


Школа:		
Дата:	ФИО учителя: Дидара Мейрамовна	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Ознакомить с понятием спрайт. Научить добавлять новых спрайтов. Научить рисовать новых объектов.	
Цели урока	Ознакомиться с понятием спрайт. Научиться использовать и добавлять новых спрайтов. Использовать новые объекты в практике.	
Критерии оценивания	Используют спрайты.	
Воспитание ценностей	Привитие ценностей: уважение к окружающим, ответственности, осуществляется посредством различных видов работ, запланированных на данном уроке.	
Предварительные знания	Основы алгоритмизации. Система команд исполнителя Scratch (блоки)	
Межпредметные связи	Математика. Рисование.	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока 5 мин	<p><u>Организационный этап</u></p> <p><i>Тренинг: «Я рад(а) тебя видеть на уроке информатики, потому что ...»</i> Продолжая по порядку, определить хорошие достоинство учеников.</p> <p>Использование приема «Снежный ком»</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>Выход на тему: Ребята вы знаете что такое спрайт?</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>В Scratch тоже есть спрайт.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>Но... Дело в том, что исполнитель в Скретч (тот самый кот, которого мы заставили бегать туда-сюда) является спрайтом!</p> </div> <p>И какая тема урока? (Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.)</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»

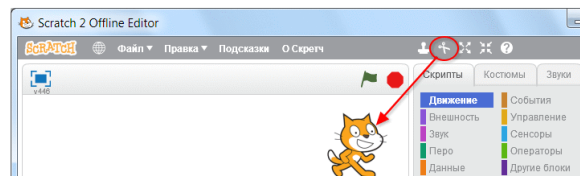


Если вы думаете, что исполнителем в среде **Скретч** может быть только фирменный кот, вы ошибаетесь!

Удалим кота и назначим исполнителем летучую мышь.

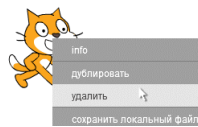
Удалить спрайт из среды можно разными способами.

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.

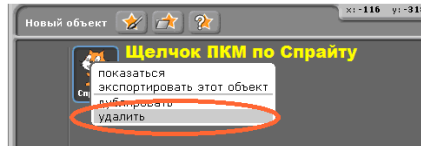
Слайд

Слайд

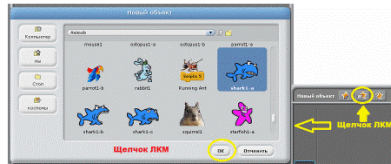
https://www.youtube.com/watch?v=nA5uaq6xQ_s

Слайд

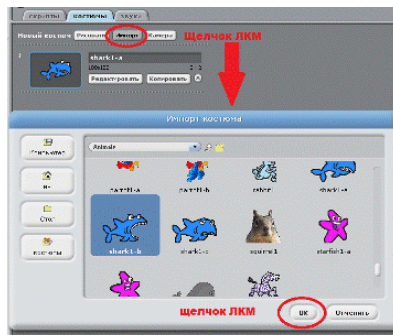
Запустите программу Scratch . Удалите из проекта Спрайт 1.



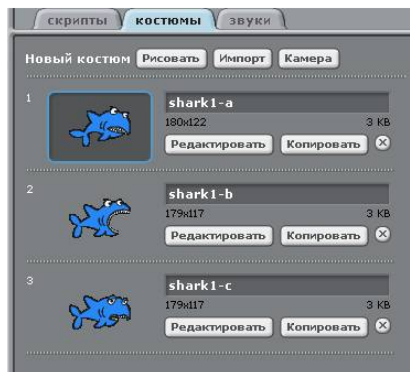
Добавьте в проект новый спрайт. Выберите кнопку Новый объект, в папке Animals выберите Спрайт shark1-a.



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.

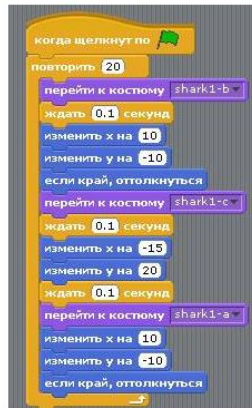


Для Спрайта Акула в закладке скрипты составьте следующую программу.

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 слайда. Запрограммируй программу так, чтобы снеговик шел к елке и как только достиг елки, то поворачивал в обратную сторону.



	<p>«Лодки в море»</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>Конец урока 5 мин</p>	<p>Рефлексия : «Пять пальцев».</p>  <p>Рефлексия</p> <ul style="list-style-type: none"> • Прием «5 пальцев» • Обведите свою ладонку. • Продолжить • На мезинце – « я узнал о...» • На безымянном- « Я сделал...» • На среднем- « Настроение у меня ...» • На указательном -«Я помог ...» • На большом – « Мое самочувствие ...» <p>MyShared</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>	