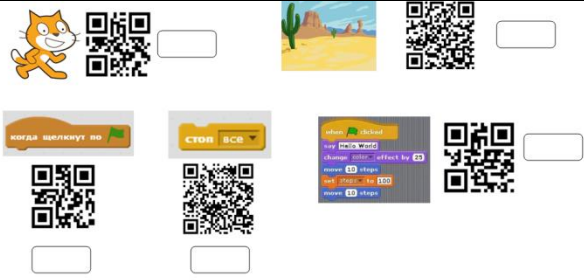
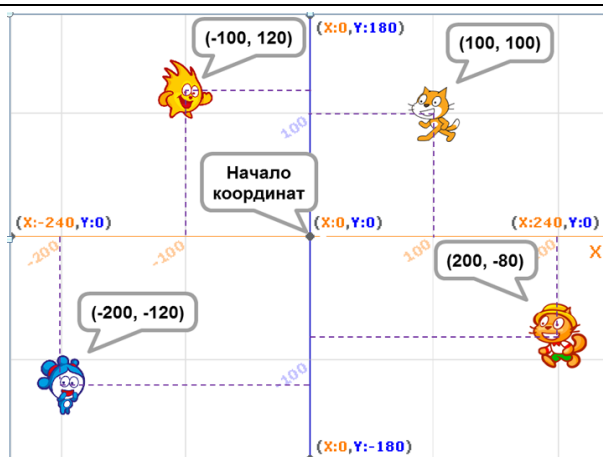


<b>Школа:</b>		
<b>Дата:</b>	<b>ФИО учителя: Скляренко А.В. СЛ 29, Беткулова А.К. Теренколь СОШ 2, Шакенова А.С. Айнакольская СОШ</b>	
<b>Класс: 2-4</b>	<b>Участвовали:</b>	<b>Не участвовали:</b>
<b>Раздел:</b> Скрипты программы Scratch.		
<b>Тема урока:</b> Команды движения в Scratch. <u><b>Координаты движения.</b></u>		
<b>Цели обучения, которые достигаются на данном уроке</b>	Изучение блока «движение» в среде Scratch	
<b>Цели урока</b>	<b>Учащиеся:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучить команды движения.</li> <li>• Изучить координатную плоскость.</li> <li>• Применить полученные знания при составлении скрипта.</li> </ul>	
<b>Критерии оценивания</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучают команды движения</li> <li>• Используют команды при составлении скриптов</li> <li>• Применяют полученные знания при выполнении практических заданий</li> </ul>	
<b>Воспитание ценностей</b>	4. Индустриализация и экономический рост, основанный на инновациях. Сотрудничество, труд и творчество.	
<b>Предварительные знания</b>	Знают и понимают понятия: скрипт, спрайт, фон. Знают механизм создания скрипта.	
<b>Межпредметные связи</b>	Информатика – умение читать код программы, работа за ПК.	
<b>Запланированные этапы урока</b>	<b>Запланированная деятельность на уроке</b>	<b>Ресурсы</b>
<b>Начало урока 7 мин</b>	<p><b>Приветствие учащихся.</b>  <b>Психологический настрой на урок.</b>  <b>Прием «Цвет настроения».</b>  <b>Цель:</b> положительный настрой на урок</p> <p>“Здравствуйте, ребята! Мы как всегда рады видеть друг друга и готовы к совместной творческой работе. Перед вами на столах лежат цветные полоски: красная, синяя, зеленая. Посмотрите на них внимательно и выберите ту, которой соответствует ваше эмоциональное настроение именно сейчас. <b>Красный цвет</b> – вы полны энергии, готовы активно работать. <b>Зеленый цвет</b> – вы спокойны, вам всё равно, что будет происходить на уроке. <b>Синий цвет</b> – вы хотите узнать что-то новое”. На доске рисунок солнышка без лучиков. Прикрепите вокруг него свои полоски - стикеры, чтобы получились разноцветные лучики.  Спасибо! Надеюсь, что сегодня на уроке все будут хорошо работать и к концу урока у всех будет хорошее настроение!</p> <p><b>Актуализация опорных знаний.</b>  <b>Прием «Верно – не верно»</b>  <b>Цель:</b> проверка знаний прошлых уроков.</p>	<p>Цветные полоски – стикеры, рисунок солнышка (приложение 1)</p> <p>Маршрутный лист урока, сканер QR-code, цветные</p>

