**Черноморская общеобразовательная школа I - III ступеней № 4**

**Черноморского городского совета Одесской области**

**Урок информатики в 4 классе**

## Тема. Создание анимации в Scratch с участием одного спрайта

**Катеринка Елена Ивановна,  
учитель начальных классов,  
высшей квалификационной категории, старший учитель.**

**г.Черноморск Одеськой области**

**2016****г.**

## Тема. Создание анимации в Scratch с участием одного спрайта

Цель:

учебная: закрепить механизм создания анимированного объекта путем добавления и смены костюмов спрайта; учиться добавлять в проект новые сцены, производить смену сцен; добавлять в проект звуковые эффекты, настраивать их.

развивающая: формировать умения анализировать учебный материал, обобщать, работать по образцу, умения запоминать, рациональ­но распределять время; обогащать словарный запас; формировать познавательную самостоятельность, внимание, развивать воображение, творческое и абстрактное мышление;

воспитательная: закреплять стремление к получению новых знаний, воспитывать аккуратность, бережное отно­шение к вещам, формировать позитивное отноше­ние к обучению; формировать творческое мышление и умение решать проблемы, коммуникативные навыки и навыки со­трудничества, ответственность.

ХОД УРОКА

I. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

1. Приветствие гостей
2. Эмоциональный настрой

**II. АКТУАЛИЗАЦИЯ ОПОРНЫХ ЗНАНИЙ**

1. Беседа

-На прошлом уроке мы с вами начали создавать проект.

-В какой программе мы работали?

/ Scratch.

-Что такое Scratch?

/ Scratch - среда программирования.

-Давайте вспомним элементы интерфейса среды Scratch.

2. Индивидуальная работа

а) Установить соответствие между кнопками и их назначением.(3 ученика)

-Как называются эти кнопки?

/Стили вращения спрайта.

б) Установить соответствие между цветом и группой команд. (1 ученик)

3. Беседа

-Что можно создать с помощью программы Scratch и где это можно использовать?

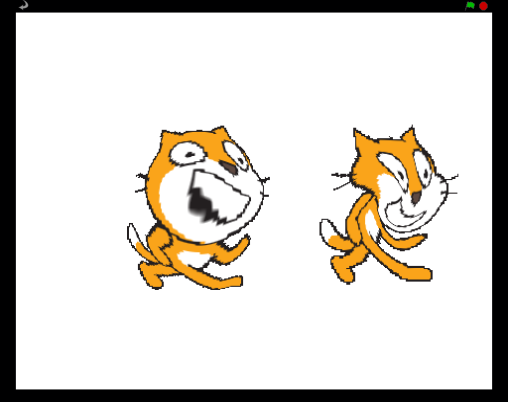
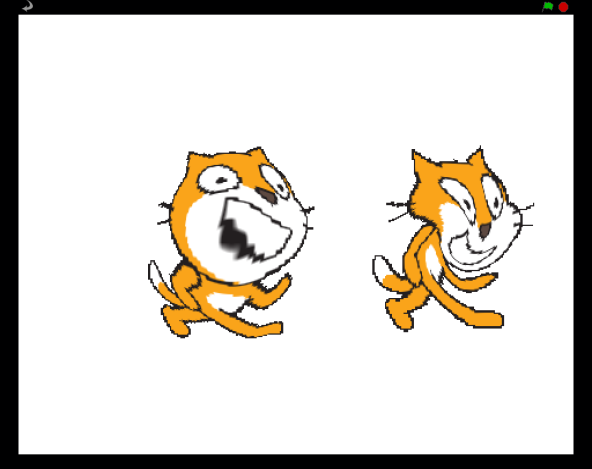
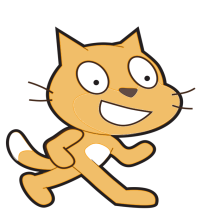
* Рассказать сказку.
* Поделиться увиденным на экскурсии.
* Нарисовать живую картинку или открытку.
* Создать модель явления на урок природоведения.
* Сочинять истории и оживлять придуманных героев.
* Создавать тесты и викторины.

4. Проверка выполнения заданий у доски

-К какой команде относятся все эти изображения?

/Изменить эффект.

-Назовите эти эффекты.

/Цвет, завихрение, рыбий глаз, мозаика, призрак.

-А какой группе команд?

/Внешность.

-Кого называют спрайтом?

/Исполнителя алгоритма в среде Scratch.

-Что такое скрипт?

/Скрипт - программа, которая автоматизирует задачу и состоит из отдельных команд.

**III. ОБЪЯВЛЕНИЕ ТЕМЫ УРОКА И МОТИВАЦИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

-Сегодня на уроке мы продолжим работу над проектом «Охота за вирусом».

-Какие опасности могут подстерегать нас в интернете?

Нежелательная информация  
 Виртуальная жизнь   
 Онлайн развлечения

Агрессия

Вредоносные программы

Нежелательные покупки

Преступная деятельность

Манипулирование

Хулиганские выходки

Пропаганда

Провокации

Спам

Нагрузки на организм

**IV. РАБОТА НАД НОВЫМ МАТЕРИАЛОМ**

1. Беседа

-Все опасности, которые подстерегают нас в интернете, мы объединили в один собирательный образ, и назвали его Вирус.

-К чему может привести заражение компьютера вирусом?

