**Модуль 2. Занятие 2**

**Тема: «Среда Scratch: скрипты»**

**Тип занятия:** урок открытия новых знаний, обретения новых умений и навыков.

**Деятельностная цель:** формирование способности обучающихся к построению алгоритмов в среде программирования Scratch.

**Образовательная цель:** расширение понятийной базы о среде программирования Scratch, её интерфейсе и управлении спрайтом с помощью скриптов.

**Формирование УУД:**

* *Личностные действия:* самоопределение, смыслообразование, нравственно-этическая ориентация.
* *Регулятивные действия:* целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция.
* *Познавательные действия:* общеучебные, логические, постановка и решение проблемы.
* *Коммуникативные действия:* планирование учебного сотрудничества, постановка вопросов, разрешение конфликтов, управление поведением партнера, умение с достаточной точностью и полнотой выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

**Методы:** объяснительно-иллюстративный (беседа, демонстрация презентации), частично-поисковый (постановка задачи, поиск решения), практическая самостоятельная работа.

**Оборудование:** ПК, интерактивная доска.

**Основные образовательные результаты занятия:**

|  |  |
| --- | --- |
| После занятия ученик: | Результат достигнут, когда ученик: |
| имеет представление о среде программирования Scratch | определяет назначение каждой части интерфейса среды программирования Scratch;  сопоставляет название части интерфейса с её изображением; |
| имеет представление о свойствах спрайта | изменяет размер, видимость, имя спрайта с помощью его свойств; |
| понимает, как выполняются основные действия со спрайтом | добавляет спрайт в проект из библиотеки спрайтов;  удаляет спрайт из проекта;  меняет внешний вид спрайта с помощью вкладки «Костюм»;  создаёт спрайт с помощью встроенного графического редактора; |
| понимает, как выполняются основные действия с фоном | добавляет заданный фон в проект из библиотеки фонов;  удаляет фон из проекта;  создаёт фон с помощью встроенного графического редактора; |
| имеет представление о работе команды:   * «когда флаг нажат» * «когда спрайт нажат» * «показаться» * «спрятаться» * «следующий костюм» * «говорить…» * «ждать…» | добавляет в скрипт нужную команду; |
| имеет представление о процессе сборки скрипта (программы) в среде программирования Scratch. | собирает скрипты по заданному алгоритму. |

**ХОД УРОКА:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы урока** | **Задачи этапа** | **Деятельность учителя** | **Деятельность учащихся** | **УУД** |
| 1. Организационный момент (инициация)   (Слайд 1, 1 мин.) | Создание благоприятного климата на уроке | Приветствует учащихся, проверяет готовность к учебному занятию, организует внимание детей | Приветствуют учителя, организуют свое рабочее место | ***Коммуникативные****:* планирование учебного сотрудничества со сверстниками  ***Личностные****:* психологическая готовность учащихся к занятию, самоопределение |
| 1. Повторение   (Слайд 2–9, 3 мин.) | Актуализация опорных знаний и способов действий | Какие способов записи алгоритма вы знаете?  Приведите примеры.  Что такое блок-схема?  Что такое язык программирования?  С каким языком программирования мы будем работать? | Дети отвечают на вопросы | ***Познавательные:***  самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;  ***Коммуникативные:***  уметь оформлять свои мысли в устной форме |
| 1. Актуализация знаний и формулирование темы и целей урока   (Слайд 10–13, 2 мин.) |  | Как записать алгоритм для технического устройства?  Совместно с учащимися формулирует задачи занятия. | Дети отвечают на вопрос | ***Познавательные****:*структурирование знаний, рефлексия способов и условий действий, контроль и оценка процесса и результатов деятельности  ***Регулятивные****:*  развитие умения формулировать тему и цель урока в соответствии с задачами и нормами русского языка  ***Коммуникативные****:*  Ориентация на партнера по общению, умение слушать собеседника, умение аргументировать свое мнение, убеждать и уступать  ***Личностные****:*  развитие логического мышления, знание основных моральных норм |
| 1. Усвоение новых знаний   (Слайд 14–42, 24 мин.) | Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания детьми темы | - В среде Scratch демонстрирует функционал: добавить/удалить спрайт и фон, выбрать костюм.  - Знакомит учеников с блоками «Палитры блоков команд»: «События», «Внешний вид», «Управление»  и отдельными командами этих блоков.  - Демонстрирует сборку простого скрипта (открыть пустой проект и показать функции и интерфейс, непосредственно работая в нём) | Приводят жизненные примеры выбора. | ***Познавательные****:*  Извлечение необходимой информации из прослушанных текстов  ***Регулятивные****:*  планирование своей деятельности для решения поставленной задачи, контроль полученного результата, коррекция полученного результата  ***Личностные****:*  развитие внимания, зрительной и слуховой памяти, возможность самостоятельно осуществлять деятельность обучения  ***Коммуникативные****:*  умение работать в группах, развитие диалогической речи |
| 1. Динамическая пауза   (Слайд 43, 1 мин.) | Эмоциональная разрядка | «Флюгер»  Преподаватель называет стороны света и для каждой из них определяет действие:  • север — руки на пояс;  • юг — руки на голову;  • восток — руки вверх;  • запад — руки вниз.  Учитель называет часть света — дети показывают соответствующее движение. | Выполняют физкультминутку для снятия утомления  Дети стоят в рассыпную  Дети показывают движения | ***Здоровьесберегающая методика для снятия утомления*** |
| 1. Работа на платформе   (Слайд 44–45, 13 мин.) | Установление правильности и осознанности изучения темы. Выявление пробелов первичного осмысления изученного материала, коррекция выявленных пробелов, обеспечение закрепления в памяти детей знаний и способов действий, которые им необходимы для самостоятельной работы по новому материалу | Организует выполнение заданий на платформе:  ● оказывает помощь тем ученикам, кому она необходима;  ● учащимся, справившимся с основным заданием, предлагает выполнить дополнительное;  ● при необходимости демонстрирует выполнение заданий с помощью проектора. | Выполняют задание  Оказывают помощь одноклассникам по мере необходимости | ***Познавательные****:*  выбор наиболее эффективных способов выполнения задания  ***Личностные****:*  формирование умений составлять алгоритмы, используя блоки команд в среде Scratch |
| 1. Рефлексия, подведение итогов урока   (Слайд 46–47, 1 мин.) | Самооценка результатов своей деятельности.  Подведение итогов урока. | Учитель просит перейти к заданиям рефлексии и оценки занятия.    Молодцы, ребята!  Со всеми заданиями вы справились. Наше занятие подошло к концу. Спасибо за урок! | Оценивают процесс и результаты деятельности | ***Познавательные***:  самостоятельное выделение познавательной цели.  ***Коммуникативные***:  оценивание учебного сотрудничества.  ***Регулятивные***:  оценка, выделение и осознание учащимися того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, прогнозирование ***Личностные***:  проведение самооценки работы на уроке. |