	 <p><b>Ключ:</b> не верно, не верно, не верно, верно, верно.  <b>Формативное оценивание. Прием «Радуга»</b>  <b>Цель:</b> проверка знаний.  Учащиеся обмениваются маршрутными листами и проверяют результаты по ключу на доске. В качестве оценки выполненного задания приклеивают цветной кружок. Значение цветов на доске. Затем листы возвращаются к владельцу.  <b>Значение цветов:</b>  <b>Оранжевый</b> – все пять ответов верны  <b>Синий</b> – четыре ответа верны  <b>Зеленый</b> – три ответа верные  <b>Красный</b> – два ответа верные  <b>Желтый</b> – один ответ верный  <b>Фиолетовый</b> – нет ни одного верного ответа.  <b>Примечание:</b> на маршрутном листе каждого ученика есть «Паровозик знаний», вагончики – задания которые выполняются на уроке.</p>	<p>кружочк и, презента ция</p>
<p><b>Середина урока</b> <b>28 мин</b></p>	<p><b>Объяснение новой темы.</b>  <b>Выход на тему.</b>  <b>Прием «Вопрос - ответ»</b>  - Посмотрите пожалуйста на значение цветов лучиков нашего солнышка и скажите какой цвет повторяется? (синий)  - Теперь давайте вновь обратим внимание на оценивание вашего задания. Как вы думаете, почему использованы именно эти цвета? Где вы могли их встретить при изучении программы Scratch? (палитра блоков)  - За что отвечают блоки синего цвета при написании скрипта? (движение)  <b>Озвучивание темы урока.</b>  <b>Постановка цели урока для каждого ученика.</b>  Для постановки цели ученику предлагаются глаголы-помощники: «ознакомиться», «изучить», «применить», «научиться».</p> <p><b>Теоретический материал.</b>  <b>Координаты</b> – числа, определяющие положение точки (объекта) в пространстве. Примеры использования координат: игра «Морской бой», ряд и место в зрительном зале кинотеатра, положение фигуры на шахматной доске.  В Scratch положение спрайта на сцене определяется двумя координатами: горизонтальной X и вертикальной Y.</p>	<p>Презент ация Маршру тный лист урока</p>



Координаты задаются в **пикселях** (точках).  
 Координаты определяют для центра спрайта  
*Рассмотреть задания для примера на слайдах.*

Задание 1.

**Прием** «Узнал – примени!».

**Цель:** применение полученных знаний

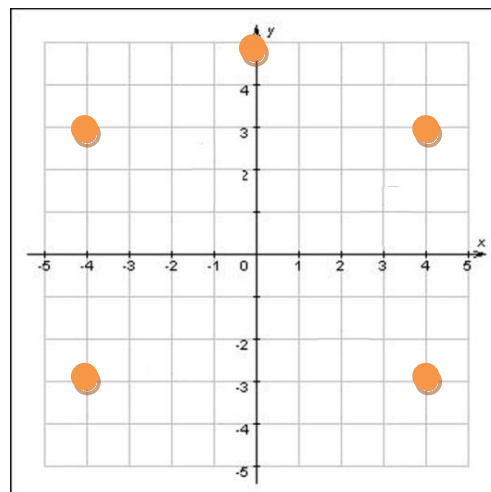
**Критерий оценивания:** применяет знания о координатной плоскости, умеет определять координаты на координатной плоскости.

**Способы дифференциации:** диалог и поддержка, темп

**Уровень мыслительных навыков:** знание

**Задание.** Отметьте точки на координатной плоскости и последовательно соедините их:

- A (4, 3)
- B (4, -3)
- C (-4, -3)
- D (-4,3)
- E (0, 5)



**Дескрипторы:**

- отмечает точки на координатной плоскости согласно заданных параметров;
- верно соединяет точки;

**Формативное оценивание.**

**Прием** «Светофор»

**Цель:** определение уровня усвоения материала

Презентация  
 Маршрутный лист  
 урока



«Выполнил правильно, доволен собой!»



«Надо быть внимательнее»



«Мне нужна помощь»

Приклеить кружок соответствующего цвета на «Паровозик знаний» во второй вагончик.

