

Школа:		
Дата:	ФИО учителя: Саметова З, Смирноа Ю, Аленова Р, Касымов К, Садыков Р, Сербиненко П	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Что такое Scratch. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	<ul style="list-style-type: none"> • Познакомить с объектами среды программирования Scratch • Познакомить с правилами записи команд. 	
Цели урока	<ul style="list-style-type: none"> • Знают интерфейс программы • Знают понятие среда программированию • Знают алгоритм и исполнителя 	
Критерии оценивания	- Знают интерфейс программы	
Воспитание ценностей	<ul style="list-style-type: none"> • Способствовать развитию умения аргументировать свою точку зрения. • Развитие познавательного интереса у учащихся, основ коммуникативного общения, уверенности в собственных силах, аккуратность 	
Предварительные знания	Основы алгоритмизации	
Межпредметные связи		
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока ___ мин	<p>Приветствие учащихся, психологический настрой на урок.</p> <p>- Давайте наш урок начнем с пожелания друг другу добра. Я желаю тебе добра, ты желаешь мне добра, мы желаем друг другу добра. Если будет трудно - я тебе помогу. Я рада, что у нас отличное настроение. Надеюсь, что урок пройдет интересно и увлекательно.</p> <p>Актуализация знаний</p> <p>Что такое алгоритм? (это последовательность действий, строгое исполнение которого приводит к определенному результату)</p> <p>Какие основные алгоритмические конструкции вы знаете. (линейные, ветвление, циклические) приведите пример</p> <p>Кто может составлять алгоритмы? (человек)</p> <p>А кто исполняют эти алгоритмы? (различные исполнители (роботы, вычислительные машины))</p> <p>Выход на тему урока, постановка целей урока</p>	

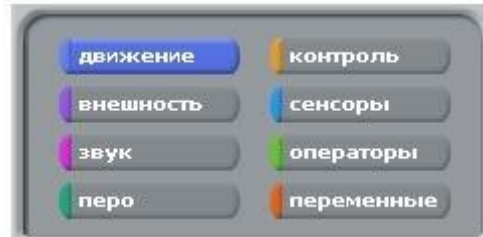
Середина урока
___ мин

Изложение новой темы

Приложение Scratch представляет собой среду для создания программ и анимации. Интерфейс Scratch и основы работы в нем видео-ролик «Внешний вид окна программной среды Scratch» (<http://youtu.be/pWHD0WZc5kE>)

(<http://youtu.be/pWHD0WZc5kE>)

Блоки команд в Scratch

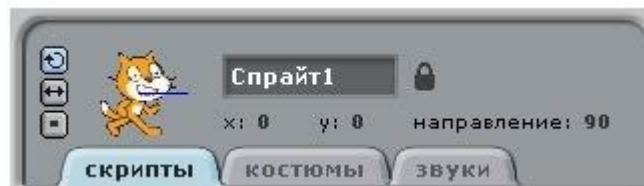


Презентация

Свойства объекта.

Спрайтами в Scratch называются все объекты по умолчанию, отличаются лишь их номера.

Презентация



Ниже поля имени отображены три свойства объекта (в данном случае, кота) — это его положение (координаты x и y) и направление.

Внизу мы видим три кнопки-вкладки — скрипты, костюмы и звуки.

Над холстом находятся две вот такие кнопки:



Кнопки запуска и остановки анимации.

Над флагом и кругом мы видим еще три кнопки:



Кнопки режимов окна Scratch. Они предназначены для изменения

всего окна приложения Scratch.

Физминутка.

Выполни работу по образцу



1.

Обратите внимание на то, как соединяются между собой команды: как блоки в конструкторе Лего. В каких-то случаях это может служить своего рода подсказкой. Какие-то команды можно соединять между собой, а какие-то не соединяются, и, значит, мы составляем не очень правильную программу.

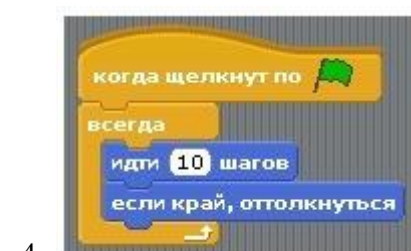
Чтобы разорвать блоки, надо потянуть за нижнюю команду, чтобы переместить весь блок - за самую верхнюю. Попробуйте и затем верните все на место.



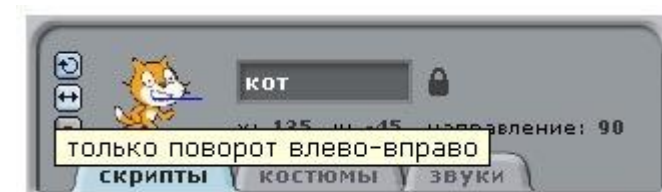
2.




3.



4.



<https://www.youtube.com/watch?v=-ZlCuzq8BJqw&list=PLB3VIEfUDk0fukI46iCvHiLX000IeQfzT>

	<p>5. В левой части этой ячейки есть три маленькие кнопки: со скругленной стрелкой, двуголовой стрелкой и квадратной точкой. По умолчанию нажата первая кнопка и поэтому объект при столкновении поворачивается так, как мы наблюдали. Если нажать вторую кнопку, то он будет поворачиваться так, как нам надо в данный момент (слева направо). Третья кнопка вообще запрещает какие-либо повороты. Нажмите вторую кнопку и посмотрите, как ходит кот. Не забудьте после этого остановить программу.</p> <p>6. Посмотрите на изображение кота в ячейке свойств. У него есть какой-то синий отрезок. Зажав на нем мышью, его можно поворачивать. При этом меняется значение направления. Это означает, что объект при запуске программы будет двигаться в установленном таким образом направлении. Поэкспериментируйте с выбором направления движения кота.</p> <p>7. Сохраните свой проект.</p>	
<p>Конец урока ___ мин</p>	<p>Рефлексия:</p> <p>Прием «Смайлик»</p>  <p>Домашнее задание</p> <p>Задание 1.</p> <p>Установить дома программную среду Scratch с разрешения родителей.</p> <p>Задание 2.</p> <p>Просмотреть видео-урок «Знакомство со средой программирования Scratch» (http://youtu.be/vd20J2r5wUQ) и реализовать мини-проект на тему «Рыбка плышет».</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>

--	--	--