Конспект

занятия внеурочной деятельности

с использованием среды программирования Scratch

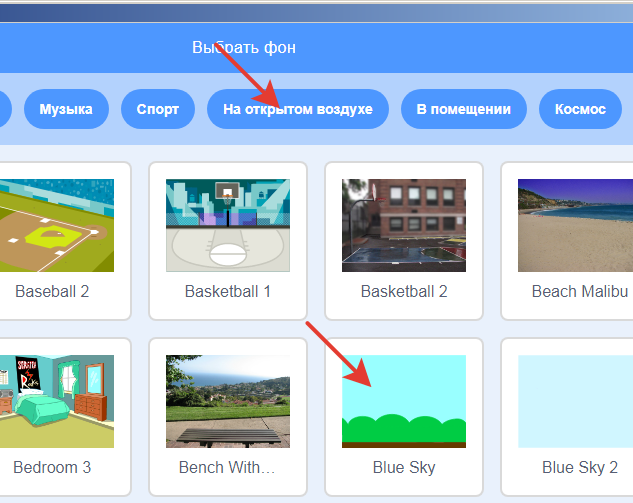
3 класс

**Создание мультимедийной открытки с доработкой концовки**

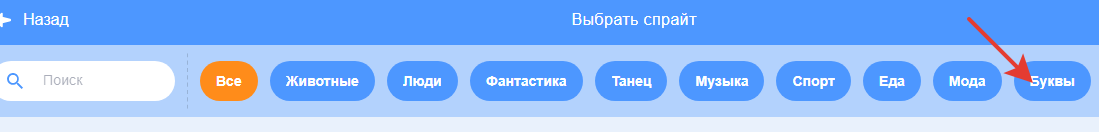
Создание мультмедийной открытки связано с использованием компьютерных средств, текста, изображения, звука.

Заходим **на сайт Scratch,** нажимаем на кнопку **«создавай»,** устанавливаем русский язык, убираем изображение кота.

Выбираем **фон «На открытом воздухе «Blue Sky».**



В библиотеке спрайтов выбираем поочерёдно буквы,

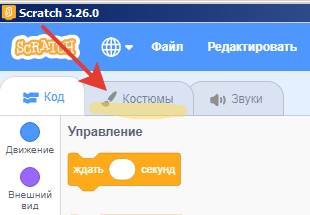


|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |

сделаем с их помощью надпись: МАМЕ.

Располагаем буквы в центре экрана. Буквы могут менять цвет.

Щёлкнем мышкой на спрайте первой буквы, затем в верхней левой части верхнего экрана щёлкнем мышкой по вкладке **«Костюмы»,**



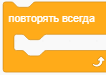
у буквы три разноцветных костюма.

Чтобы костюмы поочерёдно сменяли друг друга, надо перейти на вкладку **«Код»** и собрать следующую программу:

1.Событие - когда флажок нажат.

2.Управление - повторять всегда.



3.Внешний вид - следующий костюм.

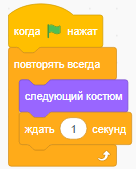
4.Управление – ждать … секунду.

Проверим действие программы, нажмём на зелёный флажок.

Если буквы будут менять костюмы очень быстро, остановим программу, нажав на красный кружок стоп, замедлим смену костюмов, воспользуемся командой ждать из группы **Управление.**

Программа приобретёт следующий вид:



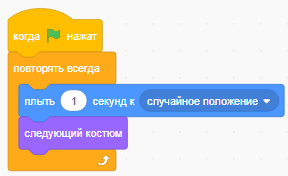
Также можно организовать смену костюмов и для остальных букв. Есть ещё другой путь. Можно перетащить готовый код на спрайты каждой буквы. Надпись готова.

Выбираем **спрайт «Животные – цыплёнок».** Перенесём цыплёнка пониже и рассмотрим его костюмы. У цыплёнка три костюма. Добавим на открытку ещё одного цыплёнка, перетащим его в правую часть экрана, перейдём на вкладку **«Костюмы»,** нажмём на кнопку **выбрать,** затем нажмём на кнопку **по горизонтали**, костюм цыплёнка зеркально отразился. Повторим это для двух оставшихся костюмов.

Оживим зеркального цыплёнка.

