

Разработка занятия в кружке “Путешествие в страну Scratch” (1-2 класс, ФГОС)

(учитель Сучкова О. В.)

Цель: Познакомить детей с визуальной средой программирования Scratch, основными понятиями и элементами, создать простейший интерактивный проект.

Задачи:

- **Образовательные:**
 - Познакомить с интерфейсом Scratch.
 - Научить создавать и управлять спрайтами (персонажами).
 - Познакомить с основными блоками команд (движение, звук, внешний вид, события).
 - Научить собирать простые скрипты (последовательности команд).
- **Развивающие:**
 - Развивать логическое мышление, воображение, творческие способности.
 - Развивать навыки работы в команде (парная работа).
 - Развивать мелкую моторику (работа с мышкой, мышление).
- **Воспитательные:**
 - Воспитывать интерес к информатике и программированию.
 - Воспитывать аккуратность, усидчивость, умение доводить дело до конца.
 - Воспитывать коммуникативные навыки.

Планируемые результаты:

- **Предметные:** Знать основные элементы интерфейса Scratch, уметь добавлять спрайты, использовать простейшие блоки команд.
- **Метапредметные:**
 - **Регулятивные УУД:** Уметь выполнять действия по инструкции, планировать свою деятельность.
 - **Познавательные УУД:** Уметь анализировать информацию, делать выводы.
 - **Коммуникативные УУД:** Уметь работать в паре, слушать и понимать других.
- **Личностные:** Проявлять интерес к новым знаниям, испытывать радость от создания своего проекта.

Форма занятия: Практическое занятие с элементами игры.

Оборудование:

- Компьютеры с установленной средой Scratch.
- Проектор.
- Презентация (с иллюстрациями интерфейса Scratch).
- Раздаточный материал:
 - Карточки с заданиями (простыми скриптами для сборки).
 - Раскраски с персонажами Scratch (для отдыха).

Ход занятия:

I. Организационный момент (3 мин)

- **Приветствие:** Здравствуйте, ребята! Рада видеть вас на нашем первом занятии кружка “Путешествие в страну Scratch”!
- **Проверка готовности:** Все ли компьютеры включены? Все ли готовы к путешествию?

- **Объявление темы и цели:** Сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие в мир Scratch! Мы познакомимся с этим миром, узнаем, как создавать свои первые проекты и оживлять персонажей.

II. Введение в Scratch (10 мин)

- **Презентация:**
 - Что такое Scratch? (Визуальная среда программирования, где можно создавать мультфильмы, игры и другие проекты)
 - Интерфейс Scratch (краткий обзор):
 - Сцена (где будут происходить события).
 - Спрайты (персонажи).
 - Блоки команд (разные категории: движение, внешний вид, звук, события и т.д.).
 - Область скриптов (где собираются команды).
 - **Демонстрация:** Учитель показывает интерфейс Scratch и объясняет основные элементы.
 - **Примеры:** Учитель показывает простые проекты (например, кошка, которая мяукает при нажатии на кнопку).

(Слайды презентации: интерфейс Scratch, примеры проектов.)

III. Практическая работа. Знакомство со спрайтами и командами (15 мин)

- **Задание 1: Добавление спрайта:**
 - Учитель: “Давайте добавим нового персонажа. Нажмите на кнопку ‘Выбрать спрайт’ (показ на экране). Выберите понравившегося персонажа.”
 - Дети добавляют спрайты.
- **Задание 2: Перемещение спрайта:**
 - Учитель: “Теперь научим нашего персонажа двигаться! Найдите блок ‘Движение’. Попробуйте перетащить блок ‘идти 10 шагов’ в область скриптов и запустить его, кликнув по блоку.”
 - Дети пробуют перемещать спрайта.
 - Вопрос: “Что произойдет, если изменить число шагов?” (Ответ: Персонаж пройдет больше или меньше шагов.)
 - Измените число шагов.
- **Задание 3: Изменение внешнего вида:**
 - Учитель: “Попробуйте изменить внешний вид спрайта. Найдите блоки в категории ‘Внешний вид’ (Показ на экране).”
 - Дети пробуют менять костюмы и говорить.
- **Задание 4: Использование звука:**
 - Учитель: “Найдите блоки в категории ‘Звук’. Добавьте звуки своему персонажу.”
- **Работа в парах:** Дети работают в парах, помогая друг другу. Учитель ходит по классу, оказывает помощь и отвечает на вопросы.
 - **Карточки с заданиями (пример):**
 - Собрать скрипт, чтобы спрайт прошел 20 шагов.
 - Собрать скрипт, чтобы спрайт сказал “Привет!”
 - Собрать скрипт, чтобы спрайт издал звук.

IV. Физкультминутка (3 мин)

- Учитель: “А теперь немного отдохнем! Давайте представим, что мы - наши спрайты. Покажите, как ваш спрайт ходит, прыгает, машет рукой.”

- Дети выполняют физические упражнения, имитируя движения спрайтов.

V. Создание небольшого проекта (10 мин)

- **Задание:** Учитель ставит задачу: “Давайте создадим простой проект. Пусть наш спрайт (например, кошка) при нажатии на пробел скажет “Мяу!” и пройдет 10 шагов.”
- **Показ на доске (пошагово):** Учитель показывает, как собрать скрипт для решения задачи.
- **Самостоятельная работа:** Дети пробуют собрать скрипт самостоятельно, используя инструкции учителя.
- **Помощь учителя:** Учитель оказывает индивидуальную помощь.

VI. Закрепление и Рефлексия (4 мин)

- **Вопросы для обсуждения:**
 - Что нового вы узнали сегодня?
 - Что было самым интересным?
 - Что было самым сложным?
 - Что бы вы хотели попробовать сделать в Scratch в следующий раз?
- **Подведение итогов:** Учитель кратко повторяет основные понятия и благодарит детей за работу.
- **Оценивание:** Учитель отмечает наиболее активных и старательных учеников.
- **Раздача раскрасок (опционально):** Дети получают раскраски с персонажами Scratch.

VII. Домашнее задание

- Подумать, какой мультфильм или игру вы хотите создать в Scratch.
- Попробовать самостоятельно собрать простой скрипт, используя полученные знания.