**Теоретический материал.**

Для реализации движения в Scratch используются блоки группы ДВИЖЕНИЕ:

Блок	Результат
	Спрайт пройдет указанное количество шагов (пикселей). Если число положительное, спрайт движется вперед, если отрицательное - назад
	Спрайт переместится в точку с указанными координатами
	Спрайт плавно переместится в точку с указанными координатами за указанное время
	Спрайт переместится на указанное количество пикселей вправо - если задано положительное число, или влево - если отрицательное.
	Спрайт переместится на указанное количество пикселей вверх - если задано положительное число, или вниз - если отрицательное.
	Задаёт координату X спрайта в указанное число
	Задаёт координату Y спрайта в указанное число

**Физ. минутка**

**Задание 2**

**Прием:** «Исследовательская работа»

**Цель:** первоначальное закрепление теоретических знаний на практике.

**Критерий оценивания:** выполняет практическое задание

**Способы дифференциации:** задание, темп, диалог и поддержка

**Уровень мыслительных навыков:** применение

**Задание.**

Откройте учебный проект «Кот-пешеход» используя браузер.

Скопируйте ссылку и вставьте ее в адресную строку браузера.

<https://scratch.mit.edu/projects/170786944/>. Прочтите инструкцию,

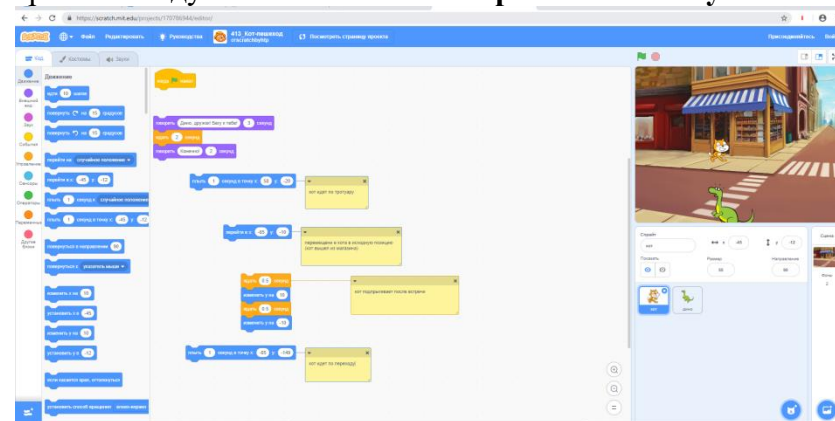
кликните на кнопку Войти внутрь проекта. Соберите скрипт,

используя комментарии к блокам. Протестируйте проект.

**Обратите внимание!** При запуске проекта спрайт Кот каждый раз должен возвращаться в исходную позицию. Для этого в начале

Маршрутный лист урока  
Ссылка на

проекта следует поставить блок **Перейти в x:-65 y:-10**



ресурс

### Дескрипторы:

- определяет верную последовательность команд;
- соединяет блоки в готовый скрипт;
- запускает программу.

**Формативное оценивание. Прием:** «Букет настроения»

**Цель:** определение уровня усвоения материала



Задание было легким, я легко с ним справился!

Я справился благодаря подсказкам!

Мне было трудно, но я справился!

Я бы не справился без помощи учителя (товарища)!

Выбираем цветочек согласно самооценки выполненного задания и приклеиваем его на «Паровозик знаний» на третий вагон.

Задание 3.

**Прием** «Исследовательская работа»

**Цель:** закрепление полученных знаний.

**Критерий оценивания:** выполняют задание на закрепление полученных знаний

**Способы дифференциации:** темп, задание.

**Уровень мыслительных навыков:** применение

Маршрут  
ный  
лист  
урока  
Ссылка

**Задание.**

Вышли как-то буквы на прогулку.

- *Давайте поиграем – составим слово!* – предложила буква Б и побежала на пригорок.

