

Школа:		
Дата:	ФИО учителя: Аплашова А.К., Нуртаева А.Д., Ибрайкина А.А., Айгужинов Д.Е	
Класс: 8-10 лет	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	-научиться создавать базовые спрайты .	
Цели урока	<ul style="list-style-type: none"> • Создают базового спрайта. • Свободно ориентироваться в программе Скретч (Scratch); • Создавать проекты по собственному замыслу 	
Критерии оценивания	Пользоваться программой Скретч (Scratch); Знают механизм создания скриптов.	
Воспитание ценностей	<p>-Способствовать развитию умения аргументировать свою точку зрения; воспитывать умение работать в парах;</p> <p>-воспитывать личные качества ученика: ответственное отношение к самостоятельной работе, уважение к мнению окружающих;</p> <p>- воспитывать культуру пользователя ПК.</p>	
Предварительные знания	Свободное проектирование. Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Scratch -сообществе.	
Межпредметные связи		
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока 10 мин	<p>Учитель проводит приветствие. Проверяет готовность к уроку. Делит класс на группы</p> <div style="background-color: #d3d3d3; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Деление на группы «Мой любимый цвет» Упражнение «Деление на группы»</p> </div> <p>На доске висят рисунки дерева для каждой группы отдельно. На партах у каждой группы лежат яблоки (шт 15) Учитель ребятам объясняет , что после каждого выполнения задания один человек с группы идет вешает яблоки на свое дерево.</p> <p>1 группа – Спрайты 2 группа - Скрипты Каждой группе даются карточки с заданиями. <i>Задание №1 установите соответствия</i></p>	<p>Цветные карточки</p>     <p>Карточки задания</p>

Группа команд	Назначение
Motion (движение)	Движение по прямой, повороты, координаты
Looks (вид)	Вид спрайта, показ или отключение, слои, эффекты
Sound (звук)	Работа со звуком
Pen (перо)	Управление рисованием следа
Control (управление)	Заголовки обработчиков, алгоритмические структуры, сообщения, задержки
Sensing (сенсоры)	Касание спрайта, нажатие клавиш, контроль мыши
Numbers (числа)	Арифметика, функции, сравнения, условия
Variables (переменные)	Создание и удаление переменных, присвоение значений

Дискрипторы:	баллы
Умеют сопоставлять назначения блоков	За каждый правильный ответ – 1 балл
Общее количество баллов:	8 баллов

**Середина урока
20 мин**

Объекты - это все, что существует в природе: *люди, животные, ветер, снег, дерево, солнце, буквы, мороженое, конфеты и т.д.*

В Скретче объекты называют спрайтами (англ. Sprite - вымышленный герой, эльф), а пространство - сценой.

При включении программы автоматически создается спрайт кота с именем Спрайт1.

Можно создать множество новых спрайтов с помощью трех звездных кнопок .

Список всех спрайтов проекта размещен под сценой (рис. 2.1.).





Рис. 2.1. Сцена и список спрайтов

Задание №2

Запустите Скретч. В программе есть библиотека готовых спрайтов:

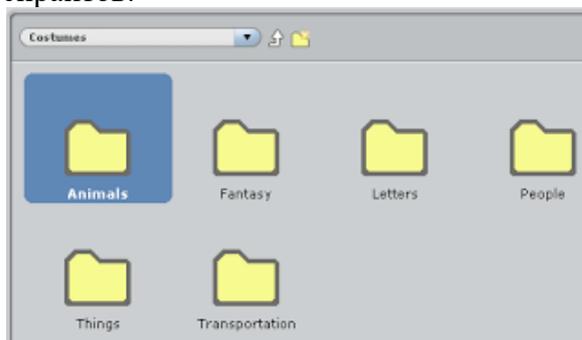


Рис. 2.2. Библиотека готовых спрайтов

- Animals* - животные;
- Fantasy* - сказочные персонажи;
- Letters* - буквы и цифры;
- People* - люди; *Things* - вещи;
- Transportation* – транспорт.

