

1 занятие «Интерфейс среды программирования Scratch»

Цель: познакомиться со средой программирования Scratch и её возможностями.

Задачи:

- сформировать представление о возможностях среды программирования Scratch;
- познакомиться с интерфейсом среды программирования Scratch;
- усвоить понятия: сцена, спрайт, фон, скрипт.
- создать первый проект в Scratch;
- знать, как сохранить свой проект в Scratch.

Основные понятия:

- Сцена – область, на которой отображается результат работы созданной программы.
- Спрайт – герой, который выполняет написанные для него команды в проекте.
- Фон – фоновое изображение на сцене.
- Скрипт – это несколько соединённых блоков (команд).

Ход урока

№	Этап	Педагог	Ученики	Время	Требуется
1	Актуализация темы урока	Запускает видеоматериал с 00 мин. 00 сек. и останавливает на 08 мин. 50 сек.	Просматривают видеоматериал.	9 - 11 мин.	Запуск и просмотр видеоматериала с 00 мин. 00 сек. до 08 мин. 50 сек.
2	Выполнение 1 задания	Помогает ученикам открыть среду программирования Scratch (в онлайн или оффлайн версии) и контролирует выполнение задания 1 – добавление «Спрайта» и фона в проект.	Открываю среду программирования Scratch и выполняют задание 1 – добавляют «Спрайт» и фон в проект.	4 – 6 мин.	<p>Подготовить для учеников на ПК доступ к среде программирования Scratch:</p> <p>1 вариант – онлайн: через официальный сайт Scratch https://scratch.mit.edu/</p> <p>2 вариант - оффлайн: установка приложения на ПК, ссылка на установочный файл для Windows 10+ https://downloads.scratch.mit.edu/desktop/Scratch%20Setup.exe</p>

3	Первая программа в Scratch	Запускает видеоматериал с 08 мин. 50 сек. и останавливает на 15 мин. 40 сек. Открывает изображение «Первый скрипт Кота» из раздела «Материалы урока». Контролирует и помогает ученикам собрать скрипт.	Просматривают видеоматериал. Собирают скрипт для своего «Спрайта». Запускают и проверяют результат. Исправляют ошибки при необходимости.	9 – 11 мин.	Запуск и просмотр видеоматериала с 08 мин. 50 сек. до 15 мин. 40 сек.
4	Дополнение программы	Запускает видеоматериал с 15 мин. 40 сек. и останавливает на 18 мин. 15 сек. Открывает изображение «Дополненный скрипт Кота» из раздела «Материалы урока». Контролирует и помогает ученикам дополнить скрипт новыми командами.	Просматривают видеоматериал. Собирают скрипт для своего «Спрайта». Запускают и проверяют результат. Исправляют ошибки при необходимости.	6 – 8 мин.	Запуск и просмотр видеоматериала с 15 мин. 40 сек. до 18 мин. 15 сек.
5	Свой скрипт	Запускает видеоматериал с 18 мин. 15 сек. и останавливает на 19 мин. 22 сек. Контролирует и помогает ученикам выполнить 2 задание – добавление нового «Спрайта» и написание для него скрипта. Ученики могут собрать скрипт на своё усмотрение из команд, с которыми познакомились на уроке.	Просматривают видеоматериал. Выполняют 2 задание - добавляют еще один «Спрайт» и собирают для него свой скрипт. Запускают программу, проверяют результат. При необходимости исправляют ошибки.	7 - 9 мин.	Запуск и просмотр видеоматериала с 18 мин. 15 сек. до 19 мин. 22 сек.

6	Сохранение проекта	<p>Напоминает о том, что проект нужно сохранить.</p> <p>При необходимости перемотать видео на 18 мин. 35 сек., где показывается как сохранять проект.</p> <p>Попросить учеников проверить наличие сохраненного проекта на ПК.</p> <p>Проект не запускается нажатием на файл. Чтобы открыть проект заново, загружаем его в Scratch – «Файл» => «Загрузить с компьютера» => находим нужный файл и открываем его.</p>	Сохраняют проект.	2 – 4 мин.	Рекомендовано создать каждому ученику папку на ПК для хранения проектов, если работы будут выполняться в оффлайн версии Scratch.
7	Рефлексия	Просит ответить на вопросы теста по занятию.	Отвечают на вопросы теста.	2 – 3 мин.	Открыть тест к уроку на платформе.