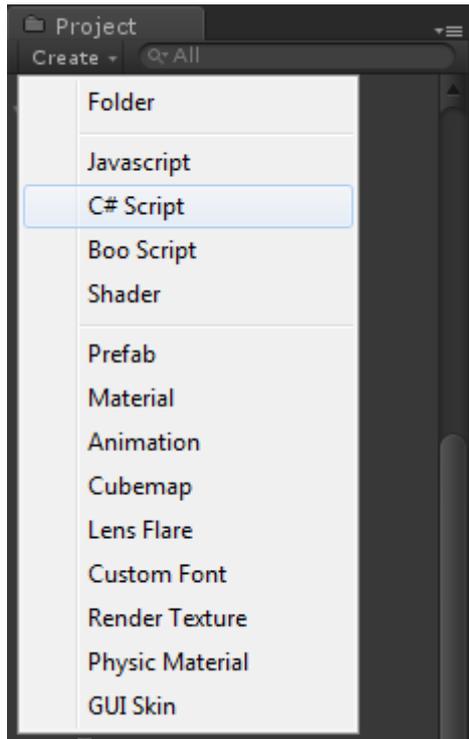


Школа:		
Дата:	ФИО учителя:	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Введение в Unity. Обзор среды Unity		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Ознакомить учащихся с Unity	
Цели урока	Все учащиеся: <ul style="list-style-type: none"> Знать Unity Большинство учащихся: <ul style="list-style-type: none"> Распознать назначения Unity Некоторые учащиеся: <ul style="list-style-type: none"> создавать мини проекты на Unity 	
Воспитание ценностей	Воспитание уважения к мнению друг друга, ответственность, коммуникативные способности, критическое мышление	
Предварительные знания	Проектная деятельность	
Межпредметные связи	Информатика, математика	
Запланированные этапы урока	Запланированная деятельность на уроке	Ресурсы
Начало урока _5__ мин	Организационный момент. Приветствие учащихся. Создание положительного эмоционального фона. Настрой на рабочий лад. Показываю тему урока и цель урока, озвучиваю критерии для цели урока Деление на подгруппы. Стратегия «Нумерация»	Карточки с цифры
Середина урока _30__ мин	Unity3d является современным кросс-платформенным движком для создания игр и приложений, разработанный Unity Technologies. С помощью данного движка можно разрабатывать не только приложения для компьютеров, но и для мобильных устройств (например, на базе Android), игровых приставок и других девайсов. Поговорим немного о характеристиках движка. Во-первых, стоит отметить то, что в среду разработки Unity интегрирован игровой движок, иными словами, вы можете протестировать свою игру не выходя из редактора. Во-вторых, Unity поддерживает импорт огромного количества различных форматов, что позволяет разработчику игры конструировать сами модели в более удобном приложении, а Unity использовать по прямому назначению — разработки продукта. В-третьих, написание сценариев (скриптов) осуществляется на наиболее популярных языках программирования — C# и JavaScript [1]. Таким образом, Unity3d является актуальной платформой, с помощью которой вы можете создавать свои собственные приложения и экспортировать их на различные устройства, будь то мобильный телефон или приставка Nintendo Wii. Для того чтобы создать свою игру, вам, как минимум, нужно владеть одним из доступных (на Unity) языков	

программирования: C#, JavaScript или Boo.



Будет прекрасно, если вы владеете, например, 3Ds max'ом, это вам сильно поможет при создании игры. Что касается меня, то мне пришлось освоить 3Ds max на базовом уровне, ибо нигде не мог найти нужную мне модель дома [3]. В любом случае вам понадобится установленный 3Ds max на ваш компьютер, если вы собираетесь импортировать готовые 3D модели. Ибо, в большинстве своем, необходимые модели имеют формат проекта, т.е. необходимо будет зарендерить их в соответствующий для Unity3d формат, например, в *.3DS, и только после этого делать импорт в Unity, в противном случае последний выдаст ошибку.

**Конец урока
5 мин**

Рефлексия:
Метод «Рефлексивные карточки»
Было интересно...
Я понял, что...
У меня получилось...
Расскажу дома, что...

«Рефлексивные стикеры»



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