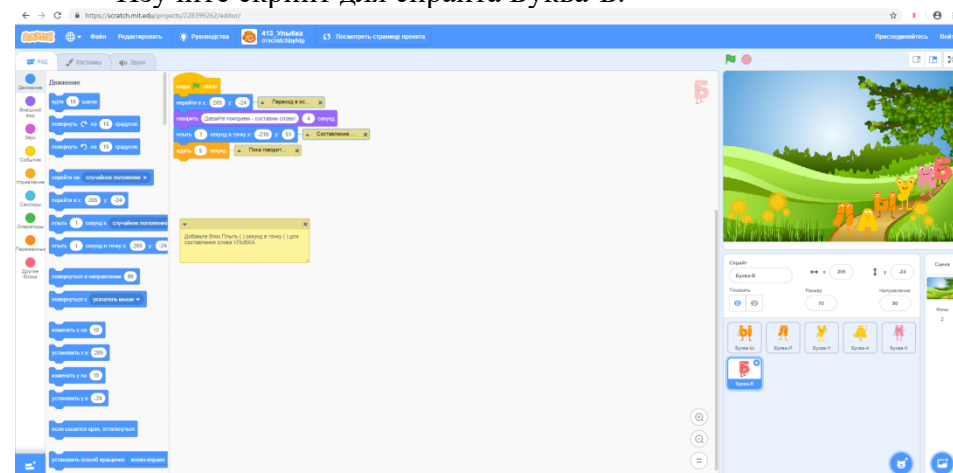
Остальные буквы выстроились за ней, а буква Ы замешкалась.

- *БУЛКА...* – грустно прочитала буква Ы. - *Это вкусно. Но я тоже хочу играть с вами.*

Тогда буквы перестроились и освободили место для буквы Ы. Получилось замечательное слово - УЛЫБКА.

**1 уровень сложности \***

- Откройте проект-заготовку <https://scratch.mit.edu/projects/228399262/>.
- Изучите скрипт для спрайта Буква-Б.

**2 уровень сложности \*\***

Установка букв У, Л, К, А на исходные позиции.

Скрипты следует писать для каждого спрайта (копировать нельзя, т.к. у всех спрайтов разные исходные координаты)

- Перетащите в поле скриптов блок **Когда щелкнут по флажку** (группа СОБЫТИЯ).
- Присоедините блок **Перейти в точку ...** (группа Движение).
- Добавьте блок **Ждать 4 секунд** (пока говорит спрайт Буква-Б)

**3 уровень сложности \*\*\***

Построение слова БУЛКА.

- Запустите проект. Спрайт Буква-Б переместится на пригорок.
- Переместите спрайты букв У, Л, К, А, «выстроив» их за буквой Б в слово БУЛКА.
- Дополните скрипты для букв У, Л, К, А:  
Присоедините блок **Плыть ... секунд в точку ...** Обратите внимание, что координаты спрайтов будут записаны автоматически. Задайте время 1 секунда
- Дополните скрипт для спрайта Буква-Ы. Присоедините блок **Говорить ... в течение ... секунд**. Впишите текст *БУЛКА... Это вкусно. Но я тоже хочу играть с вами.* Задайте время 5 секунд

**4 уровень сложности \*\*\*\***

Построение слова УЛЫБКА.

- Запустите проект. Спрайты переместятся на пригорок, буква Ы останется на дорожке. Остановите проект.
- Переместите спрайты, «выстроив» из букв слово УЛЫБКА.
- Дополните скрипты для букв У, Л, Б, К, А: Присоедините блоки **Ждать 5 секунд** (пока говорит буква Ы) и **Плыть ... секунд в точку ...** Задайте время 1 секунда
- Для спрайта Буква-Ы добавьте блок **Плыть ... секунд в точку ...**
- Протестируйте проект.
- Сохраните проект под именем **Улыбка**.



**Формативное оценивание. Прием: «Смайлик»**

**Цель:** самооценка выполненного задания.



Выбираем смайлик согласно самооценки выполненного задания и приклеиваем его на «Паровозик знаний» на четвертый вагон.

**Конец урока  
5 мин**

**Подведение итогов урока**

**Прием** «А на последок я скажу...»

**Цель:** определение результатов по достижению цели урока

Учащиеся прикрепляют свои маршрутные листы на доску так, чтобы было видно «Паровозик знаний». Учитель предлагает оценить свою работу в течении всего урока: мне удалось..., я смог..., я не смог..., наиболее успешно выполненным заданием я считаю... и т.д. (для помощи учащимся начало фраз можно вывести на ИД)

**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**



--	--	--