Тема: Робота в середовищі Скретч

Мета: закріпити навички складання скриптів в середовищі Скретч.

розширити знання про можливе програмування, учити додавати об’єкти та складати для них скрипти

розвивати увагу, пам’ять , творчість, мислення.

виховувати творчість ставлення до роботи інтерес до програмування. Зацікавленість предметом «Інформатика»

Тип уроку: засвоєння нових знань, формувань умінь і навичок.

Обладнання: дошка, комп’ютери, підручники, картки з роздатковими

матеріалами

Програмне забезпечення : Скретч

**Хід уроку**

**І. Організаційний момент**

*Вітання з учнями*

Стали, дітки всі рівненько

Усміхнулися гарненько

Прислухайтесь працювати

Знання нові здобувати

Та ще хочу нагадати

Що правила поведінки

в комп’ютерному класі

слід пам’ятати.

**ІІ. Повторення вивченого матеріалу.**

АЛЕ ПЕРШ НІЖ ПОЧАТИ ТЕМУ НАШОГО УРОКУ

Донас на урок завітав гість подивіться на дошку і скажіть з якоє він програми?

Так це з програми Скретч Рудий Кіт.

Рудий Кіт хоче перевірите ваші знання як ви знаєте правила поведінки в комп’ютерному класі?

**Отже він пропонує вам гру «Так – Ні»**

- До комп’ютерного класу забігаємо, штовхаючи один дного.

- Біля комп’ютера сидимо рівно

- Під час уроку ходимо, по класу, коли захочимо.

- Свої речі складаємо акуратно на клавіатурі та на моніторі

- Без дозволу вчителя не приступаємо до роботи за комп’ютером

- Рухаючи мишкою, голосно вигукуємо команди.

- Рукавом сорочки протираємо монітор.

Учитель проводить : Інтерактивний прийом Мозковий штурм

Скромний сірий колобок

Довгий, тонкий проводок

Зверху на коробці

Дві великі кнопки

В тебе є хороша книжка,

А в комп'ютера є ......(мишка).

Сотня клавіш, різні знаки

Спершу учні – небораки,

А тепер раз – два і готово

Відстукали слово.

Ось де пальцям фізкультура

І це все – ......(клавіатура).

Ось на нім комп'ютер пише

І малює без зупинки

Найцікавіші картинки

А влаштовує цей хор

Чарівник наш - ......(монітор)

Ось я кнопку натискаю

І папір вже заправляю.

Він друкує без зупинки

Вірші, пісні і картинки

І швидкий він, наче спринтер

Відгадайте, що це ...(принтер)

Молодці ви впоралися з завданням.

Перш , ніж перейти до теми сьогоднішнього уроку, пригадаймо, що ми вже знаємо. Це нам допоможе у подальшому вивчені роботи у середовищі Скретч.

Як відбувається складання скриптів у середовищі Скретч?

Як додати в середовище нового спрайта?

Як вилучити зайвого спрайта?

Як додати чи вуличити образ спрайта?

**ІІІ. Мотивація навчальної діяльності**

*Розповідь учителя.*

Сьогодні ми навчимося з вами додавати інших персонажів у програмі Скретч.

А також змінювати фони, додавати нові.

Данилкові так сподобалося програмувати що він учням придумав нову історію – казку . Послухайте її. На ст. 48 у підручнику.

**IV. Робота над темою уроку**

Унас у підричнику є алгоритм ми маємо його запам’ятати.

*Алгоритм зміни фону*

1. Обери в середовищі Скретч об‘єкт. Сцена
2. Перейди на вкладку Фони і натисни кнопку Імпортувати
3. Обери потрібну папку
4. Обери потрібний малюнок для фону
5. Натисни кнопку Гаразд.

Сьогодні будемо працювати за копм’ютером і ви спробуєте попрацювати за цим алгоритмом

Ми знаємо що таке алгоритм?

Що робити , щоб виконавець зник зі сцени або з’явився саме тоді коли нам потрібно?

Також запитання виникло і в Данилка, та Комп’юшко допоміг йому. Він познайомив хлопчика з командами сховати, і показати.

Розглянемо скрипти , які склав юний програміст. Отож відкриємо підручник на ст. 151.

**Фізкультхвилинка**

Учитель пропонує дітям бути виконавцями та показати дії тваринок: як умивається котик, собака вихляє хвостиком, повзе змійка , літає ластівка, плаває жабка, стрибає заєць, ходить ведмежа.

**VI. Завсоєння нових знань формувань умінь і навичок**

**Робота за комп’ютером**

1. **Повторення правил поведінки в комп’ютерному класі**
2. **Інструктаж учителя.**

Підручник

1. Робота за коп’ютером

Учні увас на краю парти лежать карточки з завданням. Отже беремо свої завдання і пробуємо виконувати.

А зараз спробуємо створити фон і анімацію.

Вибираємо Сцена.

Вилучаємо кота правою кнопкою миші

Імпортувати --- першу папку вибираємо----- перший малюнок фон. Натиснули редагувати змінюємо колір наприклад комп’ютерного столика і натискаємо Гаразд.

Вибираємо новий об’єкт папочка з зірочкою вибираємо PIPEL. Гаразд. Зменшуємо цей малюночок ( цю дитинку) і створюємо СКРИПТ.

Вибираємо:

Коли натиснуто

Завжди

Говорити привіт впродовж 2 секунд (але замість привіт пишемо а-а-а.

Натиснути образ

Пограти на барабані 0, 0,2

Пограти на барабані 0, 0,2

Натиснути на запуск скрипту, на значок це унас зелений прапорець.

***Завдання 1***

Створити скрипт Сонця. Намалювати Сонце.

Для того щоб намалювати малюнок потрібно натиснути лівою кнопкою миші намалювати новий об’єкт.

Використовуйте команди:

Коли натиснути

Перемістити в х – 170 у – 130

Повторити 35

Перемістити на 10 кроків

Чекати 0,2 секунди

Оповістити світло.

***Завдання 2***

Складіть скрипт для виконавця Рудого кота. Використовуйте команди: Коли натиснуто, Переміститись на\_\_\_\_\_\_\_\_ кроків, Говорити Привіт!

впродовж ------ секунд.

1. ***Вправи для очей***

Очима швидко обертаймо, головою не хитаймо.

Ліворуч – раз, два , три, чотири. Праворуч – стільки ж повторили

По колу обертаймо і все навколо розглядаймо.

***Завдання 3***

Додайте новий об’єкт. Складіть для нього скрипт. Ви­користовуйте команди: Коли натиснуто, Чекати\_\_\_\_\_\_\_ секунд, впродовж\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ секунд.

Удоскональте скрипти, використовуючи нові образи персонажів (не забудьте додати команду Наступний образ).

Перевірте скрипт, натиснувши зелений прапорець у верхній частині сцени.

**VII. Підбиття підсумків уроку**

**Фронтальне опитування**

Отже зараз пограємо гру  **: Мікрофон**

1. Що вивчили на уроці?
2. Хто такі виконавці?
3. Хто може бути виконавцями?
4. Чого ви навчились під час роботи за комп’ютером?
5. Що сподобалось на уроці?
6. Що було важко на уроці?