

Школа:		
Дата:	ФИО учителя: Аплашова Акмарал	
Класс: 8-10 лет	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Создание проекта с использованием нескольких спрайтов, объединенных одним условием	
Цели урока	Создать проект с несколькими спрайтами Создать для каждого спрайта свой скрипт Объединить спрайтов условными блоками	
Критерии оценивания	Добавляют в проект спрайтов используя стандартную библиотеку среды Scratch; Создают скрипты для каждого спрайта; Используют блоки условия для объединения действий спрайтов.	
Воспитание ценностей	-Способствовать развитию умения аргументировать свою точку зрения; воспитывать умение работать в парах; -воспитывать личные качества ученика: ответственное отношение к самостоятельной работе, уважение к мнению окружающих; - воспитывать культуру пользователя ПК.	
Предварительные знания	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов	
Межпредметные связи		
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока 10 мин	Учитель проводит приветствие. Проверяет готовность к уроку. Ученики встают в Круг . Создание коллаборативной среды.	Цветные карточки  
Середина урока 20 мин	<p>Объекты - это все, что существует в природе: <i>люди, животные, ветер, снег, дерево, солнце, буквы, мороженое, конфеты и т.д.</i></p> <p>В Скретче объекты называют спрайтами (англ. Sprite - вымышленный герой, эльф), а пространство - сценой.</p> <p>При включении программы автоматически создается спрайт кота с именем Спрайт1.</p> <p>Можно создать множество новых спрайтов с помощью трех звездных кнопок .</p> <p>Список всех спрайтов проекта размещен под сценой (рис. 2.1.).</p>	



Рис. 2.1. Сцена и список спрайтов

Задание №2

Запустите Скретч. В программе есть библиотека готовых спрайтов:

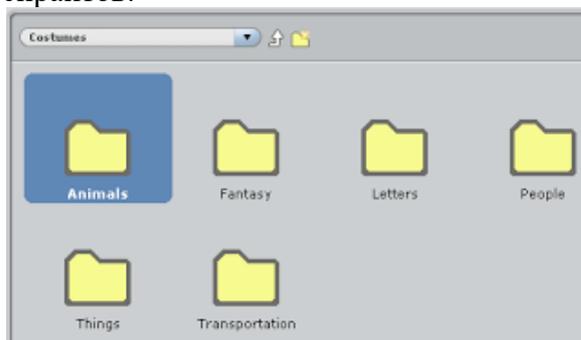


Рис. 2.2. Библиотека готовых спрайтов

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.

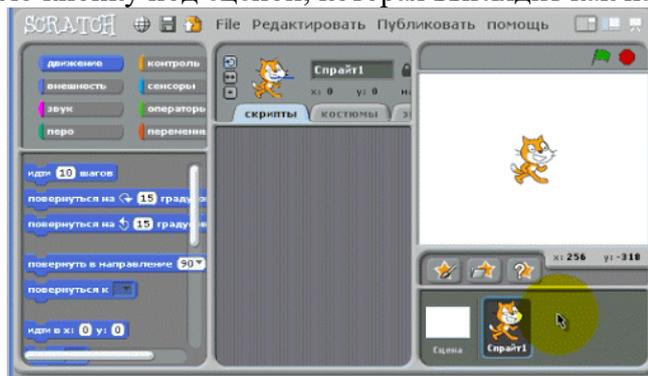


Рис. 2.3. Добавление спрайтов

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

Общее количество баллов

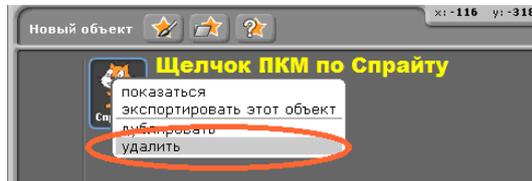
2 балла

Задание №3

Задание. Создание проекта «Дисотека».

Технология выполнения задания.

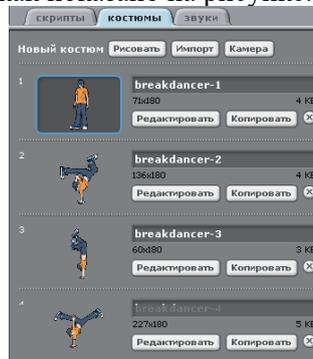
1. Запустите программу Scratch.
2. Удалите из проекта Спрайт 1, он нам не понадобится для работы.



3. Добавьте в проект спрайт из папки people под названием breakdancer-1.



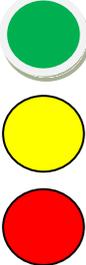
4. Для нового спрайта добавьте еще три костюма breakdancer-2, breakdancer-3, breakdancer-4. У Вас должно получиться примерно так, как показано на рисунке.



5. Аналогичным образом добавить Спрайт 2 (breakdancer1) и Спрайт 3 (breakdancer3).
6. Для Спрайта 1 составьте следующий скрипт.



7. Для спрайтов 2 и 3 составьте скрипты самостоятельно.

<p>Конец урока 10мин</p>	<p>Рефлексия</p> <p>«Светофор»</p> <p><i>Дети сигналият карточками: Зелёной – побольше таких дел, Жёлтой – понравилось, но не всё, Красной – дело не понравилось,</i></p> <p><i>поучительно, интересно, скучно.</i></p>	
<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>Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности</p>