

| | | |
|--|---|-------------------------------------|
| Школа: | | |
| Дата: | ФИО учителя: Магжанов Д.Е. | |
| Класс: | Участвовали: | Не участвовали: |
| Тема урока: Свободное проектирование. Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Scratch -сообществе. | | |
| Цели обучения, которые достигаются на данном уроке | научить писать первые программы в среде программ, уметь применять на практике. | |
| Цели урока | Выполняют практические и теоретические задания, используя знания и умения; анализируют, используют знания: знакомятся с элементами среды программирования, работает, осваивает новые понятия; | |
| Критерии оценивания | Владеет знаниями о среде игрового программирования Scratch, умеет работать в среде игрового программирования Scratch. Выполняет практические и теоретические задания, используя знания и умения. | |
| Воспитание ценностей | Формирование творческих подходов к решению проблем на основе критического мышления, привитие ценностей осуществляет по средствам взаимной поддержки в групповой работе. | |
| Межпредметные связи | Изобразительное искусство, литература | |
| Запланированные этапы урока | Запланированная деятельность на уроке | Ресурсы |
| Начало урока 7 мин | Организационный момент. Для создания благоприятного психологического климата учащиеся желают друг другу удачи. Постановка вопросов по теме "веревка для белья" для учащихся классов | Слайд 1 |
| Середина урока 30 мин | Разработка игровой программы в Scratch. * Открываем программу Scratch. Прежде всего, выбираем фон и рисуем крышку.- с помощью круглых инструментов ставим крышки, - изменяем форму с помощью инструмента изменения формы, - с помощью копировального инструмента ставим крышки и раскрашиваем ворота, делая несколько экземпляров. * Рисуем черную полосу на самой нижней стороне. * Приглашаем необходимые изображения из файла. * Изменим второй костюм закругления. * Далее пишем программу. Прежде всего, мы регистрируем блок score (гол) в ячейку данных. Это говорит о том, что у нас есть яйца, которые попадают в гнездо. * Пишем программу первого яйца. Размещаем блоки в порядке, как на рисунке. Программа выхода яиц из любого места, начиная с 53 по оси у .Программа перехода яиц на другой костюм при попадании яйца на черную полосу. То есть при спуске на землю взорвался.Программа подсчета яиц, попавших в гнездо. * После того, как вы записали полную программу яиц, делаем шесть копий. * Программа движения гнезда с помощью кнопки правой и левой стрелки клавиатуры при щелчке флажка. | Слайд 2 Раздаточный материал |

- * Мы создаем блок timer (время) в ячейку данных.
- * Программа остановки игры через 60 секунд. Пишем его на фон.
- * По истечении времени выпустить слово «Time is up» (время закончилось).

Сначала создаем новый спрайт, в котором находится надпись «Time is up». Во-первых, когда мы нажимаем флажок, мы спрайт становится скрытым и по истечении времени получается спрайт.

10. В результате будет сформирована игра по отлову яиц.

Scratch доступен онлайн: <https://scratch.mit.edu/>. Основные плюсы работы онлайн: работы сохраняются в вашем аккаунте и доступны из любой точки, где есть Интернет; можно создать студию и в неё собрать работы разных участников; есть возможность поделиться своими работами с другими участниками или найти интересные проекты и изучить код. Если Интернет слабый, то есть возможность скачать оффлайн версию: <https://scratch.mit.edu/scratch2download/>.

Инструкция по регистрации в Scratch:

1. Зайти на сайт <https://scratch.mit.edu/> и справа наверху нажать на "Присоединиться"



2. Откроется окно регистрации, вводим логин и дважды пароль. Если появляется сообщение, что логин уже занят, то придумываем другой. Можно использовать латинские буквы и цифры.

3. Вводим месяц и год рождения, пол и свою страну.

Присоединяйся ✕

Your responses to these questions will be kept private.
Why do we ask for this info [?](#)

Birth Month and Year **месяц и год рождения**

Gender Male Female **пол**

Country **страна**



1 2 3 4  **Далее**

4. Вводим электронный адрес. Нужно ввести реальный электронный адрес, так как на него приходит письмо с подтверждением регистрации.

Присоединяйся ✕

Enter your parent's or guardian's email address and we will send them an email to confirm this account.

Parent's or guardian's email address **Вводим электронный адрес**

Confirm email address **Повторно вводим электронный адрес**

Receive updates from the Scratch Team



1 2 3 4  **Далее**

5. Появляется следующее окно, вы уже можете начать работать. Если Вы хотите поделиться своей работой или прокомментировать, то нужно сделать последний шаг. Зайти в свою почту и подтвердить регистрацию.

Присоединяйся ✕

Welcome to Scratch, sch1329!

You're now logged in! You can start exploring and creating projects.

If you want to share and comment, simply click the link in the email we sent you at school1329@gmail.com.

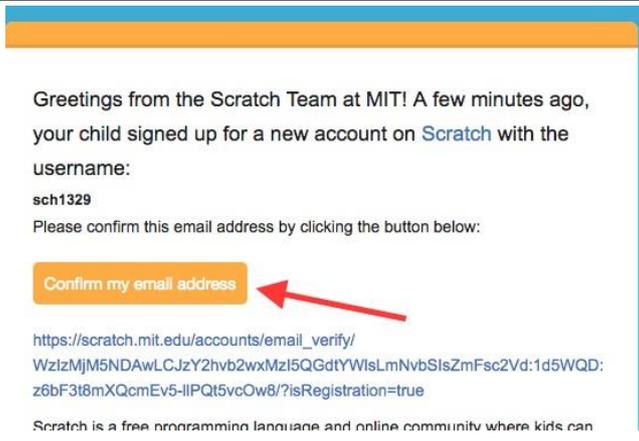
Wrong email? Change your email address in [Account Settings](#).

Having problems? [Please give us feedback](#)



1 2 3 4  **OK Lets Go!**

6. На почту приходит следующее письмо, Вам нужно нажать на "Confirm my email address", либо по ссылке ниже.



7. Регистрация завершена, можно начинать исследовать сайт и приступать к работе.



**Конец урока
3 мин**

Рефлексия.
Метод " 2 Звезды, 1 Желание»
по итогам конкурса учащиеся оценивают друг друга.

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

1. С помощью пожелать друг другу успехов, создать благоприятный психологический климат.
2. Проверю знания по теме "веревка для белья"

Метод " 2 Звезды, 1 Желание» по итогам конкурса учащиеся оценивают друг друга.

Правила техники безопасности. В целях соблюдения технику здоровья, во время работы за компьютером учащиеся

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| | | ВЫПОЛНЯЮТ ГИМНАСТИКУ ДЛЯ ГЛАЗ. |
|--|--|-----------------------------------|