

Тип занятия: развитие знаний, умений и навыков.

Форма занятия: практическое.

Форма организации работы: групповая.

Состав учебной группы: до 14 обучающихся в возрасте 8-14 лет второго года обучения.

Степень сложности занятия: средний уровень сложности.

Цель: научить обучающихся создавать компьютерную программу в среде программирования Scratch.

Задачи:

- обучающие:

- научить создавать компьютерную программу в среде программирования Scratch;
- научить использованию встроенных библиотек персонажей;
- актуализировать знания обучающихся по владению компьютером.

- развивающие:

- развивать познавательные способности;
- развивать мелкую моторику, память, внимание, образное мышление, умение слушать;
- развивать логическое и пространственное мышление;
- развивать словарный запас и навыков общения;
- развивать умения работать индивидуально и в команде.

- воспитательные:

- воспитать бережное отношение к оборудованию;
- воспитывать ответственность за результат труда;
- воспитывать уважительное отношение друг к другу;
- повышать мотивацию обучающихся на занятии за счет интереса к теме занятия.

Планируемые результаты занятия:

- личностные:

- формирование интереса к общей теме занятия;
- развитие мотивации в необходимости овладения знаниями и навыками по овладению средой программирования Scratch;
- понимания роли компьютера в жизни современного человека в качестве инструмента для решения задач моделирования процессов и явлений.

- метапредметные:

- умение понять задание при создании компьютерной программы в среде программирования Scratch;
- умение в общей теме занятия запускать программное обеспечение и составлять логическую последовательность работы в нем;
- умение понять и применить алгоритм действий при создании компьютерной программы в среде программирования Scratch;

- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве для создания анимационных моделей;
 - развитие внимания, усидчивости, логики.
- предметные:
- формирование представлений о программной среде Scratch, её интерфейсе;
 - умение использовать новые знания при работе в среде программирования Scratch;
 - понимание задания и выполнение его при работе в среде программирования Scratch.

Методы обучения:

- практический (работа на компьютере).

Технологии:

- информационно-коммуникационные.

Дидактический материал:

- распечатанная инструкция «Создание компьютерной игры «Кот бежит за мячиком» в программе Scratch» (Приложение 1);

Материально-техническое оснащение занятия:

- учебный кабинет;
- компьютерные столы с персональными компьютерами (на каждого обучающегося) с установленной программной средой Scratch;
- компьютерные стулья с подлокотниками (на каждого обучающегося);

План занятия:

1. Организационная часть (5 мин).
2. Выполнение практического задания (30 мин).
3. Подведение итогов (5 мин).

Общая продолжительность занятия: 40 минут.

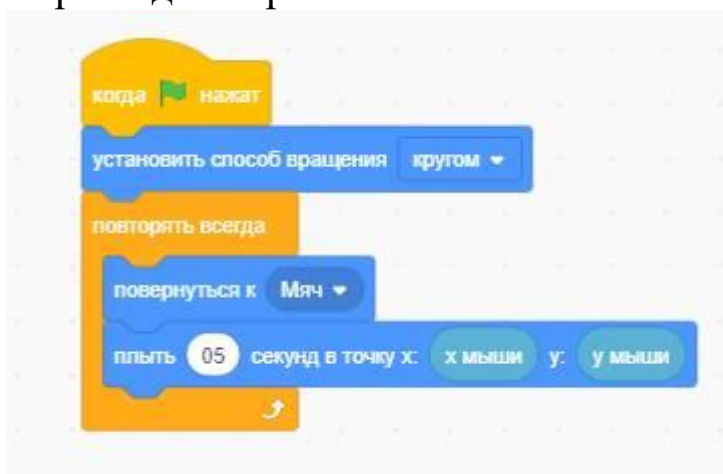
Создание компьютерной игры «Кот бежит за мячиком» в программе Scratch

Цель игры: пользователь будет перемещать курсор мыши с мячиком, а кот будет за ним бегать.



Спрайты:

Скрипт для спрайта-кота



Скрипт для спрайта-мяча

