Конспект занятия внеурочной деятельности с использованием среды программирования Scratch.

Тема: «Интерактивный плакат г.о. Королёв»

Составитель:

Свербеева Екатерина Владимировна

учитель начальных классов

МБОУ СОШ13 г.о.Королёв

Тема занятия: Создание интерактивного плаката « г.о.Королёв »

Тип занятия: «открытие» нового знания

Форма занятия: практическое занятие с использованием среды программирования SCRATCH.

Цель занятия: формирование опыта

Задачи:

1. Образовательные: - научить приемам программирования в SCRATCH -- создать интерактивный плакат
2. Развивающие: -формировать креативность, воображение

- соблюдать точность и аккуратность работы

- способствовать развитию речи, мыслительной деятельности учащихся

     3. Воспитательные: -воспитывать интерес к истории

     4. Здоровьесберегающая: -создать благоприятные условия на уроке для          сохранения здоровья школьников

Методы обучения: словесный, наглядно-демонстративный, практический, объяснительно-иллюстративный.

Используемые приемы обучения: прием предъявления информации, прием работы с объектами: фон, спрайт, фон костюм, звук.

Оборудование: ноутбуки с установленной программой SCRATCH или выходом в интернет.

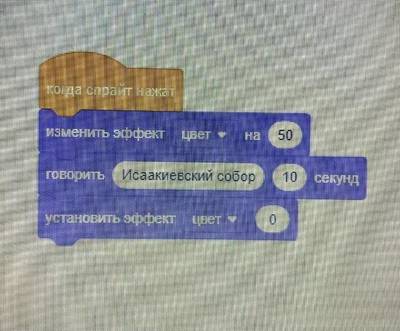
***«Интерактивный плакат» инструкция по созданию:***

Сегодня мы изготовим плакат, в котором сможем интересно преподнести информацию о нашем наукограде.

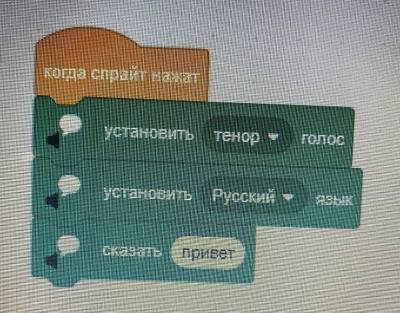
1. Открываем SCRATCH
2. Выбираем «Создавай»
3. Устанавливаем «РУССКИЙ ЯЗЫК»
4. Загружаем файл с фоном г.Королев (фон нужно сначала установить на компьютер, т.к. нужного в программе нет)
5. Убираем «спрайт» кота.
6. Заходим в библиотеку «спрайтов» и выбираем круглую кнопку

 (Button 1) . Ей мы отметим достопримечательности на фоновом изображении.

1. Уменьшим кнопку в графе «размер» до 20.
2. Поместим кнопку на нужном изображении (о котором хотим узнать информацию)
3. Создадим скрипт для памятника С.П. Королёва Используем группу «Внешний Вид». В графе, после слова «ГОВОРИТЬ», вставляем информацию о достопримечательности. Он должен задерживаться на экране 10 секунд.



1. Щелкнем на кнопку «ДОБАВИТЬ РАСШИРЕНИЕ» в левом нижнем углу. Выберем нужное расширение. Составим скрипт.



1. Можно выбрать тембр голоса, установить Русский язык, а вместо ПРИВЕТ, написать фразу, которая должна прозвучать. Фраза не должна быть длинной. Вот, что у нас получилось.
2. При нажатии на кнопку Button 1, мы слышим информацию о данной достопримечательности.
3. Можно дублировать спрайт Button 1 столько раз, сколько необходимо (сколько достопримечательностей нужно ответить на плакате). Для этого нажимаем на спрайт Button 1 правой кнопкой мыши. В контекстном меню выбираем «ДУБЛИРОВАТЬ».
4. Выполняем такие же команды (с пункта 8) для всех достопримечательностей. Можно дублировать информацию для остальных спрайтов. Главное, ставить в графу для воспроизведения, информацию о выбранном объекте.
5. Наш проект готов! Можно ознакомиться с ним по ссылке, вы:

https://scratch.mit.edu/projects/615693300

С помощью SCRATCH можно создавать и другие плакаты. Такие плакаты могут помочь в изучении основных школьных предметов, а также, расширить кругозор.