**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 утомленияДети стоят в рассыпнуюДети 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 заданиеОказывают 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. |