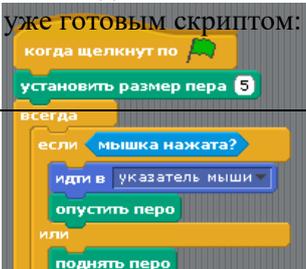


Школа: 29		
Дата:	ФИО учителя: Скляренко Анна Викторовна	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Команды рисования		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Создавать скрипты, используя команды рисования	
Цели урока	<ul style="list-style-type: none"> • Различать блоки для рисования • Создавать готовые скрипты для рисования • Создавать скрипты для проекта 	
Критерии оценивания	Использует блоки рисования для создания скрипта Создает скрипт, используя блоки рисования	
Воспитание ценностей	Привитие ценностей: уважение к окружающим, ответственности, осуществляется посредством различных видов работ, запланированных на данном уроке.	
Предварительные знания	Понятие спрайт, скрипт	
Межпредметные связи	ИЗО, математика	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока ___ мин	<p>Приветствие учащихся. Психологический настрой на урок. Прием «Пожелания». Посмотрите, ребята, друг на друга, мысленно пожелайте себе и всем людям здоровья, мира и добра. Положите руку на сердце и повторяйте за мной: Я есть любовь, Я есть воля, Я есть сила, Я есть добро, Я есть всё прекрасное. Я есть Человек, Всё зависит от меня, Всё в моих руках.</p> <p>Актуализация знаний. Прием «Вопрос - ответ» Какие этапы создания скрипта вы помните с прошлого урока? Для чего необходим каждый из них?</p> <p>Формативное оценивание. Прием «Похвала учителя»</p>	
Середина урока ___ мин	<p>Объяснение новой темы. Для рисования в Scratch можно использовать мышь и клавиатуру. Для наглядной иллюстрации этих возможностей добавляем из библиотеки Scratch объект <i>Drawing pencil (рисующий карандаш)</i> он находится в каталоге <i>Things (Вещи)</i>. Этот объект появляется с уже готовым скриптом:</p>  <p>The screenshot shows a Scratch script starting with a 'when clicked' event block, followed by a 'set pen size to 5' block, a 'when green flag clicked' block, and a series of 'if mouse clicked' blocks that control the pen's state: 'go to pointer', 'put pen down', and 'lift pen'.</p>	

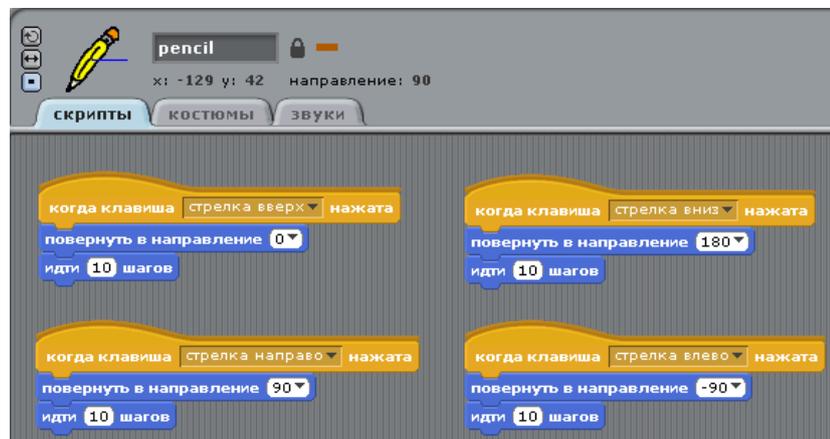
Удалите со сцены кота и добавьте рисующий карандаш. Запустите программу и выясните, что делает этот карандаш? Остановите выполнение программы.

Теперь подробно разберем скрипт карандаша. После того как программа запущена, толщина пера увеличивается до 5 точек из-за команды установить размер пера ..., которая находится в группе команд, отображающихся при нажатии кнопки **перо**. На самом деле рисует вовсе не карандаш, а именно невидимое перо, которое мы привязываем к нашему объекту. Другими словами, можно использовать для рисования абсолютно любой объект (кота, человека, мяч и т.п.).

Задание 1.

Прием «Практическая работа»

Составить скрипт по образцу.

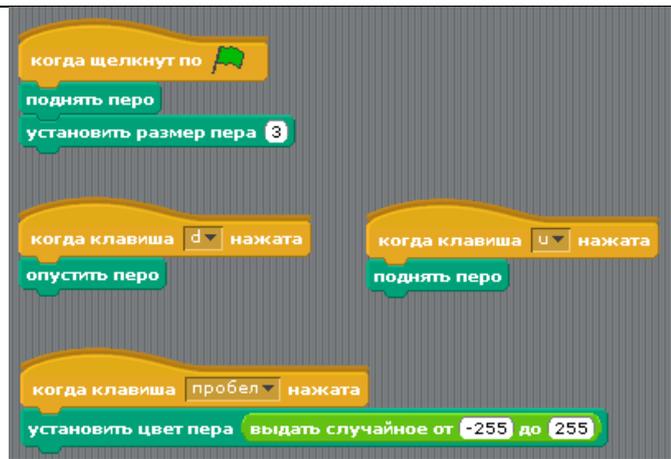


Управлять им будем с помощью клавиатуры.

Формативное оценивание

Прием «Похвала учителя»

Задание 2. Усложним программу для карандаша, добавив еще несколько небольших сценариев:



Формативное оценивание
Прием «Похвала учителя»

Задание 3.

Прием «Самостоятельная работа»

Напишите программу в Scratch, в результате выполнения которой на холсте появлялись бы две геометрические фигуры (например, окружность и пятиугольник).

Формативное оценивание
Прием «Светофор (самооценивание)»



Конец урока
 ___ мин

Подведение итогов урока.
Прием «Обсуждение»

Рефлексия.
Прием «Смайлики»



Оцените свою работу на уроке.

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 безопасно сти