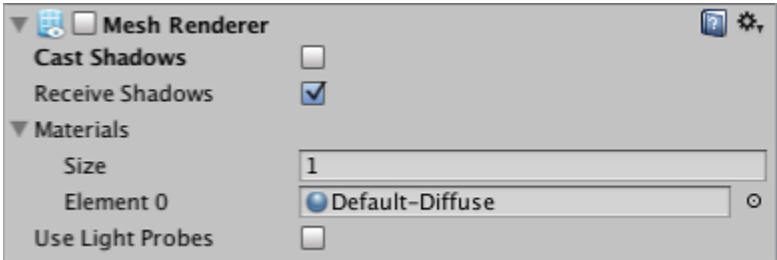



Школа:		
Дата:	ФИО учителя:	
Класс:	Участвовали:	Не участвовали:
Тема урока: Настройка параметров физики для объектов. Создание и использование prefabs		
Цели обучения, которые достигаются на данном уроке	Ознакомить учащихся с Unity	
Цели урока	Все учащиеся: <ul style="list-style-type: none"> Знать Unity Большинство учащихся: <ul style="list-style-type: none"> Распознать назначения Unity Некоторые учащиеся: <ul style="list-style-type: none"> Создавать и использовать prefabs 	
Воспитание ценностей	Воспитание уважения к мнению друг друга, ответственность, коммуникативные способности, критическое мышление	
Предварительные знания	Введение в Unity	
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	<p>Вы можете создать префаб, выбрав Asset > Create Prefab и перетащив объект со сцены в “пустой” префаб, появившийся в проекте. После чего можно создавать экземпляры префаба просто перетаскивая его из окна Project на сцену. Имена объектов-экземпляров префабы, будут подсвечиваться синим в окне Hierarchy (имена обычных объектов имеют чёрный цвет).</p> <p>Как уже упоминалось выше, изменения в префабе автоматически применяются ко всем её экземплярам, однако вы можете изменять и отдельные экземпляры. Это полезно например в случае, когда вы желаете создать несколько похожих NPC, но с внешними различиями, чтобы добавить реалистичности. Чтобы было чётко видно, что свойство в экземпляре префаба изменено, оно показывается в инспекторе жирным шрифтом (если к экземпляру префаба добавлен совершенно новый компонент, то <i>все</i> его свойства будут написаны жирным шрифтом).</p> 	

	<p>Инспектор экземпляра префаба содержит три кнопки, которые у обычных объектов отсутствуют: <i>Select</i> (Выделить), <i>Revert</i> (Отменить) и <i>Apply</i> (Применить).</p> <p>Кнопка <i>Select</i> выделяет файл префаба, из которого был получен данный экземпляр. Это позволяет быстро найти и отредактировать оригинальный префаб, применяя изменения ко всем его экземплярам. Однако, вы также можете сохранить переопределённые свойства из экземпляра в сам оригинальный префаб с помощью кнопки <i>Apply</i> (изменённые значения положения и вращения трансформации не применяются по очевидным причинам). Это позволяет эффективно редактировать все экземпляры через любой из них, и это быстрый и правильный способ вносить глобальные изменения. Если вы экспериментируете с переопределением свойств, но в итоге решаете, что изначальные свойства (заданные в префабе) для вас предпочтительнее, то вы можете отменить все сделанные переопределения с помощью кнопки <i>Revert</i>, вернув экземпляр в изначальное состояние.</p>	
<p>Конец урока _5_ мин</p>	<p>Рефлексия: Метод «Рефлексивные карточки» Было интересно... Я понял, что... У меня получилось... Расскажу дома, что...</p>	<p>«Рефлексивные стикеры»</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>