. Когда щелкнут по флажку спрайт должен сказать вступительную речь и задать вопрос о том, хорошо ли известна таблица умножения. С помощью проверки условия (Если ..., то ... иначе) выведем сообщение "Давай проверим!", если пользователь ответит "да", и "Давай потренируемся", если "нет". Дальше спрайт будет задавать вопросы из таблицы умножения и проверять ответы пользователя. Для записи условия используем команду зеленого ящичка (... = ...) и сенсор Ответ. 	<p>Видео</p> <p>http://yandex.kz/clc/k/jsredir?from=yandex.kz</p>

4. Добавьте еще несколько вопросов из таблицы умножения, продублировав блоки **Спросить ...** и **Если... то... иначе...**
5. Сохраните проект под названием "Тренировка" и откройте доступ к своему проекту, нажав на кнопку Поделиться.
6. Просмотрите результат
 1. Проверьте работу скрипта.
 2. Сохраните проект.

2 уровень . С таймером

Добавим в скрипт математика подсчет времени, которое потребуется игроку для ответа на вопрос. Для этого мы перезапустим таймер перед вопросом и выведем его округленное до целого значение, когда получим ответ.

1. Откройте проект.
2. Перейдите на спрайт и добавьте в скрипт после заголовка блок перезапустить таймер (рис. 6.).

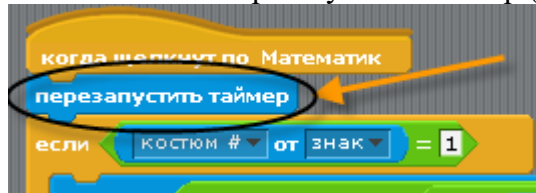


Рис. 6. Перезапуск таймера в начале выполнения скрипта

3. Добавьте в блоки думать дополнительные блоки слияния строк для вывода округленного значения таймера:



Рис. 7. Вывод округленного значения таймера

4. Запустите скрипт на выполнение. Теперь спрайт должен сообщать не только о правильности ответа, но и о потраченном времени.
5. Сохраните проект с таймером.

3 уровень. Неуловимый спрайт

Запрограммируем действия спрайта в ответ на приближение указателя мыши. Пусть спрайт всегда перемещается на 10 шагов, если расстояние до указателя мыши меньше величины размера спрайта (рис. 8).

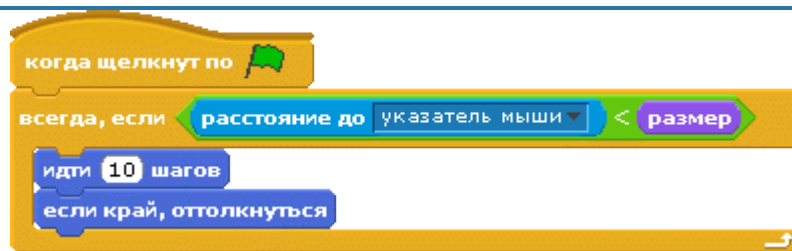


Рис. 8. Использование репортера расстояния для перемещения спрайта

Эту задачу можно решить разными способами. Например, репортер размер из категории Вид можно заменить аналогичным репортером из сенсоров:



Вместо блока идти 10 шагов, можно использовать блоки перемещений в случайные точки сцены. Ведь спрайты могут перемещаться, как ракеты, если вы не забыли.

4уровень. Тень мяча

Создайте новый проект. Добавьте в него спрайт мяча и нарисуйте спрайт Тень. Соберите для тени скрипт по образцу (рис.9). При перемещении мяча его тень должна двигаться параллельно по оси X.

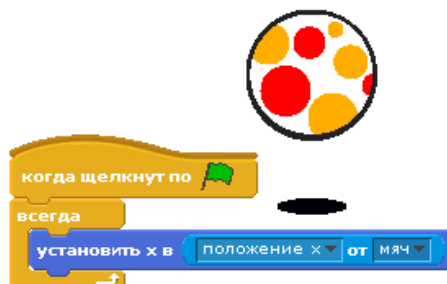
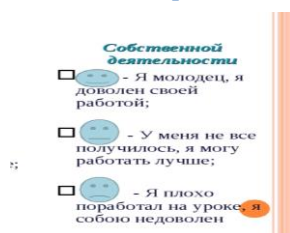


Рис. 9. Программирование тени мяча

Итог:

В этом разделе мы научились пользоваться переменными. С помощью сенсоров "знает" о действиях всех других объектов. В соответствии с этим менять свое поведение. Возникает необходимость сделать скрипты или вызывать действия другого объекта. Приходят блоки ПЕРЕДАТЬ.



Конец урока
5 мин

Предложите учащимся вспомнить, что было выполнено на уроке. Примерные ответы:
 1. Узнали новые
 2. Научились создавать скрипты.....
 3. Обсудите что показалось наиболее сложным и чему надо уделить больше времени на следующие занятия.

<p>Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</p>	<p>Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?</p>	<p>Здоровье и соблюдение техники безопасности</p>
<p><i>Задание: сдать в программу</i></p>	<p>Представляет алгоритм с командами с словестной форме Будут использовать команды в игровой среде программирования Познакомятся с возможностью использования константы и сенсоров.</p>	<p><i>Здоровье сберегающие технологии. Используемые физминутки и активные виды деятельности. Пункты, применяемые из Правил техники безопасности на данном уроке.</i></p>