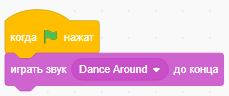
Выбираем **спрайт «Сердечко».** Сделаем так, чтобы оно пульсировало, то есть за счёт смены костюмов уменьшалось и увеличивалось в размерах. Для этого переместим сердечко в верхнюю часть экрана и рассмотрим его костюм. Он один. Наведём указатель мышки на костюм «Сердечко», щёлкнем правой кнопкой мыши и выберем команду **дублировать.** Появится второй **костюм.** Щёлкнем на «**Сердечко»** в области редактора, вокруг него появится рамка, наводим указатель мышки на правый нижний угол рамки, указатель превращается в наклонную стрелку. Нажимаем левую кнопку мыши и, не отпуская её, немного протягиваем стрелку вправо вниз. Получили два костюма для «Сердечка». Чтобы оживить «Сердечко», надо перетащить на него всё тот же скрипт для смены костюмов.

Выбираем спрайт **«Шарик».** Проделываем те же команды, что проделывали для букв и вносим из группы «Движение» команду **плыть 1 секунду случайное положение.**



Добавим **звуковое сопровождение.** Закрепим звук за фоновым изображением. Для этого щёлкнем выбрать звук, послушать несколько звуков, нажав на

Выбрать понравившийся. Собираем для сцены такой код.



Для этой открытки можно выбрать другой фон, другую надпись, костюмы и другие спрайты.

**Карточка инструкция для обучающегося**

**Открываем программу  Scratch.**

**Задача**:создать «живую» мультимедийную открытку, в которой будут использованы компьютерные средства, текст, изображение, звук.

**Используемые спрайты**

**Буквы М,А,М,Е** выбираются из библиотеки «Буквы».

**Два цыплёнка** выбираются из библиотеки «Животные».

**Сердечко**  выбирается из библиотеки.

**Шарики** выбираются из библиотеки.

**Фон** выбирается из библиотеки «На открытом воздухе»-Blue Sky.

**Звуковое сопровождение:** выбирается Dance Around.

**Порядок работы**

1.Выбрать фон.

2.Добавить спрайты.

3.Написать программу для спрайтов.

4.Выбрать звуковое сопровождение, собрать код.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Буквы М,А,М,Е | Цыплёнок 1 | Цыплёнок 2 | Сердечко |
|  |  |  |  |
| Шарик 1 | Шарик 2 | Звуковое сопровождение  Dance Around | |
|  |  |  | |

1.Буквы должны менять костюмы.

2.Второй цыплёнок должен зеркально отразиться.

3.За счёт смены костюмов сердечко должно уменьшаться и увеличиваться в размерах.

4.Шарики должны плавно летать на фоне открытки.

5.Самостоятельно доработать концовку игры.

**Описание методики проведения занятия**

**Тема:** создание мультимедийной открытки.

**Планируемые образовательные результаты**

* предметные - развитие навыков начального программирования,

формирование представлений о назначении среды программирования Scratch и о элементах группы «Внешний вид»;

* метапредметные - формирование представления о компьютере как устройстве для создания мультимедийных моделей,

формирование умения создавать, применять, преобразовывать программные понятия для решения учебной задачи;

* личностные – формирование основ информационной культуры;

осознание социальных норм и правил межличностных отношений в коллективе;

соблюдение правил здорового и безопасного образа жизни в окружающей среде.

**Учебные задачи**

* приобретение умения использовать библиотеки персонажей;
* приобретение умения создавать мультимедийную открытку в средеScratch.

**Ход занятия**

**1.Организационный момент**

Постановка проблемы.

Знакомимся с планируемым результатом: создание «Живой открытки» с использованием среды программирования Scratch.

**2.Повторение пройденного**

Правила поведения на компьютере.

Основные понятия:

* спрайт-графический объект, выполняющий команды, его действиями управляет программа.
* скрипт-самостоятельная часть программы.
* сцена-среда, в которой действуют спрайты.
* интерфейс программы: группы команд, блок - графическое изображение команды.
* фон и костюм.
* библиотека фонов и костюмов.

**2.Знакомство обучающихся с теоретическим материалом и новыми операторами**

Группа «Внешний вид»: операторы **«следующий костюм»**, инструменты hello_html_4ca359a0.jpg для увеличения или для уменьшения размеров спрайтов.

**3. Просмотр видеоурока** по теме занятия «Живая открытка».

<https://scratch.mit.edu/projects/592402901/editor>

**4. Создание мультимедийной открытки** по образцу (используется карточка - инструкция для обучающихся).

**5.Доработка программы:** добавить новые спрайты.

Сохранение созданной открытки в личной папке.

**6. Рефлексия**

Сегодня я узнал(а)…

Сегодня я научился (сь)

**Учебно-методическое обеспечение**

1.Куринный С. Справочник команд.

3. Босова Л.Л. Scratch для начинающих.

<https://youtu.be/RwWVJp5_cbY>

3. <https://scratch.mit.edu/projects/592402901/editor>