

<b>Школа:</b>		
<b>Дата:</b>	<b>ФИО учителя: Дидара Мейрамовна</b>	
<b>Класс:</b>	<b>Участвовали:</b>	<b>Не участвовали:</b>
<b>Тема урока: Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.</b>		
<b>Цели обучения, которые достигаются на данном уроке</b>	Ознакомить с понятием спрайт. Научить добавлять новых спрайтов. Научить рисовать новых объектов.	
<b>Цели урока</b>	Ознакомиться с понятием спрайт. Научиться использовать и добавлять новых спрайтов. Использовать новые объекты в практике.	
<b>Критерии оценивания</b>	Используют спрайты.	
<b>Воспитание ценностей</b>	Привитие ценностей: уважение к окружающим, ответственности, осуществляется посредством различных видов работ, запланированных на данном уроке.	
<b>Предварительные знания</b>	Основы алгоритмизации. Система команд исполнителя Scratch (блоки)	
<b>Межпредметные связи</b>	Математика. Рисование.	
<b>Запланированные этапы урока</b>	<b>Запланированная деятельность на уроке</b>	<b>Ресурсы</b>
<b>Начало урока 5 мин</b>	<p><b><u>Организационный этап</u></b></p> <p><i>Тренинг: «Я рад(а) тебя видеть на уроке информатики, потому что ...»</i> Продолжая по порядку, определить хорошие достоинство учеников.</p> <p><b>Использование приема «Снежный ком»</b></p> <p>Каждый ученик должен вспоминать то, с чем познакомились на прошлом уроке, не повторяя предыдущего ответа или дополнения озвучить свои мысли. Как все учащиеся высказались, ученик по выбору учителя или по желанию делает вывод.</p> <p><b>Выход на тему: Ребята вы знаете что такое спрайт?</b></p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>Спрайт – газированный напиток, со вкусом лимона, принадлежащий американской компании The Coca-Cola Company.</p> </div> <p><b>В Scratch тоже есть спрайт.</b></p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>Но... Дело в том, что исполнитель в <b>Скретч</b> (тот самый кот, которого мы заставили бегать туда-сюда) является <b>спрайтом!</b></p> </div> <p><b>И какая тема урока? (Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.)</b></p>	Слайд

Середина урока  
25 мин

*(Sprite) Объект – по умолчанию это рыжий кот, который может двигаться, говорить и думать, изменять внешний вид и взаимодействовать с другими исполнителями*

Во вкладках «Костюмы» и «Звуки»

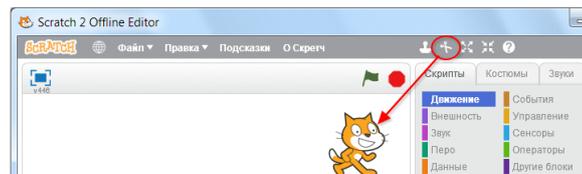


Если вы думаете, что исполнителем в среде **Скретч** может быть только фирменный кот, вы ошибаетесь!

Удалим кота и назначим исполнителем летучую мышь.

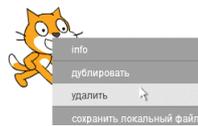
Удалить спрайт из среды можно разными способами.

1. Можно взять инструмент **Ножницы** и щёлкнуть этим инструментом на коте:



Берём ножницы и щёлкаем на коте

2. Можно открыть контекстное меню на исполнителе и выбрать в нём позицию **Удалить**:



Сейчас я предлагаю вам посмотреть видео, в котором показано как добавить Спрайт и изменить его размеры.

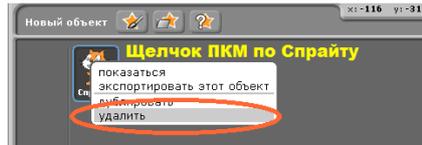
Слайд

Слайд

[https://www.youtube.com/watch?v=nA5uaq6xQ\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=nA5uaq6xQ_s)

Слайд

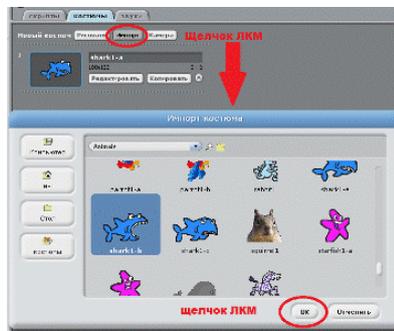
Запустите программу Scratch . Удалите из проекта Спрайт 1.



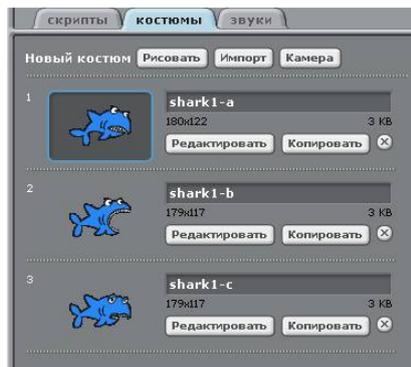
Добавьте в проект новый спрайт. Выберите кнопку Новый объект, в папке Animals выберите Спрайт shark1-a.



Сделайте активным Спрайт Акула двойным щелчком мыши и перейдите в закладку Костюмы. Добавьте для Спрайта Акула новый костюм. Для этого нажмите на кнопку Импорт и выберите костюм shark1-b.



Аналогичным образом добавьте еще один костюм shark1-c. В окне костюм должно получиться следующее.

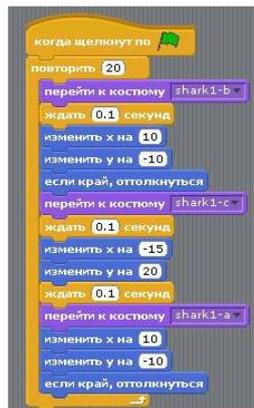


Для Спрайта Акула в закладке скрипты составьте следующую программу.

Карточки

Слайд

Стикер



Оценивание:

### «Светофор»

При опросе обучающиеся поднимают «светофор» красной или зеленой стороной к педагогу, сигнализируя о своей готовности к ответу (пассивность невозможна; обучающийся вынужден каждый раз явно для себя и для педагога зафиксировать, т.е. оценить свои знания).



**Практическая работа.** Рисование новых объектов. Нарисовать 2 с Запрограммируй программу так, чтобы снеговик шел к елке и как поворачивал в обратную сторону.



	<p><b>«Лодки в море»</b></p> <p>У меня всё получилось! Держу курс на новые знания!</p> <p>Я знаю, что меня тянет на дно. У меня всё получится!</p> <p>Моя лодка пошла ко дну... Мне нужна помощь!</p> 		
<p><b>Конец урока 5 мин</b></p>	<p><b>Рефлексия : «Пять пальцев».</b></p>  <p><b>Рефлексия</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Прием «5 пальцев»</li> <li>• Обведите свою ладонку.</li> <li>• Продолжить</li> <li>• На мезинце – « я узнал о...»</li> <li>• На безымянном- « Я сделал...»</li> <li>• На среднем- « Настроение у меня ...»</li> <li>• На указательном -«Я помог ...»</li> <li>• На большом – « Мое самочувствие ...»</li> </ul> <p>MyShared</p>		
<p><b>Дифференциация – каким образом Вы планируете оказать больше поддержки? Какие задачи Вы планируете поставить перед более способными учащимися?</b></p>	<p><b>Оценивание – как Вы планируете проверить уровень усвоения материала учащимися?</b></p>	<p><b>Охрана здоровья и соблюдение техники безопасности</b></p>	