/Может вызвать уничтожение всей информации.

-Какие действия нужно предпринять при заражении компьютера вирусом?

/Нужно обнаружить и удалить его.

-Давайте повторим сценарий нашего проекта в среде Scratch «Охота за вирусом».

2. Повторение сценария проекта

Сценарий

Исполнитель-вирус. Он перемещается по сцене. Так как вирус сложно обнаружить, он будет периодически исчезать со сцены, затем появляться.

После того как кликнули мышью по вирусу, он должен исчезнуть.

-Что может усилить эффект исчезновения вируса?

/Звуковое сопровождение и вирус может что-то говорить.

Например: «Ой! Ай! Спасите! Не надо! Нет! Не повезло!»

-Может ли вирус изменять свой внешний вид?

/Менять костюм, цвет, размер, графический эффект.

-Давайте просмотрим ту анимацию, которую мы должны создать на уроке.

3. Просмотр анимационного ролика

-Какую часть работы мы уже выполнили?

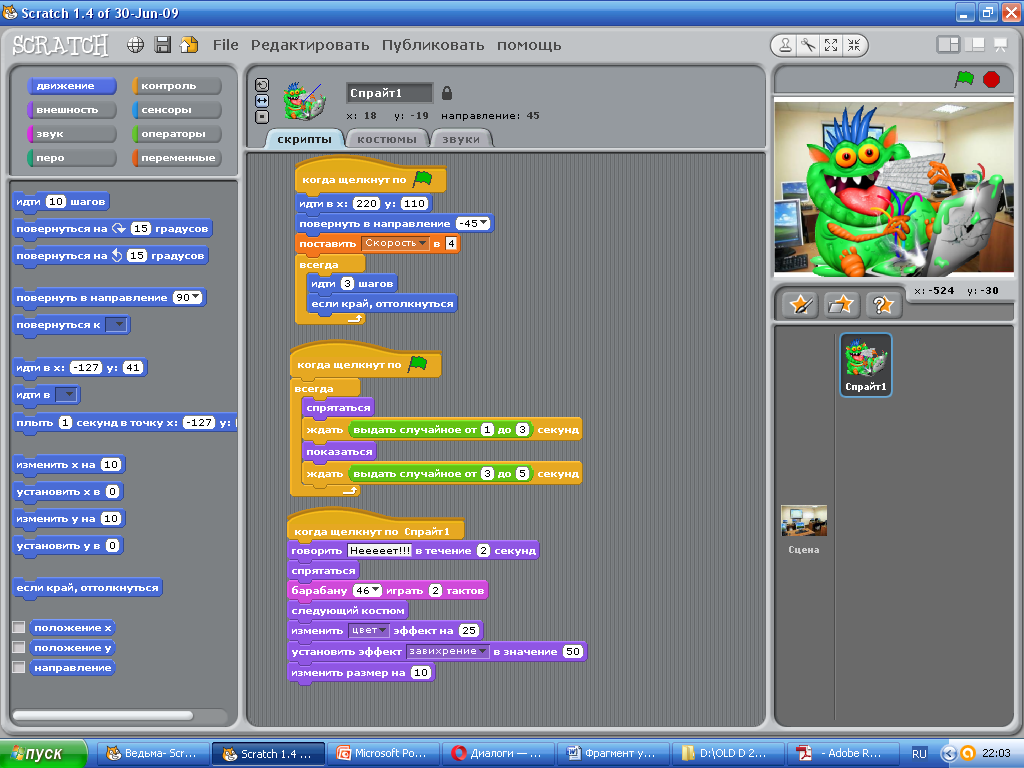
* Добавили в проект новый фон.
* Переименовали Спрайт 1 на Вирус.
* В графическом редакторе нарисовали образ вируса.
* Второй образ импортировали из библиотеки костюмов, открыв папку Fantasy.
* Третий образ импортировали из папки на диске D.
* Установили стиль вращения только влево-вправо.
* Выбрали звук для исчезновения спрайта.

1. Повторение правил работы за компьютером
2. Комментарий к практической работе

-Продолжим работу над проектом. Обратите внимание, что в ячейке СКРИПТЫ размещены сразу 3 скрипта. Вы будете работать с опорой на карточки 2-ух уровней сложности.

При желании вы можете усложнить программу, добавив графические эффекты.

V. РАБОТА ЗА КОМПЬЮТЕРОМ



І. Когда щёлкнут по флажку

Идти в Х: 220 У: 110

Повернуть в направлении -45

Поставить скорость в 4

Всегда

Идти 3 шага

Если край, оттолкнуться

ІІ. Когда щёлкнут по флажку

Всегда

Спрятаться

Ждать. Выдать случайное число от 1 до 3 секунд

Показаться

Ждать. Выдать случайное число от 3 до 5 секунд

ІІІ. Когда щёлкнут по Спрайт 1

Говорить: «Нет!!!» В течение 2 секунд

Спрятаться

Барабану №46 играть 2 такта

Следующий костюм

Изменить цвет эффект на 25

Установить эффект завихрение в значение 25

Изменить размер на 10

ГИМНАСТИКА ДЛЯ ГЛАЗ

Просмотр проектов учащихся

**VI. ИТОГ**

-На этом наш проект не заканчивается, и мы будем работать над продолжением

нашей истории.