Чтобы добавить новый спрайт из библиотеки, нажмите на среднюю кнопку под сценой, которая выглядит как папка.

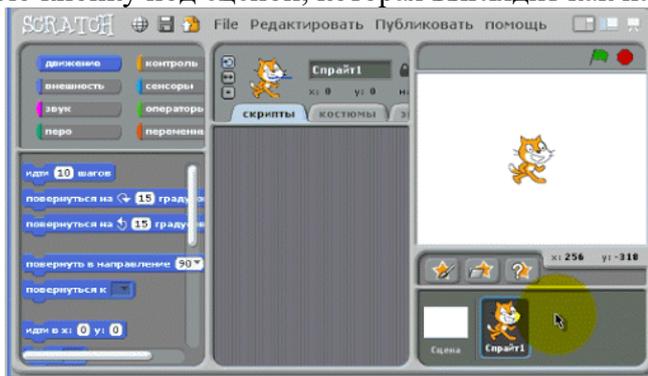


Рис. 2.3. Добавление спрайтов

Дискрипторы:	Количество баллов
Умеют включать программу Скретч (Scratch)	1 балл
Умеют добавлять новый файл из библиотеки	1 балл

Общее количество баллов

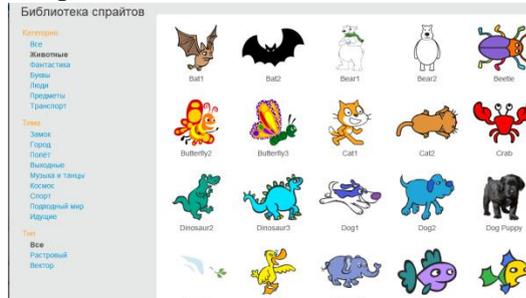
2 балла

Задание №3

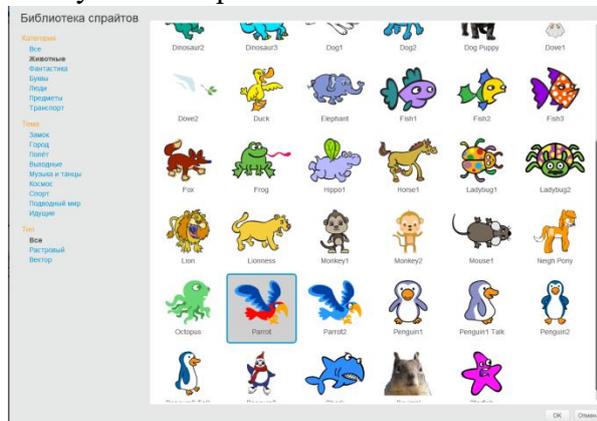
1. Выбираем новый объект.



2. Выбираем раздел **животные**



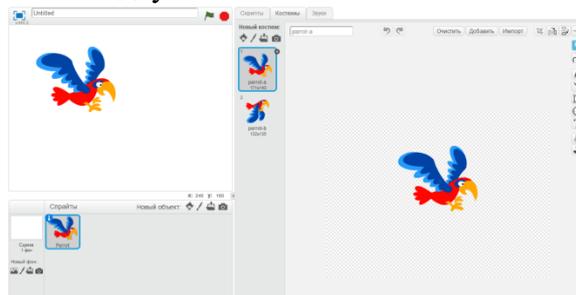
3. Выбираем нужного персонажа **Parrot** и нажимаем «ОК»



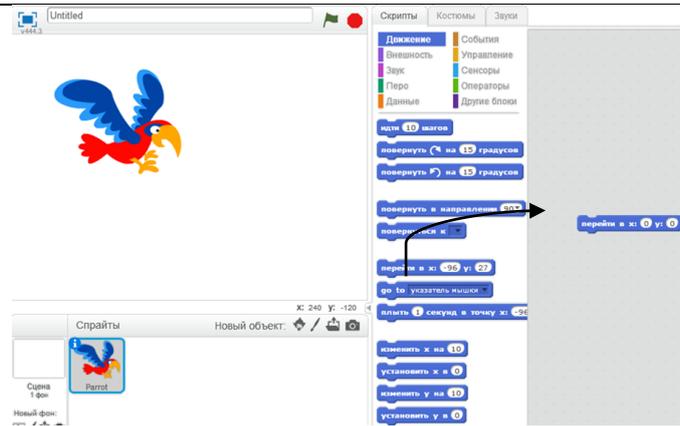
4. Удалим кота, кликнув правой клавишей по коту и выбрав в меню **удалить**.

5. Добавим птицу с опущенными крыльями. Для этого выполним следующие действия:

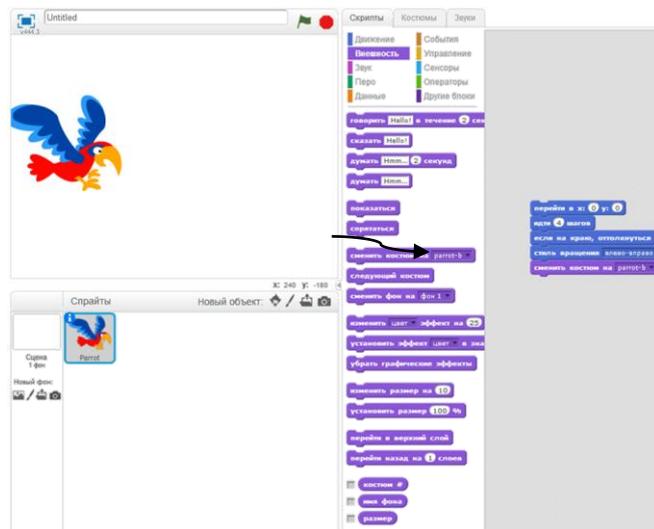
- Выбираем вкладку «Костюмы»



6. Напишем программу. Определим, из какой точки начнется полет. Пусть из «Нулевой точки» (точка с координатами x:0, y :0)



7. Выберем команду движения. (Какую?)
8. Какую команду необходимо использовать, чтобы птица не улетела за границы рабочей области?
9. Что нужно сделать, чтобы создавалось ощущение, что птица летит? Не секрет, что птица в полёте иногда машет крыльями. Имитации взмахов крыльев надо сделать выбор: когда наш герой будет изображён с поднятыми крыльями, а когда — с опущенными.
10. Для этого выберем блок «внешность» и сменим костюм нашего героя.

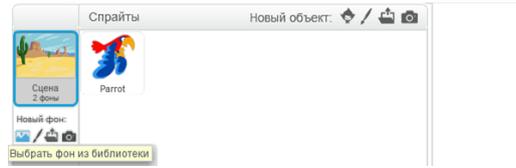


11. Что необходимо сделать герою после взмаха крыльями? Продолжить движение. Поэтому нам необходимо задать ему команды для движения.
12. Чего не хватает в нашей программе?
13. Наш герой должен только один раз взмахнуть крыльями?
14. Дополним нашу программу необходимыми командами.

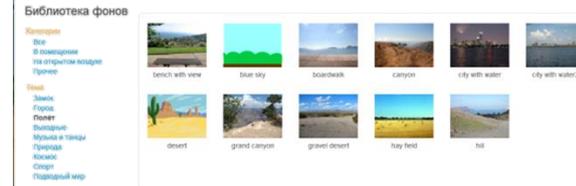


15.

16. Для смены фона необходимо нажать.



Выбрать категорию «полет»



И выбрать наиболее подходящий для Вас фон.

18. Добавить необходимый звук.



19. Запустим, нажав на , и остановим, нажав на



**Конец урока
10 мин**

Рефлексия

«Светофор»

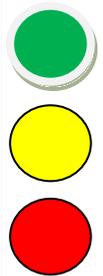
Дети сигналият карточками:

Зелёной – побольше таких дел,

Жёлтой – понравилось, но не всё,

Красной – дело не понравилось,

*поучительно,
интересно,
скучно.*



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